

GEARS OF WAR™

LE JEU DE PLATEAU



RÈGLES DU JEU

INTRODUCTION

Les humains de Sera ont connu pendant un temps l'illusion de la paix, jusqu'au Jour de l'Émergence. La horde Locuste est arrivée sans prévenir ; d'innombrables soldats et créatures sortant des entrailles de la terre.

La Coalition des Gouvernements Unis (CGU) a combattu pour repousser cette menace souterraine, mais leurs défenses ont été rapidement brisées. Avec des milliards de morts, les humains ont retourné leurs armes de destruction massive contre leurs propres cités pour empêcher que l'ennemi ne les contrôle.

Aujourd'hui, la longue lutte touche à sa fin, une fin désespérée.

APERÇU DU JEU

Dans *Gears of War : Le Jeu de Plateau*, chaque joueur contrôle un soldat de la CGU combattant pour sauver l'humanité de la horde de Locustes. Au début du jeu, les joueurs choisissent une mission. Chaque mission comprend différents objectifs que les joueurs doivent remplir pour gagner la partie.

Gears of War : Le Jeu de Plateau est un jeu coopératif, les joueurs perdant ou gagnant tous ensemble. Seul un travail d'équipe permettra de contrer la horde Locuste (contrôlée par un paquet de cartes Intelligence Artificielle) et de gagner la partie !

MATÉRIEL

- ⊗ 32 figurines en plastique :
 - 4 soldats CGU
 - 6 Drones
 - 6 Rebutés
 - 6 Tickers
 - 3 Boomers
 - 3 Gardes Theron
 - 3 Kantus
 - 1 Berserker
- ⊗ 168 cartes format bridge :
 - 35 cartes IA Locuste
 - 27 cartes Mission (7 Missions, de 3 à 7 cartes par mission)
 - 54 cartes Ordre
 - 4 cartes Personnage CGU
 - 10 cartes Ennemi
 - 29 cartes Arme Spéciale
 - 9 cartes Arme Aléatoire
- ⊗ 38 petites cartes :
 - 34 cartes Lieu
 - 4 cartes Référence
- ⊗ 7 planches cartonnées :
 - 17 tuiles réversibles Plateau (1 grande, 4 moyennes, 12 petites)
 - 8 pions Puits d'Émergence/Scellé
 - 23 marqueurs Blessé/Arme droppée
 - 12 pions Grenade
 - 36 pions Munition
 - 2 pions Porte
 - 2 pions Verrou
 - 1 règle ligne de vue
- ⊗ 1 feuille Référence de Mission
- ⊗ 5 dés d'attaque
- ⊗ 4 dés de défense
- ⊗ 2 bases en plastique pour les portes

APERÇU DU MATÉRIEL

FIGURINES CGU

Ces figurines rouges représentent les personnages contrôlés par les joueurs. On les place sur le plateau pour indiquer l'emplacement du personnage de chaque joueur.



FIGURINES LOCUSTES

Ces figurines grises représentent les ennemis. On les place sur le plateau pour indiquer l'emplacement de chaque membre de la horde Locuste.



CARTES IA LOCUSTE

Ces cartes d'intelligence artificielle (IA) contrôlent les actions des figurines de Locustes. Durant l'étape Activation des Locustes de chaque joueur, le joueur pioche une de ces cartes et la résout (cf. page 10).



CARTES MISSION

Ces cartes donnent les instructions de préparation, les règles spéciales, et les objectifs pour chaque mission. Le nombre de cartes de chaque mission varie selon la complexité et la durée de cette mission.



CARTES ORDRE

Ces cartes sont le moyen principal des joueurs pour agir durant leur tour. Elles autorisent souvent le joueur à déplacer et/ou attaquer avec sa figurine, et peuvent être défaussées pour divers effets. Le nombre de cartes Ordre dans la main d'un joueur indique également les points de vie de son personnage CGU (cf. Étape Soins page 9).



CARTES PERSONNAGE CGU

Ces cartes listent les armes de départ, les munitions, les grenades, la valeur de défense de chaque CGU et leurs capacités spéciales.



CARTES ENNEMI

Ces cartes listent la défense, les points de vie, l'attaque, et les capacités spéciales de chaque type de Locuste.



CARTES ARME SPÉCIALE

Ces cartes réversibles ne sont jamais mélangées dans le paquet d'armes. Les joueurs ne reçoivent ces cartes que lors de la préparation (comme indiqué sur leur Personnage CGU), en ramassant des armes droppées, ou avec certaines cartes Lieu et Mission.



