

NEUROSHIMA HEX!

BIENVENU EN ENFER...

Les ruines de ce bâtiment étaient la couverture la plus minable que je n'ai jamais vue... Le feu nourri du Juggernaut réduisait en miettes les restes du dépôt, s'approchant lentement de notre cachette. Il faisait aussi chaud qu'en Enfer et la température montait toujours... Cela faisait un moment que le paysage ne ressemblait en rien à une nuit d'hiver, transformé en un champ de bataille pareil à tant d'autres en chaque saison et en chaque endroit de ce foutu front. Les ténèbres, interrompues par des rafales de feu et des explosions. La fumée omniprésente et les silhouettes des lourdes machines de guerre accompagnées des humains courant et tombant comme des poupées de chiffon. Cris, gémissements et incessantes explosions. L'hiver 2052. Bordel, ce que je peux détester l'hiver !

Nous pourrions nous terroriser ici et mourir comme des rats, ou bien courir en dehors du dépôt et être fauchés par des rafales de Stormtroopers. Les tirs venaient de tous les côtés : les machines abattaient tous ceux qui surgissaient des bâtiments en flammes. Les gens de Posterunek nous ont mis en garde contre Moloch. Ils parlaient de l'enfer de batailles, des gaz de combat, du bruit, de la peur panique, de la nuit illuminée par le feu apportant la mort. Ils avaient tout faux, en vérité c'était juste une boucherie.

L'explosion suivante nous a projetés contre le sol. Quelques briques sont tombées dans un nuage de poussière, un bout de ferraille a survolé nos têtes en fouettant bruyamment l'air et s'est encastré dans le mur. Une dizaine de mètres à notre gauche, avec un gémissement effrayant, une construction est tombée sur un réservoir de carburant. Une explosion de plus et encore une à notre droite après un tir du Juggernaut. Sale fils de pute, il arrose comme s'il avait une mitrailleuse. Chaque trois ou quatre secondes une explosion, comment est-ce possible ? Où est l'égalité des chances ?

Il n'y en a pas. Il n'y en a jamais eu. Je me suis levé et j'ai couru vers la fenêtre. Le feu du Juggernaut arrivait sur nous. On était piégé.

- *Il va nous rôtir !* - Branicki a dû déchirer ses cordes vocales pour se faire entendre. En fait il gueulait de toutes ses forces. - *Il va nous rôtir le salopard !*
- *Déployez-vous ! Petite : à gauche, La Perche : couvre l'arrière.* J'essayais de tenir mes hommes jusqu'au bout. *Remuez-vous !*
- *Les motos !* - l'explosion suivante a couvert les cris de Sanchez. - *Les motos ! Vers les motos !*
- *Sanchez avec La Perche : à l'arrière ! On est dans un cercueil ! Tu comprends ? On est mort ! Fous-nous la paix avec tes motos !*
- *On peut percer ! Écoutez-moi !*
- *Où ?! Où bordel de merde veux-tu percer ?! A l'arrière Sanchez ! Maintenant !*

C'était fini, l'obus suivant a explosé à quelques mètres de là. Nous avons bougé de la même distance vers la gauche, mais c'était la fin. Un tuyau s'est décroché du plafond et s'est planté dans le sol avec un fracas terrifiant. A

l'extérieur les fusils des Stormtroopers mitraillaient ceux qui ne s'étaient pas cachés dans le dépôt - ceux qui étaient plus malins que nous...

- *Il arrose de la droite vers la gauche. Nous pourrions percer sur la droite, là-bas.* - Sanchez montra un tas de décombres, caché dans la nuit et illuminé de temps en temps par les éclairs. Les restes d'un dépôt. Branicki me regarda puis il regarda Sanchez. Il secoua la tête.
- *Ça ne marchera pas.* - chuchota-t-il. - *Aucune chance.*
- *Vers les motos, grouillez-vous !* - pas de temps pour envisager autre chose. - *Comptez vos tirs !* - le deuxième ordre s'est perdu dans le vacarme. Le Juggernaut venait de toucher l'endroit où on était à l'instant.
- *Un, deux, trois...* - Je gueulais en décomptant les secondes entre les tirs, mais de toute manière personne ne pouvait m'entendre. Quand j'ai rejoint la première moto, le pan du mur où devait se trouver La Petite a cessé d'exister. Quelques fragments de béton ont traversé le dépôt comme s'il s'agissait de balles de tennis. Avec un bruit sourd ils se sont écrasés contre le mur du fond, où devait aller La Perche. Le bâtiment vacilla. D'autres tuyaux sont tombés du plafond, près, trop près. La Perche hurla.
- *Un, deux, trois...* - J'ai démarré. - *quatre. Go ! On foonce !* Nous roulions vers l'endroit où l'explosion précédente venait d'avoir lieu. Nous foutions le camp de l'endroit où aurait lieu la suivante. - *Un, deux, trois, quatre ! Allez ! Alleeez !* - Bruit du tir puis l'explosion suivante.

Soudainement tout a cessé d'exister, le plafond a vacillé et le trou dans lequel on a vécu ces quelques instants s'est littéralement évaporé. Le Juggernaut a dû utiliser un obus avec une charge spéciale. J'ai penché mon corps en touchant quasiment le guidon avec ma tête, je sentais comme le souffle brûlant poussait ma moto qui commençait à se balancer dangereusement de droite à gauche. Le feu m'a rejoint et d'un coup j'étais au milieu d'une fournaise. Ma veste a commencé à prendre feu et j'ai compris que j'étais en train de crever, que c'en était fait de nous tous et que le plan de Sanchez était tout aussi stupide que tous ses autres plans.

Soudainement le feu a disparu et j'étais toujours en train de rouler. On a percé. J'ai tourné la tête pour voir Sanchez puis juste derrière Branicki. Les autres sont restés dans les flammes. Quand j'ai retourné la tête une colonne en béton barrait ma route. J'ai tourné le guidon mais il était trop tard. J'ai heurté la colonne et me suis envolé dans les airs. Après quelques mouvements désordonnés des bras et des jambes j'ai atterri contre un grillage en fil de fer d'où j'ai glissé jusqu'au sol. J'avais mal partout. J'étais vivant ! Ce ne serait pas le premier robot venu de Moloch qui aurait ma peau. Je ne me suis pas tapé deux mille bornes depuis Hegemonia pour casser ma pipe dans une pauvre escarmouche !

Putain ce que j'avais mal...

RÈGLES

INTRODUCTION

Neuroshima est un jeu tactique ayant pour thème l'affrontement entre différentes armées. L'action du jeu prend place dans un univers imaginé pour le jeu de rôle « Neuroshima RPG », commercialisé en 2001 par l'éditeur Portal. Il n'est pas nécessaire de connaître le jeu « Neuroshima RPG » pour jouer à HEX, même si les joueurs qui connaissent bien cet univers vont certainement assimiler plus rapidement les caractéristiques des 4 armées en présence.

« Neuroshima RPG » met en scène un monde post-apocalyptique, détruit par une guerre de 30 ans entre les hommes et les machines. L'humanité qui a survécu s'est réfugiée dans les ruines des villes, puis s'est organisée en petites sociétés, gangs et armées. Il n'est pas rare de voir surgir des conflits entre ces organisations, des combats ont lieu pour gagner des territoires, de la nourriture ou des biens matériels. De plus, les ruines sont patrouillées par des escouades de machines envoyées depuis le Nord où s'est créé une entité cybernétique nommée par les hommes le « Moloch ». Dans les contrées désolées sévit également un autre ennemi – « Borgo » – un leader charismatique qui regroupe autour de lui des hordes de mutants. Un des derniers espoirs de l'humanité est « Posterunek », une faction armée bien organisée et qui mène une guérilla incessante contre Moloch. Cependant la plupart des sociétés humaines, y compris « Hegemonia », sont focalisées sur leur propre survie et ne s'intéressent à la guerre qu'au moment où celle-ci envahit leur espace.

LE BUT DU JEU

Les joueurs ont pour objectif de s'attaquer au QG de l'adversaire. Au début du jeu chaque QG possède 20 Points de **Résistance** (PR). Si à un moment du jeu le QG perd son dernier point de **Résistance** il est détruit et le joueur qui le possédait est éliminé (dans un jeu à 2 ou 4 joueurs cela termine la partie, dans le jeu à 3 joueurs la partie se poursuit).

Si à la fin du jeu (cf. **FIN DU JEU**) aucun des QG n'a été complètement détruit, les joueurs comparent les PR de leurs QG. Le joueur dont le QG a été le moins endommagé (sa valeur en PR est la plus haute) gagne la partie.

LE CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 plateau du jeu
- 35 tuiles de l'armée de Moloch
- 35 tuiles de l'armée de Posterunek
- 35 tuiles de l'armée Hegemonia
- 35 tuiles de l'armée Borgo
- 12 marqueurs de blessure
- 4 marqueurs de dommages pour les QG
- 4 tuiles de remplacement
- cette notice

PRÉPARATION DU JEU

Posez le plateau du jeu au milieu de la table afin que chaque joueur puisse y accéder facilement. Donnez une faction à chacun des joueurs. Chaque joueur est le « commandant » de son armée et possède en conséquence 35 tuiles correspondant à sa faction. Chaque joueur écarte la tuile « QG » et mélange soigneusement le reste de ses tuiles. Ensuite les joueurs empilent leurs tuiles devant eux, la face recto (= l'emblème de l'armée) vers le haut. Chaque joueur reçoit également le marqueur de destruction de leur QG, positionné sur la valeur 20.

Le mélange des tuiles est très important. Lors du déroulement du jeu les tuiles sont écartées sur une pile de défausse par séries : quelques tuiles « *Unité* » (après bataille) ou quelques tuiles « *Action* » (quand la bataille n'a pas eu lieu). Les tuiles mal mélangées peuvent avoir une incidence significative (et en général mauvaise) sur les options stratégiques du joueur.

DÉBUT DU JEU

Les règles décrites ci-dessous concernent 2 joueurs. Les adaptations des règles pour le jeu à 3 ou 4 joueurs sont données à la page 8.

Le joueur propriétaire du jeu commence la partie. Cependant s'il le désire, il peut donner ce privilège à son adversaire. Les joueurs peuvent également convenir de toute autre méthode pour désigner le joueur qui commencera le jeu.

Le joueur qui joue le premier pose son QG sur le plateau, sur un emplacement de son choix. Ensuite son adversaire fait de même, les deux tuiles pouvant même se toucher.

Le premier joueur tire ensuite la tuile du dessus de sa pile et la place à côté (pas encore sur le plateau !), face verso. Le joueur peut choisir de jouer immédiatement cette tuile (cf. **JOUER UNE TUILE**), s'en débarrasser en la mettant sur la pile de défausse ou la conserver pour plus tard.

Le deuxième joueur prend deux tuiles du haut de sa pile et les met en face de lui, face visible (= symbole identifiant le type de la tuile). Il peut jouer immédiatement chacune des 2 tuiles, les défausser, les conserver pour plus tard ou appliquer une combinaison de ces 3 options.

Le premier joueur tire ensuite jusqu'à 3 tuiles. Cela veut dire que si lors de son tour précédent il a conservé 1 tuile il en tire 2 tuiles, s'il a joué ou écarté une tuile il en tire 3. Il doit alors rejeter une de 3 tuiles devant lui, et jouer, écarter ou conserver chacune des 2 tuiles restantes.

Son adversaire fait de même. A partir de ce moment le jeu se déroule selon les règles décrites dans la section **DÉROULEMENT DU JEU**.

DÉROULEMENT DU JEU

Lors de son tour le joueur pioche toujours jusqu'à trois tuiles (cela veut dire qu'à aucun moment du jeu le joueur ne peut posséder devant lui plus de 3 tuiles) et les pose face visible.

Ensuite le joueur doit toujours rejeter une des 3 tuiles (généralement la moins utile) sur la pile de défausse. Chacune des deux tuiles restantes peut être soit immédiatement jouée soit conservée pour un tour prochain.

Le joueur peut également rejeter 1 ou les 2 tuiles restantes.

Les tuiles conservées doivent être bien visibles pour les deux joueurs.

Si vers la fin du jeu le joueur tire sa dernière tuile et malgré cela possède devant lui moins de 3 tuiles il n'a plus à défausser de tuile.

Quand le joueur termine son tour (il a joué les tuiles qu'il a pu/voulu jouer et a accompli les actions qu'il a pu/voulu faire) il en informe son adversaire.

JOUER UNE TUILE

Après avoir choisi ses tuiles, les avoir posées face visible devant lui et écarté une des trois tuiles le joueur peut jouer les 2 tuiles restantes.

Dans le jeu on distingue 2 sortes de tuiles : tuiles « *Action* » et tuiles « *Unité* ». Chacune des tuiles est marquée pour signaler l'appartenance à l'un ou l'autre type. Les tuiles « *Unité* » ont un cadre, les tuiles « *Action* » n'en ont pas.

Le principe est illustré sur les exemples ci-dessous :



Exemple des tuiles "Action"



Exemple des tuiles "Unité"

Les tuiles « *Action* » et les tuiles « *Unité* » appartenant à un joueur ne peuvent être jouées que lors du tour de ce même joueur. Elles ne peuvent jamais être jouées lors du tour d'un autre joueur.

Les tuiles « *Action* » représentent des actions spéciales. Elles ne sont pas posées sur le plateau. En jouant une tuile « *Action* » le joueur informe son adversaire de son effet, il applique l'effet de la tuile (cf. **DESCRIPTION DU FONCTIONNEMENT DES TUILES**) et la place dans la pile de défausse.

Les tuiles « *Unité* » représentent les unités de l'armée. Elles sont placées sur le plateau de jeu, sur un emplacement libre de toute autre tuile. Une fois placée la tuile ne peut être déplacée ou tournée ni subir un changement d'aucune sorte jusqu'à ce que le jeu soit terminée ou que l'unité qu'elle représente soit tuée, au quel cas la tuile est retirée du plateau et mise dans la défausse du joueur concerné.

De plus, il existe dans le jeu des tuiles spéciales qui permettent de déplacer les tuiles « *Unité* ». Les détails de ces situations exceptionnelles sont décrits dans la section **DESCRIPTION DU FONCTIONNEMENT DES TUILES**.

Quand à un moment quelconque du jeu le plateau de jeu est entièrement rempli (c'est-à-dire qu'il ne reste plus aucune place sur laquelle une tuile puisse être posée) alors une bataille a lieu (cf. section **BATAILLES**).

BATAILLES



Dans les jeux de tuiles de chaque armée il y a des tuiles *Bataille* qui sont un cas particulier des tuiles « *Action* »

Au moment où un joueur joue cette tuile une bataille commence immédiatement.

Durant la bataille les joueurs doivent vérifier le fonctionnement de chaque tuile présente sur le plateau. La bataille est divisée en phases en fonction des valeurs d'**Initiative** présentes sur les tuiles posées sur le plateau. Si sur le plateau il y a une tuile avec l'**Initiative** 4, on détermine l'effet de cette tuile. Ensuite on détermine l'effet des tuiles d'**Initiative** 3, 2, 1 et enfin 0. Comme on peut le voir, au cours d'une bataille il est possible de jouer 5 phases ou plus.

Durant chaque phase, les unités avec une **Initiative** identique agissent simultanément. Par exemple deux unités qui se combattent mutuellement tirent simultanément et sont éliminées

simultanément. Si deux unités tirent sur la même cible elles la touchent simultanément (le projectile de la deuxième ne continue pas sa course).

Les unités éliminées restent sur le plateau jusqu'à la fin de la phase (on peut les retourner côté recto). C'est seulement après la résolution de toutes les actions de la phase que les unités éliminées sont enlevées du plateau et mises dans la pile de défausse. On dépose un marqueur de dommage sur les unités touchées non détruites et qui ont la capacité **Résistance**.