CARTES ARME ALÉATOIRE

On mélange ces cartes pour créer un paquet d'armes puissantes que les CGU peuvent recevoir au cours du jeu depuis des zones spécifiques d'équipement du plateau.



DÉS ATTAQUE/ DÉFENSE

On utilise ces dés pour résoudre le combat. Les dés noirs déterminent le nombre de blessures infligées par l'attaque et déclenchent des capacités. Les dés rouges représentent le nombre de blessures que le défenseur peut ignorer.



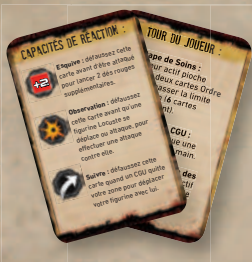
CARTES LIEU

On mélange ces cartes dans les paquets selon les instructions de la carte Préparation de Mission. Quand un joueur explore une zone, il pioche ces cartes pour créer le plateau. Ces cartes indiquent également les éventuelles capacités spéciales de la tuile Plateau correspondante.



CARTES RÉFÉRENCE

Ces petites cartes servent à rappeler des informations utiles concernant l'ordre du tour et les règles les plus fréquentes.



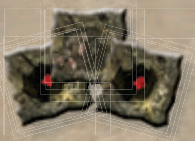
TUILES PLATEAU

Elles servent à créer le plateau où la partie se déroulera et où on positionne les figurines.



PIONS PUIITS D'ÉMERGENCE/SCELLÉ

Ces pions servent à créer des Puits d'Émergence supplémentaires sur le plateau, ou sont placés face cachée pour sceller les Puits d'Émergence existant.



MARQUEURS BLESSÉ/ARME DROPPÉE

On place ces marqueurs sous les figurines des Locustes blessés. Quand un Locuste est tué, il laisse un marqueur Blessure qui peut se révéler être une arme que les joueurs peuvent ramasser.



PIONS GRENADE

Ces pions sont placés sur la carte Grenade Bolo de chaque joueur. Ils indiquent de combien de grenades dispose le joueur.



PIONS MUNITION

On place ces pions sur chaque carte Arme en possession d'un joueur pour indiquer combien de fois il peut vider le chargeur de chacune de ses armes.



PIONS PORTE

Ces pions doivent être insérés sur les bases en plastique avant le début de la partie. Ces pions marquent les sorties du plateau et indiquent où les joueurs peuvent aller pour explorer le prochain niveau.



PIONS VERROU

On place ces pions sur les paquets Lieu, comme indiqué sur la carte Préparation de Mission. Quand ils sont sur un paquet, ils indiquent quels niveaux du plateau ne peuvent pas être explorés.



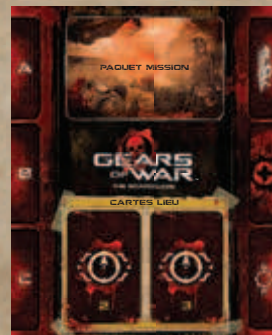
RÈGLE LIGNE DE VUE

Cette règle sert à déterminer quelles figurines peuvent s'attaquer.



FEUILLE DE RÉFÉRENCE DE MISSION

Cette feuille sert à organiser tous les éléments nécessaires à la mission : cartes Lieu et Ennemi, paquets Arme, IA et Ordre.



PRÉPARATION

Avant la partie, les joueurs doivent effectuer les étapes suivantes dans cet ordre.