Marqueur de dommage (V1)

Les unités de type *Module*, *Rétiaire* etc. cessent de fonctionner uniquement lorsqu'elles sont enlevées du plateau et non au moment où elles sont touchées.

S'il y a lieu, les PR des QG doivent être recalculés à la fin de la phase.

Après avoir résolu la phase on passe à la phase correspondant à l'**Initiative** immédiatement inférieure.

La tuile *Bataille* ne peut être jouée si un joueur a auparavant tiré sa dernière tuile.

La résolution d'une bataille termine le tour du joueur actif, qu'il ait joué sa deuxième tuile ou non. Après que la bataille ait été résolue le joueur ne peut plus effectuer aucune action : ni déplacer ses tuiles mobiles, ni jouer des tuiles « *Action* » ni même se défausser des tuiles restantes. Un exemple du déroulement d'une bataille se trouve à la fin de cette règle.

FIN DU JEU

Quand un joueur tire sa dernière tuile il joue son tour, puis son adversaire joue le sien, puis la dernière bataille a lieu.

Lorsque cette dernière tuile a été tirée, aucun joueur ne peut plus jouer de tuile *Bataille*.

Quand un joueur a simultanément :

- tiré sa dernière tuile et
- posé une tuile qui finit de remplir entièrement le plateau

alors :

- une bataille est résolue du fait du remplissage du plateau,
- l'adversaire joue ensuite son dernier tour
- la bataille finale a lieu

VICTOIRE

La partie est terminée soit après la résolution de la dernière bataille soit quand les PR d'au moins un QG sur le plateau sont tombés à 0.

Lorsqu'un QG d'un joueur a été détruit, le jeu s'arrête et le joueur dont le QG possède encore des PR est déclaré vainqueur.

Si au cours de la bataille un QG est détruit, la bataille se poursuit tout de même. Si le QG de l'autre joueur est également détruit durant cette bataille la partie se termine par un match nul.

Si la bataille finale a eu lieu et si aucun des QG n'a été détruit, le vainqueur est le joueur dont le QG possède le plus de PR. Si les deux QG ont le même nombre de PR la partie s'achève par un match nul.

DESCRIPTION DU FONCTIONNEMENT DES TUILES

Dans le jeu il existe quatre factions. Chaque faction possède une armée qui est représentée par 35 tuiles. Sur le recto des tuiles se trouve l'emblème de l'armée :



« Moloch » « Posterunek » « Borgo » « Hegemonia »

Les tuiles agissent aussi bien sur les unités que sur les QG, sauf si cela est explicitement contredit par la description de la tuile.

INITIATIVE

0 1 2 3 Chaque tuile « Unité » possède un symbole qui définit son **Initiative**. Plus la valeur de l'**Initiative** est haute plus vite l'unité pourra attaquer l'ennemi durant la bataille.

X Certaines tuiles possèdent une **Initiative « X »**. Cela signifie que leur action n'est pas limitée à une seule phase de la bataille. La tuile avec l'**Initiative « X »** prend effet dès son placement sur le plateau.

TUILES « UNITÉ »

Les tuiles « Unité » se divisent en 3 catégories : QG, Soldats et Modules

QUARTIER GÉNÉRAL

C'est la tuile essentielle d'une armée. Chaque QG possède 20 points de **Résistance (PR)**, la préservation de ces points pour son propre QG et leur abaissement pour le QG de l'adversaire sont les clés de la victoire.

Le QG de chaque armée possède une caractéristique spéciale, propre à cette armée et décrite plus loin.

De plus chaque QG peut combattre tous les adversaires adjacents en combat au corps-à-corps avec une force de 1. Cependant un QG ne peut pas attaquer ainsi un autre QG adjacent.

Chaque QG a une **Initiative** de 0.

La caractéristique spéciale n'a pas d'effet sur le QG lui-même.



QG de « Moloch » QG de « Posterunek » QG de « Borgo » QG de « Hegemonia »

SOLDATS

Sur la tuile, en plus de l'illustration représentant les soldats, se trouvent des symboles qui définissent le fonctionnement de chaque tuile. Dans le jeu il existe quatre symboles principaux :



Coup (attaque au corps-à-corps)

Tir

Blindage

Filet

Ces symboles se trouvent sur une, deux, trois voire tous les cotés de la tuile. Le symbole fonctionne uniquement en direction du côté duquel il se trouve. Voici quelques exemples de la disposition des symboles sur les tuiles :



Coup dans 4 directions

Tir dans 2 directions

Blindage qui protège 2 cotés

Filet agissant dans deux directions

D'autres symboles décrivent des compétences d'une unité. Dans le jeu il existe 2 compétences principales :



Mobilité



Résistance

Voici l'exemple de disposition de symboles sur une tuile :



Tuile « mobile »



Tuile avec 2 PR

DESCRIPTION DÉTAILLÉE DES SYMBOLES

COUP (ATTAQUE AU CORPS-A-CORPS)

Le coup blesse une unité adjacente. Le symbole de coup décrit sa direction et sa force. Si la tuile possède des symboles de coup sur plusieurs cotés, l'unité attaque simultanément dans les directions correspondantes aux cotés avec ces symboles.

La force du coup est décrite par la superposition des symboles :



Coup de force 2



Coup de force 3

L'attaque est obligatoire et le joueur ne peut pas décider d'annuler une frappe dans une ou plusieurs directions.

TIR (ATTAQUE A DISTANCE)

Le tir blesse la première unité ennemie qui se trouve dans la ligne de mire du tir, quelque soit la distance entre les deux tuiles. Le symbole de tir décrit sa direction et sa force. Si la tuile possède des symboles de tir sur plusieurs cotés, l'unité attaque simultanément dans les directions correspondantes aux cotés avec ces symboles.

La force du tir est décrite par la superposition des symboles :



Tir de force 2



Tir de force 1 dans 3 directions

L'attaque est obligatoire et le joueur ne peut pas décider d'annuler un tir dans une ou plusieurs directions.

Les unités tirent au dessus des unités de leur faction. Si une unité alliée se trouve sur la ligne de tir, on considère qu'elle est prévenue pour s'en écarter et que le projectile continue sa trajectoire jusqu'à ce qu'il rencontre une unité ennemie.

Exemple d'un tir

Le *Commando* de Posterunek tire en direction des unités de Moloch (tuiles sur un fond noir). La balle du *Commando* ne fait pas de dommages à son unité alliée (coureur de Posterunek) et poursuit sa trajectoire. Elle touche le *Cyborg* de Moloch qui est la première unité ennemie sur la trajectoire.



BLINDAGE

Le **Blindage** diminue de 1 la force du tir qui atteint cette unité (il protège totalement des tirs de force 1). Le **Blindage** ne protège pas l'unité des coups au corps-à-corps.

Le symbole du **Blindage** définit les cotés d'unités ainsi protégées. Si le tir vient d'un côté qui n'est pas protégée par le **Blindage** l'unité n'est alors pas protégée et encaisse le tir.

Le **Blindage** ne protège pas non plus contre les attaques menées avec les tuiles « Action » : *Tireur d'Élite*, *Bombe*, *Grenade*.

FILET

Le **Filet** immobilise complètement une unité voisine : elle ne peut plus attaquer, bouger, repousser, ajouter des bonus ni effectuer aucune autre action. Le symbole du **Filet** indique la direction de son effet. Si la tuile possède des symboles de **Filet** sur plusieurs cotés, l'unité utilise le **Filet** simultanément dans les directions correspondantes aux cotés avec ces symboles.

Le **Filet** exerce son effet également sur les QG. Pour plus de détails consulter la section **FAQ : Révisaire**.

Le **Filet** fonctionne automatiquement et ne peut être désactivé au souhait du joueur.



Filet fonctionnant dans 2 directions



Filet fonctionnant dans 2 directions

RÉSISTANCE

Quand une unité ne possède pas de symbole de **Résistance** elle est éliminée après avoir reçu une blessure. Chaque symbole ajoute un point de **Résistance** à l'unité. Pour éliminer une unité avec un symbole de **Résistance** il faut la toucher 2 fois, une unité avec deux symboles de **Résistance** doit être touchée 3 fois, etc.

Chaque fois qu'une unité ayant des symboles de **Résistance** est

touchée, on pose sur sa tuile un marqueur de blessure.



Tuile avec 2 symboles de Résistance

MOBILITÉ

Pendant son tour, lors de l'activation des tuiles, l'unité avec le symbole **Mobilité** peut se déplacer d'une case et/ou tourner dans une direction quelconque.

La tuile ne peut plus être bougée ainsi quand la bataille a démarrée.

MODULES

Les tuiles « modules » sont posées sur le plateau, tout comme les tuiles « soldat », jusqu'à ce qu'elles soient éliminées. Après les avoir posées sur le plateau on ne peut plus les déplacer ni les tourner à moins qu'une tuile *Mouvement* ait été jouée ou qu'elles soient repoussées ou aient subi une autre action. Les modules exercent un effet sur les tuiles voisines (liées avec le module), immédiatement après les avoir posés. Les modules sont activés automatiquement et le joueur ne peut annuler leurs effets. Les symboles des modules indiquent également la direction de leur effet (connexion). Si le module possède plusieurs directions d'action, ils exercent simultanément leurs effets dans toutes ces directions.

Les modules sont éliminés tout comme les soldats (certains possèdent également des symboles de **Résistance**). Si plusieurs modules exercent leurs effets sur une même unité, ces effets sont cumulatifs.

Les modules exercent également leurs effets sur les QG.

Puisque les modules fonctionnent tout le temps, des tuiles permettant de refaire une action n'ont aucun effet sur eux..

Les effets des modules ne s'appliquent pas sur les tuiles d'unités ennemies sauf si cela est explicitement précisé.



Symbole de direction d'effet (connexion) d'un module

OFFICIERS

Les *Officiers* augmentent la puissance d'un coup ou d'un tir d'une ou de plusieurs unités.



Ce module augmente de 1 la puissance d'un coup dans 3 directions



Ce module augmente de 1 la puissance d'un tir dans 3 directions

ÉCLAIREURS

Les *Éclaireurs* augmentent l'**Initiative** d'une ou de plusieurs unités



Éclaireur augmente l'Initiative dans 3 directions

MÉDECIN

Si une unité encaisse un ou plusieurs coups ou tirs ou si elle est blessée par un *Tireur d'Élite*, une *Bombe* ou une *Grenade*, alors la tuile *Médecin* est enlevée et les blessures sont ignorées (cf. **FAQ : MÉDECIN**).



Le *Médecin* annule les blessures

TUILES ((ACTION))

A part les tuiles posées sur le plateau il existe dans le jeu plusieurs autres tuiles spéciales avec des effets uniques, décrits ci-dessous.

Les tuiles « *Action* » ne peuvent être jouées que lors de la phase de placement des unités sur le plateau de jeu. Elles ne peuvent pas être jouées pendant la bataille, ne peuvent pas être placées sur le plateau de jeu, et sont défaussées après utilisation.

BATAILLE



Jouer cette tuile déclenche une bataille (cf. **BATAILLE**).

On ne peut plus jouer cette tuile quand un joueur a tiré sa dernière tuile.

Après la bataille le tour du joueur se termine, il ne peut plus effectuer d'action.

MOUVEMENT



Jouer cette tuile permet de déplacer une tuile d'une case et/ou de tourner cette même tuile dans une direction quelconque.

La tuile ne peut être déplacée que sur une case vide.

REPOUSSER



Jouer cette tuile permet à une unité de repousser une unité ennemie voisine de telle façon que la distance entre les deux unités augmente de 1. L'unité ne peut être repoussée que sur une case libre et ne peut bouger que

d'une seule case.

S'il y a plusieurs possibilités pour déplacer l'unité repoussée, c'est son propriétaire qui décide de l'endroit où elle sera finalement placée.

L'unité repoussée ne peut pas être tournée pendant cette action.

Si l'unité ne peut pas être repoussée selon les règles énoncées ci-dessus, la tuile *Repousser* ne peut pas être jouée.

GRENADE



La *Grenade* détruit totalement une tuile ennemie. La *Grenade* peut être jetée uniquement sur une case voisine de son QG. Elle n'a aucun effet sur le QG de l'adversaire.

TIREUR D'ÉLITE



Le *Tireur d'Élite* inflige une blessure à une tuile ennemie sur le plateau. Il n'a aucun effet sur le QG de l'adversaire.

BOMBE



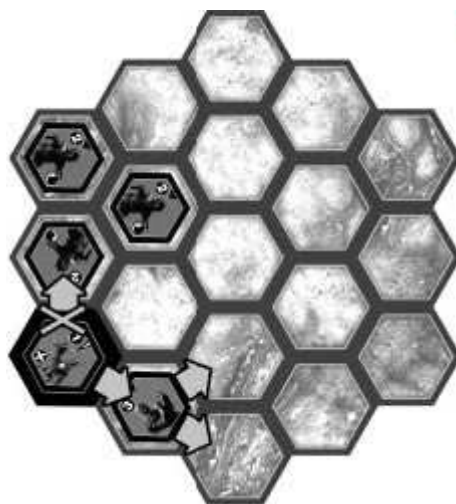
La *Bombe* inflige 1 blessure à une cible et 1 blessure à toutes les unités voisines de la cible, non seulement ennemies mais aussi amies. Elle n'a aucun effet sur les QG.

En tout la *Bombe* « arrose » 7 hexagones.

Une *Bombe* doit être lancée de telle façon à ce que son rayon d'impact ne sorte pas du plateau. Elle peut être lancée sur une case vide.

Exemple d'une action « repousser »

Le *Cannon de Gauss* de Moloch (tuile sur le fond noir) est menacé par une attaque de deux unités de Posterunek : le *Coureur* et le *Bagarreur* (à droite). Le joueur dirigeant l'armée de Moloch a décidé de jouer la tuile *Repousser*. Repousser le *Coureur* n'est pas possible car ce dernier ne peut pas se déplacer d'une case afin d'être plus loin : les deux cases derrière lui sont occupées et la seule case libre où il pourrait se déplacer est toujours voisine du *Cannon de Gauss*. Repousser le *Bagarreur* est par contre possible. De plus le *Bagarreur* peut choisir parmi deux cases libres pour se retirer. Le joueur dirigeant les armées de Posterunek décidera de l'endroit où sera placée cette unité.



SITUATIONS PARTICULIÈRES

FAQ : RÉTIAIRE

Quand un *Rétiaire* est éliminé son **Filet** conserve son effet jusqu'à la fin de la phase d'**Initiative** courante. Durant cette phase l'unité de l'adversaire qui est piégée par le **Filet** ne peut toujours pas effectuer d'actions. Elle ne sera libre qu'à la prochaine phase. Le *Rétiaire* peut immobiliser un autre *Rétiaire*, ce qui bien sûr invalide la capacité **Filet** de ce dernier.

Si deux *Rétiaires* des deux armées opposées dirigent leurs **Filets** l'un contre l'autre, aucun ne sera en mesure d'immobiliser l'autre : deux **Filets** dirigés l'un contre l'autre s'annulent.

Une unité prise dans un **Filet** ne peut être déplacée par aucun moyen, elle ne pourra pas notamment être repoussée.

On peut repousser un *Rétiaire* qui immobilise des unités mais cela doit être fait par une unité qui n'est pas immobilisée.

FAQ : MÉDECIN

L'action du *Médecin* est automatique, le joueur ne peut pas décider de ne pas appliquer son action.

Le *Médecin* « absorbe » les dommages infligés par un seul ennemi. Si une unité a reçu plusieurs blessures de la part d'ennemis différents, le joueur décide lesquelles sont annulées par le *Médecin*.