- 1. Choisir le premier joueur et les personnages CGU :** on détermine aléatoirement le premier joueur. En commençant par ce joueur, chaque joueur choisit une carte Personnage CGU.
- 2. Recevoir les armes, grenade et munitions de départ :** chaque joueur reçoit les cartes Arme Spéciale indiquées sur sa carte Personnage CGU, le nombre de pions Munition (égal au nombre de symboles de balles) et les pions Grenade indiqués sur sa carte Personnage puis les place sur les cartes Arme appropriées.
- 3. Préparer les paquets Ordre et Arme :** mélangez les cartes Ordre et Arme Aléatoire séparément pour former deux paquets que l'on place aux cases indiquées du côté droit de la feuille Référence de Mission. On ne mélange pas les cartes Arme Spéciale dans le paquet Arme.
- 4. Choisir une mission :** les joueurs choisissent ensemble une des sept missions de cette boîte. La mission Émergence est recommandée pour les débutants. Chaque mission est composée de plusieurs étapes, chacune représentée par une carte Mission. Le nombre de niveaux varie selon les missions. Prenez toutes les cartes Mission appartenant à cette mission et créez un paquet Mission, avec la carte Préparation de Mission au sommet suivie de la carte Mission Étape 1, puis l'Étape 2, etc. Placez ce paquet sur la case Paquet Mission de la feuille Référence de Mission.
- 5. Préparer les cartes Locuste et les figurines :** effectuez les étapes suivantes dans l'ordre.
 - I.** Prenez les cartes Ennemi indiquées sur la carte Préparation de Mission et placez-les sur les cases appropriées à la gauche de la feuille Référence de Mission (A, B, ou C).
 - II.** Placez toutes les figurines de Locustes correspondantes et les marqueurs Blessure à gauche de la carte Ennemi correspondante (les marqueurs Blessure sont expliqués page 19).
 - III.** Créez le paquet IA. Mélangez les cartes IA Locuste pour chaque type d'ennemi de cette mission (il y a quatre cartes IA qui correspondent à chaque carte Ennemi) avec les cartes IA « Générale » indiquées sur la carte Préparation de Mission. Placez ce paquet sur la case appropriée à droite de la feuille Référence de Mission.

Par exemple, le paquet IA pour la mission Émergence comprend 18 cartes : 4 cartes IA Rebut, 4 cartes IA Drone, 4 cartes IA Boomer et 6 cartes IA Générale.

- 6. Préparer les paquets Lieu :** créez les paquets de cartes Lieu comme indiqué au dos de la carte Préparation de Mission. Mélangez ces paquets séparément et placez les paquets des niveaux 2 et 3 sur les cases appropriées de la feuille Référence de Mission. Si la carte Préparation de Mission a un symbole Verrou sur le niveau, on place un pion Verrou sur ce paquet.

On met de côté le paquet de niveau 1 (il sera utilisé à l'étape 7). Puis on remet la carte Préparation de Mission dans la boîte avec les cartes Lieu inutilisées (après avoir pris note des règles spéciales).

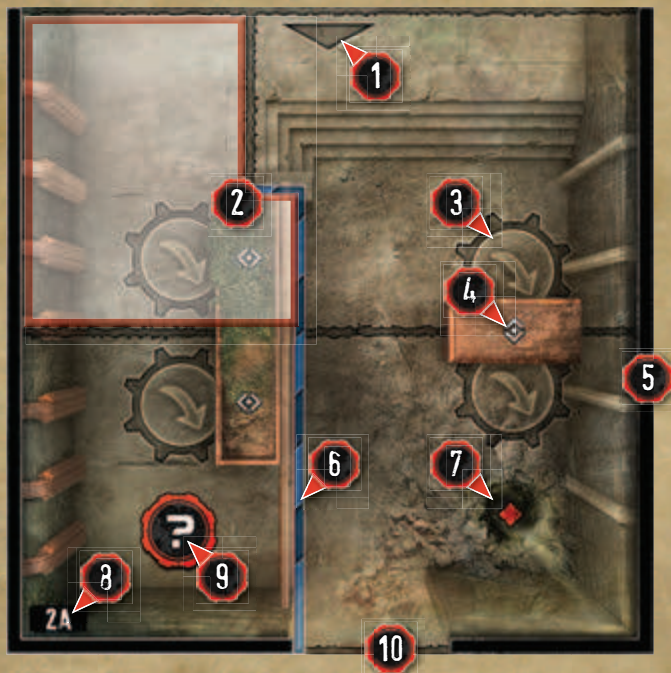
- 7. Préparer le premier niveau du plateau :** les joueurs installent le premier niveau du plateau en effectuant ces étapes dans l'ordre.
 - I.** Piocher une carte du paquet Lieu niveau 1.
 - II.** Trouver la tuile Plateau correspondante et la mettre sur la table. Si d'autres tuiles Plateau sont déjà en jeu, on place la nouvelle tuile de façon à ce que son entrée corresponde à la sortie du plateau.
 - III.** On génère des figurines Locustes comme indiqué au bas de la carte Lieu sur chaque Puits d'Émergence de la tuile Plateau en fonction du nombre de joueurs.

Si'il reste des cartes dans le paquet Lieu, on répète les étapes I à III. Si c'était la dernière carte Lieu du paquet, on place un pion Porte sur la sortie de cette tuile. Cf. Exemple de Préparation du Plateau page 7.