Si le *Médecin* est connecté à plusieurs unités qui ont reçu simultanément des blessures, le joueur décide laquelle parmi ces unités est « guérie » par le *Médecin*.

Si une unité qui vient de subir des blessures est connectée aux plusieurs *Médecins*, le joueur décide lequel des *Médecins* « guérit » cette unité.

Si un *Médecin* et une unité à laquelle il est connecté sont simultanément touchés, le *Médecin* est éliminé avant de pouvoir « guérir » cette unité.

Si une unité touchée est connectée avec un *Médecin* et que ce *Médecin* est connecté avec un autre *Médecin*, la blessure est « guérie » par cet autre *Médecin* (les deux *Médecins* ne peuvent pas se guérir mutuellement).

Si deux *Médecins* sont blessés et connectés ensemble, le joueur décide lequel est « guéri » et lequel est « guérisseur » (lequel est enlevé après avoir annulé la blessure).

INITIATIVE DANS DES SITUATIONS PARTICULIÈRES

Il n'est pas possible de ramener l'**Initiative** d'une tuile en dessous de 0. Si une valeur d'**Initiative** 0 doit par quelque moyen être diminuée, elle restera à 0.

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

Si une unité possède plusieurs attaques alors le module qui lui donne un bonus d'**Initiative** affecte chacune de ses attaques.

Une unité ne peut attaquer (porter un coup ou tirer) que pendant la phase qui correspond à son **Initiative**. Par exemple, si un *Cyborg* a été pris dans un **Filet** pendant la phase d'**Initiative** 3 et qu'il a été libéré pendant cette phase pour être finalement libre pendant la phase d'**Initiative** 2, il ne peut plus tirer. Il a perdu l'occasion de le faire, puisqu'il ne peut tirer que pendant la phase d'**Initiative** 3.

CAS DE FIGURE NR 1 :

Un *Liquidateur* d'**Initiative** 2 reçoit, grâce au module voisin, un bonus d'**Initiative** +1 (il a donc à présent une **Initiative** de 3). Il tire donc pendant la phase d'**Initiative** 3. Si pendant cette phase le module qui lui procure le bonus est éliminé, l'**Initiative** du *Liquidateur* redevient 2 pendant la phase suivante (celle précisément d'**Initiative** 2). L'unité ayant cependant déjà tiré ne refait pas un second tir.

CAS DE FIGURE NR. 2 :

Un *Cyborg* d'**Initiative** 3 est ralenti par un *Saboteur* (module spécial de la faction Posterunek) qui réduit son **Initiative** de 1 (son **Initiative** vaut donc à présent 2). Le *Cyborg* ne peut pas en conséquence être activé lors de la phase d'**Initiative** 3. Si le *Saboteur* est éliminé pendant cette phase, le *Cyborg* verra son **Initiative** remonter à 3 avant la phase d'**Initiative** 2 et ne pourra pas jouer non plus lors de cette phase puisque la phase d'**Initiative** 3 est terminée.

Un module doit être connecté directement à des unités pour les affecter. L'effet d'un module ne peut pas passer à travers une autre tuile. Par exemple, si une unité *A* est affectée par un module qui augmente l'**Initiative**, et qu'à ce module est connecté un autre module, l'effet de ce dernier n'est pas appliqué à l'unité *A* (sauf si elle y est connectée directement).

JEU À PLUS DE 2 JOUEURS

JEU À 3 OU 4 JOUEUR EN MODE « CHACUN POUR SOI »

Dans ce mode les règles du jeu ne changent pas fondamentalement. Les modifications suivantes s'appliquent :

DEBUT DU JEU :

Le premier joueur tire une tuile, le deuxième joueur tire deux tuiles, le troisième joueur tire trois tuiles, ensuite chaque joueur tire jusqu'à trois tuiles.

BATAILLE FINALE :

Si un des joueurs tire sa dernière tuile, tous les autres joueurs jouent encore un tour, puis se joue la bataille finale.

DESTRUCTION D'UN QG

Si le QG d'un des joueurs est détruit, il est enlevé du plateau comme les autres tuiles unité. Après la bataille tous les tuiles de ce joueur sont également enlevés du plateau et le joueur est éliminé du jeu.

JEU À 4 JOUEURS EN MODE « ALLIANCE »

Ce mode consiste à faire s'affronter deux équipes de deux joueurs. En plus des règles du mode « chacun pour soi » qui restent en vigueur, les modifications suivantes s'appliquent en plus :

- Il convient d'alterner les tours des joueurs des 2 équipes : si les joueurs A et B font partie de l'équipe 1 et les joueurs C et D font partie de l'équipe 2, alors l'ordre du jeu pourrait être A C B D afin que les joueurs de la même équipe ne jouent pas l'un après l'autre.
- Les bonus des QG et des modules s'appliquent également à des unités de l'allié.
- On ne peut pas appliquer les effets des tuiles *Mouvement* et *Repousser* à des unités alliées.

- Les unités alliées ne se blessent pas mutuellement. Les tirs passent au dessus des unités alliées comme c'est le cas de ses propres unités.
- Les *Rétiaires* n'utilisent pas leur **Filet** contre les unités alliées.
- La victoire est emportée par l'équipe qui a détruit un des QG des deux adversaires. Si tous les QG ont survécu alors la victoire est attribuée à l'équipe dont la somme des PR des QG est la plus grande. Si à la fin d'une bataille chaque camp a perdu un QG, la victoire revient au camp dont le QG restant a le plus de PR.

Une exception dans le jeu par équipes est amenée par la faction de Moloch. Les unités de cette faction blessent les unités de son allié. Les modules et le QG de Moloch apportent cependant des bonus à son allié et ses unités bénéficient des bonus de son allié également. De plus son allié peut repousser ses unités et inversement. De même, les *Rétiaires* appliquent les effets de leurs **Filets** aux unités alliées et inversement.

LE JEU À PLUS DE DEUX JOUEURS AVEC DES POINTS.

En mode « chacun pour soi » on peut appliquer l'option qui modifie le calcul des dommages des QG de façon suivante :

au début de la partie le compteur de points de dommages infligés est mis à 0 pour chaque joueur. Les QG ont une **Résistance** infinie. A chaque fois qu'un joueur inflige un dommage à un QG adverse il reçoit 1 point (les PR du QG ne sont pas décomptés). Le joueur qui arrive ainsi à 20 points gagne la partie.

En mode « alliance » les points sont comptés par équipes et c'est l'équipe qui arrive la première à 40 points qui gagne la partie.

Si aucun des joueurs/équipes n'a obtenu le nombre de points requis pour la victoire et que la bataille finale a lieu, c'est le joueur/équipe qui a le plus de points qui gagne la partie.

En mode « alliance », si Moloch touche le QG de son allié, personne ne gagne de points.

DESCRIPTION DES ARMÉES

MOLOCH

Moloch est une entité méca-électronique occupant l'équivalent de la surface de l'Europe. C'est précisément lui qui, en l'an 2020, a provoqué la chute de l'humanité. Aujourd'hui, trente ans après, il est encore plus grand et plus puissant. Ses armées composées de machines ratissent les contrées désolées et traquent les humains survivants. Les ordres vers ces unités sont envoyés depuis l'intérieur de Moloch, où une multitude de cerveaux artificiels élabore des stratégies et des tactiques. Malgré une supériorité militaire incontestable de Moloch sur le reste du monde, cette faction reste toujours en retrait en ce qui concerne les facultés d'anticipation et d'improvisation.

DESCRIPTION DU DECK :

L'avantage essentiel de l'armée de Moloch est sa grande **Résistance**. On constate souvent après une bataille que ce sont les unités de Moloch qui sont les plus nombreuses parmi les unités restantes sur le plateau. Ajoutant à cela un nombre

important d'unités capables de tirer et de modules qui les supportent, Moloch est en capacité de former durant le jeu une ligne de machines capable d'infliger de lourds dommages au QG de l'adversaire. La défense de son propre QG est également efficace, entre autres grâce à des unités résistantes comme par exemple le *Bloqueur*.

Les défauts de cette armée sont le peu de **Mobilité**, sa relative lenteur et le nombre réduit de tuiles *Bataille*, ce qui limite le contrôle du moment qui déclenche la résolution d'une bataille.

CONSEIL TACTIQUE :

Une méthode éprouvée pour mener cette faction consiste à placer son QG dans un coin du plateau et de l'entourer le plus rapidement possible par des unités résistantes. Ensuite entourer le QG de l'adversaire pour l'empêcher de bouger. Enfin aligner des unités de tir avec des **Initiatives** différentes afin de percer les lignes ennemies et tirer sur le QG de l'adversaire. Il peut être également opportun de poser une unité à un endroit stratégique et utiliser la tuile *Repousser*.

QG



Propriété spéciale : +1 à la puissance de tir à toutes les unités de la faction qui sont adjacentes au QG

TUILES IMMÉDIATES

Bataille (×4)

Mouvement (×1)

Repousser (×5)

Bombe (×1)

UNITÉS



Bloqueur (×2) : Machine résistante, employée souvent en tant que mur pour se défendre des attaques de l'ennemi. Elle ne possède aucune capacité offensive.



Cyborg (×2)



Canon de Gauss (×1) : Unité de tir atypique qui peut blesser plusieurs unités en 1 seul tir. Elle inflige 1 blessure à chaque unité ennemie située sur la ligne de tir. Cependant le *Canon de Gauss* ne bénéficie d'aucun bonus qui pourrait augmenter sa puissance de tir.



Juggernaut (×1)



Chasseur (×2)



Clown (×1) : Pendant la phase de bataille qui correspond à son **Initiative** actuelle au lieu d'une attaque standard le clown peut

se changer en une *Bombe* (cf. description de la tuile « Action » : *Bombe*). Le *Clown* peut exploser même s'il est au bord du plateau (le rayon d'effet de la *Bombe* sortira donc du plateau). Après qu'il se soit transformé en *Bombe* le *Clown* est éliminé et ne peut pas être « guéri ».



Protecteur (×1)



Chasseur Blindé (×2)



Sentinelle Blindée (×1)



Éventreur (×1)



Rétiaire (×1)



Stormtrooper (×1)



Sentinelle (×1)

MODULES



Cerveau (×1)



Officier (×1)



Éclaireur (×1)



Médecin (×2)



Module Mère (×1) : une unité connectée au *Module Mère* peut refaire son action lors de la phase qui correspond à son **Initiative** moins 1. Si l'unité par elle-même fait deux actions alors elle peut effectuer une action supplémentaire lors de la phase suivante. Si l'unité a effectué sa première action lors de la phase correspondante à l'**Initiative** 0, elle ne peut plus faire d'autres actions.

POSTERUNEK

La dernière armée régulière humaine, elle mène un combat incessant contre Moloch aux frontières même de son influence. Après des dizaines d'années d'affrontements elle a élaboré des multiples – et efficaces – tactiques de combat contre un ennemi techniquement et numériquement supérieur. Une attaque éclair avec le facteur surprise, puis un repli rapide c'est la tactique de base de cette armée. Posterunek ne possède aucun emplacement fixe, son commandement et son ravitaillement, constituent une ville mobile, en permanence cachée. Grâce à un nombre important de batailles gagnées contre les machines, Posterunek dispose de la haute technologie de Moloch.

DESCRIPTION DU DECK :

L'avantage de la faction est une **Mobilité** accrue et une quantité

QG
Propriété spéciale : Les unités voisines du QG peuvent répéter leur action lors de la phase d'**Initiative** suivante, inférieure de 1. Si l'unité par elle même fait deux actions alors elle peut effectuer une action supplémentaire lors de la phase suivante. Si l'unité a effectué sa première action lors de la phase correspondante à l'**Initiative** 0, elle ne peut plus faire d'autres actions.

TUILES IMMÉDIATES

Bataille (×6)
Mouvement (×7)
Tireur d'Élite (×1)

UNITÉS

 *Coureur* (×2)
 *Mitrailleur* (×1)



Commando (×5)



Liquidateur (×2)



Blindé de support (×1)



Bagarreux (×1)

MODULES



Centre de Reconnaissance (×1) :
 Tant que le *Centre de Reconnaissance* est sur le plateau, à chaque fois qu'une unité de Posterunek se déplace, elle peut se déplacer jusqu'à deux cases (le *Centre de Reconnaissance* fonctionne pour toutes les unités de Posterunek posées sur le plateau)



Saboteur (×1) : Il agit sur les unités ennemies adjacentes en réduisant leur **Initiative** de 1.



Médecin (×2)



Officier (×1)



Hacker (×1) : Il agit sur les modules ennemis. Tant que le *Hacker* est connecté à une unité ennemie, cette unité fournit les bonus aux unités de Posterunek au lieu de sa propre faction.



Éclaireur (×2)

importante de tuiles *Bataille*, ce qui permet à son joueur une exploitation opportuniste des situations sur le plateau. Posterunek possède une importante gamme de modules, notamment ceux qui exercent un effet sur les unités d'ennemis, donnant par ce biais l'avantage sur le champ de bataille.

Les désavantages de la faction sont un petit nombre d'unités combattantes et leur faible **Résistance**.

CONSEIL TACTIQUE :

Une tactique efficace consiste à poser le QG au milieu du plateau puis de le déplacer à l'aide des tuiles *Mouvement* afin de rendre difficile à l'adversaire une attaque planifiée. Ce n'est qu'au moment où le plateau est quasiment plein qu'arrive le bon moment pour le QG de fuir vers les bords et s'entourer d'unités.

BORGO

Depuis le tout début de la guerre Moloch crée des générations de mutants, certaines mieux réussies, d'autres moins.

Des modifications génétiques comme un rythme de croissance accéléré, des adaptations spécifiques pour le combat, une augmentation des capacités de survie etc. forment des composantes essentielles dans la vie des mutants. Divisés en diverses « races » ils peuplent les contrées inhabitées et se battent féroceement pour chaque nouveau morceau de terrain, contre tous, et même entre eux. A partir de groupes dispersés de mutants, il s'est formé avec le temps une armée rassemblée par un leader charismatique, un mutant cybernétisé nommé Borgo. Il mène l'armée des mutants contre les humains sous l'emblème sacré du Biohazard.

DESCRIPTION DU DECK :

L'avantage de l'armée de Borgo est une exceptionnelle rapidité, aussi bien grâce à l'**Initiative** élevée de plusieurs unités que grâce à des éclaireurs et à la spécificité du QG. D'autres avantages se situent dans une grande quantité d'unités combattantes et dans les modules qui augmentent la puissance de ces unités.

Le désavantage de l'armée se situe dans le manque d'unités de tir ce qui oblige les unités de Borgo à s'approcher à proximité immédiate du QG de l'adversaire.

CONSEIL TACTIQUE :

Le QG de Borgo donnant une rapidité exceptionnelle à des unités adjacentes, il est particulièrement adapté à des stratégies offensives au milieu du plateau. De plus il peut être judicieux de placer ses unités d'attaques multiples à quelques cases de distance l'une de l'autre, de façon à leur permettre de « nettoyer » le plateau.

QG



Propriété spéciale : +1 à l'**Initiative** de toutes les unités alliées adjacentes au QG.

TUILES IMMÉDIATES

Bataille (×6)

Mouvement (×4)

Grenade (×1)

UNITÉS



Mutant (×6)



Boucher (×4)



Rétiaire (×2) : Le *Rétiaire* de l'armée de Borgo possède également une capacité d'attaque au corps-à-corps de puissance 3. Son attaque est menée durant la bataille pendant la phase d'**Initiative** correspondante à celle du *Rétiaire*. Le *Rétiaire* peut attaquer un adversaire tout en l'immobilisant.



Bagarreux (×2)



Super-mutant (×1)



Assassin (×2)

MODULES



Médecin (×1)



Officier (×2)



Super-Officier (×1)



Éclaireur (×2)

HEGEMONIA

Hegemonia est un pays où des gangs puissants s'affrontent pour prendre le pouvoir. Ils sèment la terreur au-delà du territoire du pays dans des expéditions de pillage. Les valeurs des habitants de Hegemonia sont l'excellence physique et un caractère affirmé. Les combats de gladiateurs y sont extrêmement populaires.

DESCRIPTION DU DECK :

L'avantage premier de l'armée de Hegemonia est une grande quantité des *Rétiaires* ce qui permet au joueur de cette faction de contrer les plans même les plus retards de l'adversaire. De plus c'est une armée très universelle par la présence de plusieurs

tuiles « Action » (pas mal de tuiles *Bataille*, *Mouvement* et *Repousser*) et une bonne **Mobilité**.

Le défaut principal de cette armée est une petite quantité d'unités capables de tirer ce qui oblige le joueur à chercher à placer ses unités à la proximité immédiate du QG adverse.

CONSEIL TACTIQUE :

Un soin particulier doit être porté au bon placement de ses *Rétiaires* afin de se servir de leurs *Filets* aussi bien de façon offensive contre le QG de l'adversaire que pour protéger son propre QG. Le QG lui-même, grâce au bonus de force qu'il procure à ses unités sera bien employé en attaque (posé à une case de distance du QG de l'adversaire – à condition de ne pas combattre un adversaire qui peut facilement échapper à ce voisinage)

QG



Propriété spéciale : +1 à la puissance des coups (corps-à-corps) à chaque unité alliée adjacente au QG.

TUILES IMMÉDIATES

Bataille (×5)

Mouvement (×3)

Repousser (×2)

Tireur d'Élite (×1)

UNITÉS



Coureur (×3)



Brute (×1)



Gangman (×4)



Gladiateur (×1)



Rétiaire (×2)



Garde (×1)



Super-Rétiaire (×1) :

Le *Super-Rétiaire* possède une capacité d'attaque au corps-à-corps de puissance 1. L'attaque est menée

durant la bataille pendant la phase d'**Initiative** correspondant à celle du *Super-Rétiaire*. Le *Super-Rétiaire* peut attaquer un adversaire tout en immobilisant un ou deux autres.



Soldat Universel (×3) :

Le *Soldat Universel* possède une double capacité d'attaque : coup et tir. Il peut ainsi infliger 2 blessures à

une unité ennemie adjacente.

MODULES



Le Boss (×1)



Quartier-Maitre (×1) :

Une et une seule attaque (1 seule initiative et 1 seule direction) d'une unité connectée au *Quartier-*

Maitre peut être changée en un tir d'une puissance équivalente (et inversement : un tir peut être changé en un coup). Si l'unité est affectée par des bonus supplémentaires au tir et au corps-à-corps tous s'appliquent au tir permis par le

module *Quartier-Maitre*.

Le *Quartier-Maitre* peut, lors de phases de bataille différentes, exercer son effet sur une autre unité et/ou sur une autre direction. Le joueur peut choisir si le *Quartier-Maitre* exerce son effet sur l'unité connectée ou non. Si l'unité affectée peut agir lors de deux phases différentes d'une bataille alors le joueur doit choisir à laquelle il active l'effet du *Quartier-Maitre*.



Officier I (×2)



Officier II (×1)



Transport (×1) :

Chaque unité adjacente au *Transport* peut effectuer un mouvement et/ou une rotation comme si elle possédait

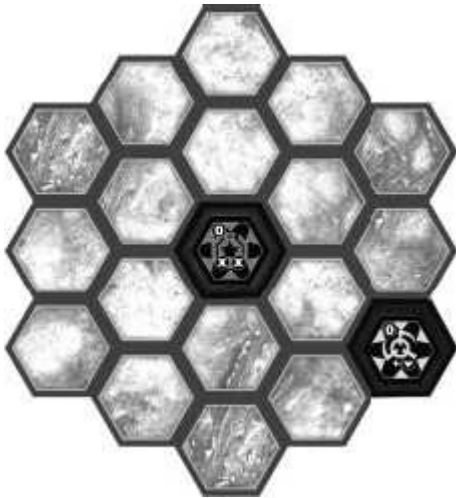
le compétence **Mobilité**. Les unités voisines bénéficient de l'effet du *Transport* dès que cette tuile est posée sur le plateau. Une unité adjacente peut bénéficier de son effet même si après le mouvement elle ne sera plus à côté du *Transport*. Le *Transport* ne peut pas se déplacer lui-même.



Éclairteur (×1)

EXEMPLE ILLUSTRÉ D'UNE PARTIE

HEGEMONIA VERSUS POSTERUNEK



⇨ TOUR 1 : POSE DES QG

Le joueur qui contrôle l'armée de Posterunek joue en premier. Il décide de poser son QG au milieu du plateau. Ainsi il pourra le déplacer plus facilement en exploitant l'atout de l'armée de Posterunek : de nombreuses tuiles *Mouvement*.

Le joueur qui contrôle l'armée de Hegemonia pose son QG dans un coin du plateau afin de pouvoir se défendre plus facilement.

⇨ TOUR 2 : POSTERUNEK ⇨

Le joueur pioche un *Médecin* (il commence par tirer une tuile et n'en rejette pas). Il pose cette tuile près de son QG, notamment pour bloquer un endroit où aurait pu être

posée une tuile de Hegemonia qui bénéficierait du bonus du QG de Hegemonia.



⇨ TOUR 3 : HEGEMONIA

Le joueur de Hegemonia pioche *Mouvement* et *Officier* (il a seulement 2 tuiles et donc il n'en rejette aucune). Il joue la tuile *Mouvement* et bouge son QG pour avoir un meilleur accès au QG de Posterunek. De plus il pose la tuile *Officier* pour préparer une bonne place pour poser les unités lors des tours prochains (ses unités recevraient le bonus de l'officier et du QG et pourraient attaquer le QG ennemi). L'*Officier* protège également un côté du QG contre une attaque éventuelle.



⇨ TOUR 4 : POSTERUNEK ⇨

Le joueur de Posterunek pioche *Mouvement*, *Bagarreur* et *Liquidateur*. Le joueur doit se défusser d'une tuile, il décide que ce sera *Mouvement*. Il pose le *Bagarreur* sur la case que son adversaire convoitait. Le *Bagarreur* pourra durant la bataille attaquer le QG de Hegemonia, et, grâce au voisinage avec son propre QG, il pourra bénéficier d'une deuxième attaque.

Il pose le *Liquidateur* de l'autre côté du QG de Hegemonia. A cet endroit l'unité sera exposée à une contre-attaque mortelle, malgré cela le joueur décide que, plutôt que d'attaquer d'une distance mettant à l'abri son unité, il préfère la placer de façon à rendre impossible la fuite du QG adverse du piège qu'il est en train de lui tendre.



⇨ TOUR 5 : HEGEMONIA

Le joueur de Hegemonia pioche *Bataille*, *Rétiaire* et *Coureur*. Le joueur doit se défusser d'une tuile, il décide que ce sera *Bataille* (à ce moment la situation n'est pas avantageuse, jouer *Bataille* ne lui serait pas profitable).

Il pose le *Rétiaire* de façon à neutraliser le très dangereux *Bagarreur* de Posterunek. Il déploie le *Coureur* en position d'attaque du QG adverse.



TOUR 6 : POSTERUNЕК ⇒

Le joueur de Posterunek pioche *Mouvement*, *Bataille* et *Mitrailleur*. Le joueur doit se défausser d'une tuile, il décide d'écarter *Bataille* (la situation à ce moment n'est pas suffisamment profitable pour jouer cette tuile « Action »).

Il joue *Mouvement* et déplace le QG vers le haut pour fuir le *Coureur*. Il pose le *Mitrailleur* de façon à toucher le QG adverse pendant la bataille et cela, depuis une situation plutôt sécurisée.



⇐ TOUR 7 : HEGEMONIA

Le joueur de Hegemonia pioche *Soldat Universel*, *Gangman* et *Rétiaire*. Le joueur doit se défausser d'une tuile, il décide que ce sera *Gangman*.

Il déploie le *Soldat Universel* pour l'attaque du *Liquidateur* : grâce à son *Initiative* plus élevée il va éliminer cette unité avant qu'elle puisse tirer sur le QG de Hegemonia.

Il pose également le *Rétiaire* de façon à immobiliser le QG de Posterunek : celui-ci ne pourra plus se déplacer ni fuir. De plus, à cet endroit, il protège l'autre *Rétiaire* d'une éventuelle attaque d'en haut. Enfin le *Coureur*, grâce à son compétence *Mobilité* effectue un mouvement vers le QG de Posterunek.



TOUR 8 : POSTERUNЕК ⇒

Le joueur de Posterunek pioche *Commando*, *Éclaireur* et *Médecin*. Le joueur doit se défausser d'une tuile, il décide de rejeter *Médecin*.

Il pose le *Commando* afin de tirer dans le *Rétiaire* qui neutralise le *Bagarreur*. Il pose l'*Éclaireur* derrière le *Commando* pour faire passer son *Initiative* de 3 à 4. De cette façon, pendant la bataille il aura le temps d'éliminer le *Rétiaire* et en conséquence libérer le *Bagarreur*. Ce dernier, même s'il est visé par le *Soldat Universel*, aura le temps de frapper le QG adverse.



⇐ TOUR 9 : HEGEMONIA

Le joueur de Hegemonia pioche *Gangman*, *Boss* et *Coureur*. Le joueur décide de défausser la tuile *Coureur*.

Il pose son *Gangman* pour attaquer par derrière le *Mitrailleur*. Cette position a également l'avantage de protéger le *Soldat Universel* qui se prépare à tirer sur le *Liquidateur*. Le *Boss* est déployé à côté du *Coureur* pour augmenter son *Initiative* et sa puissance de frappe contre le QG adverse.



TOUR 10 : POSTERUNЕК ⇒

Le joueur de Posterunek pioche *Tireur d'Élite*, *Mouvement* et *Bataille*. Le joueur doit se

défausser d'une tuile, il décide de rejeter *Mouvement*.

Il joue le *Tireur d'Élite* pour éliminer du plateau le *Rétiaire* qui immobilise son QG. Si le joueur avait utilisé *Mouvement* il aurait pu s'enfuir avec son QG pour le protéger de l'attaque du *Coureur*. Cependant il est plus profitable de sécuriser la ligne de tir pour son *Commando*, donc il le laisse en place. De plus, à cet endroit la faculté spéciale du QG s'appliquera sur le *Bagarreur* et lui procurera une attaque supplémentaire. La situation est maintenant jugée satisfaisante par le joueur et il commence le combat grâce à la tuile *Bataille*. Une attente plus prolongée pourrait être trop risquée, sachant que dans le deck de Hegemonia il reste encore un *Rétiaire* et une tuile de *Tireur d'Élite*.



DÉROULEMENT DE LA BATAILLE



⇌ PHASE D'INITIATIVE 4

L'**Initiative** la plus haute présente sur une tuile du plateau est égale à 4.

La seule unité qui possède ce niveau d'**Initiative** est le *Commando* de Posterunek soutenu par l'*Éclaireur*. Il tire au dessus de son QG sur le *Rétiaire* et l'élimine. À la fin de cette phase la tuile du *Rétiaire* est enlevée du plateau.

PHASE D'INITIATIVE 3 ⇒

Toutes les unités avec une *Coureur* (Hegemonia) soutenu par le *Boss* attaque le QG de Posterunek et lui inflige deux blessures. Le nombre de PR du QG



descend donc à 18.

Le *Bagarreur* de Posterunek porte un coup au QG de Hegemonia pour lui enlever 2 PR, ce QG passe donc également à 18 PR.

Le *Gangman* (Hegemonia) attaque le *Mitrailleur*, mais c'est le *Médecin*, connecté au *Mitrailleur*, qui est éliminé. Le *Soldat Universel* attaque le *Liquidateur* et l'élimine. À la fin de cette phase les tuiles de *Médecin* et de *Liquidateur* sont enlevées du plateau.



⇌ PHASE D'INITIATIVE 2

Toutes les unités avec une **Initiative** de 2 effectuent leur actions simultanément :

Le *Bagarreur*, grâce à la propriété de son QG, peut renouveler son attaque. Il inflige donc de nouveau 2 blessures au QG de Hegemonia dont le nombre de PR descend à 16.

Le *Mitrailleur* tire sur le QG de Hegemonia et lui inflige une blessure. Le QG possède à présent 15 PR.

PHASE D'INITIATIVE 1 ⇒

La seule unité sur le plateau possédant une **Initiative** de 1 est le *Mitrailleur*.

Il effectue sa deuxième action et blesse de nouveau le QG de Hegemonia qui passe à 14 PR.



⇌ PHASE D'INITIATIVE 0

Il n'y a que les deux QG qui ont l'**Initiative** égale à 0. Le QG de Hegemonia attaque et élimine le *Bagarreur*. Le QG de Posterunek attaque et élimine le *Coureur*.

Les tuiles de *Bagarreur* et de *Coureur* sont enlevés du plateau.



APRÈS LA BATAILLE



La bataille est maintenant terminée et le jeu revient vers la phase tactique : tirage et pose des tuiles.

Le tour suivant est celui de Hegemonia.

OPTION DU JEU

ROI DE LA COLLINE OU L'AUTRE FACE DU PLATEAU.

Sur l'autre côté du plateau il y a des cases avec des symboles qui augmentent l'**Initiative** des tuiles. La case centrale augmente l'**Initiative** de l'unité qui s'y trouve de 2. Les cases autour d'elle augmentent l'**Initiative** de 1, les autres cases ne modifient pas l'**Initiative**. Toutes les autres règles ne sont pas modifiées.



PRODUCTION

AUTEUR DU JEU : Michał Oracz

RÈGLES DU JEU : Michał Oracz, Ignacy Trzewiczek

ILLUSTRATIONS DES TUILES : Tomasz Jędruszek

ILLUSTRATION DE LA COUVERTURE : Tomasz Jędruszek

CONCEPTION DU PLATEAU : Michał Oracz

TRADUCTION : Jacques Chodorowski

REMERCIEMENTS

POUR L'AIDE À L'ÉCRITURE DES RÈGLES : Marcin Blacha, Marek "Mar_cus", Szumny, Michał "Uiek", Walczak-Ślusarczyk, Artur "Nataniel", Jedliński

POUR LES TESTS DU JEU : Marek "Mar_cus", Szumny, Marcin Blacha, Ignacy Trzewiczek, Ezechiel Moebius i Ysabell, Kuglarz, Widłak, Tomek Kowalewski, Gali

LES REMERCIEMENTS SPÉCIAUX : Nataniel, Mar_cus i Michał "Deggiąła", Romaniuk

Nous remercions également tous ceux qui ont testé le prototype de Neuroshima Hex lors des conventions et qui nous ont communiqué leurs remarques.

MECENAT

Militarny Magazyn Specjalny **KOMANDOS**

Militarny Magazyn Historyczny **TAKTYKA I STRATEGIA**

Mecenat i-net : **WROTA WYOBRAZNI** (<http://www.wrota.com.pl>),

GRY-PLANSZOWE.PL (<http://gry-planszowe.pl>)

ÉDITEUR

((WYDAWNICTWO PORTAL))

ADRESSE : ul. św. Urbana 15; 44-100 Gliwice, Tel./fax. (032) 334 85 38

SITE DE L'ÉDITEUR : <http://www.wydawnictwoportal.pl>

E-mail : portal@wydawnictwoportal.pl

SITE OFFICIEL DU JEU : <http://www.hex.neuroshima.org>

PORTAIL OFFICIEL DE L'UNIVERS NEUROSHIMA : <http://www.neuroshima.org>