- 8. Placer les figurines CGU sur le plateau :** chaque joueur place son CGU sur une zone d'entrée (le bord du plateau ouvert avec une flèche) de la première tuile placée à l'étape 7. En commençant par le premier joueur, chaque joueur a la possibilité de déplacer sa figurine dans un emplacement à couvert de sa zone (limite d'une figurine par emplacement à couvert, cf. page 14).
- 9. Piocher les cartes Ordre :** enfin, chaque joueur pioche autant de cartes Ordre que la taille maximum de sa main (généralement six). Chaque joueur pioche **six cartes Ordre** sauf le joueur contrôlant Marcus Fenix qui en pioche une de plus.

Une fois la préparation terminée, le premier joueur effectue son premier tour de jeu en suivant les étapes indiquées page 9.

DÉTAILS D'UNE TUILE PLATEAU



- 1. Entrée :** un côté de chaque tuile est l'entrée de cette tuile. Si la tuile n'est pas la première placée durant la préparation, l'entrée doit correspondre à la sortie de la tuile précédemment placée. L'entrée est marquée d'une flèche.
- 2. Zone :** chaque tuile Plateau est divisée en plusieurs zones. On se sert des zones pour le déplacement et pour déterminer la portée des armes. Les zones sont séparées par des murs, des élévations, le couvert et/ou des lignes irrégulières. Il peut y avoir n'importe quel nombre de figurines (CGU et Locustes) dans une zone.
- 3. Emplacement à Couvert :** ces emplacements circulaires représentent les endroits dans une zone fournissant une protection contre le tir ennemi (comme un bout de mur, un meuble, des décombres...). Il ne peut y avoir qu'une seule figurine par emplacement à couvert. Le couvert est une notion très importante car cela donne un bonus défensif (aux figurines CGU et Locustes) qui peut aider un personnage CGU ou une figurine Locuste à survivre à une attaque.
- 4. Flèche de Couvert :** les figurines qui sont à couvert utilisent le centre de cette flèche pour tracer une ligne de vue (cf. page 21) et déterminer les figurines qu'elles peuvent voir.
- 5. Mur :** ces lignes noires épaisses séparent des zones et on ne peut pas les traverser, ni tirer au travers.
- 6. Changement d'Élévation :** ces lignes bleues rayées séparent des zones et on ne peut pas les traverser. Mais elles ne bloquent pas la ligne de vue pour attaquer.
- 7. Puits d'Émergence :** chaque tuile Plateau a au moins une zone contenant un Puits d'Émergence. Les Puits d'Émergence indiquent la zone où l'on place les figurines de Locustes lors de la préparation et où sont générées les figurines de Locustes par les cartes IA.
- 8. Identificateur de Tuile :** chaque tuile Plateau a un chiffre et une lettre (A d'un côté, B de l'autre). Cet identificateur correspond à une carte Lieu et on s'en sert pour préparer le plateau.
- 9. Équipement :** certaines tuiles ont une zone avec le symbole d'équipement (roue), pour indiquer que l'on peut y trouver des armes, des munitions ou d'autres équipements spéciaux. Les CGU peuvent activer cet équipement (comme indiqué sur la carte Lieu correspondante) s'ils se trouvent dans cette zone durant leur étape Ordre (cf. page 10).
- 10. Sortie :** la petite ouverture sur un bord de la tuile non marquée d'une flèche d'entrée est la sortie. La sortie de chaque tuile a un pion Porte dessus ou mène à l'entrée de la tuile suivante.

EXEMPLE DE PRÉPARATION DU PLATEAU



1. Les joueurs piochent la première carte du paquet Lieu de niveau 1.
2. Les joueurs prennent la tuile Plateau ayant l'identificateur correspondant (ici, 2A).
3. Comme il s'agit d'une partie à 4 joueurs, les joueurs consultent la section 4 au bas de la carte Lieu. On leur dit de placer 1 figurine Locuste A, 1 figurine Locuste B, et 1 figurine Locuste C sur **chaque** Puits d'Émergence de cette tuile. La feuille Référence de Mission à la carte Ennemi Rebut dans la case A, la carte Ennemi Drone dans la case B et le Boomer dans la case C. Les joueurs placent 1 Rebut, 1 Drone et 1 Boomer sur le Puits d'Émergence de la tuile 2A (cf. page 14). Comme la carte Lieu 2A a une capacité d'équipement, elle reste en jeu.

4. Puis les joueurs piochent la carte suivante du paquet Lieu de niveau 1 et prennent la tuile correspondante (16A). La tuile 16A est placée de façon à ce que son entrée touche la sortie de la tuile 2A, le bord de la tuile étant dans l'alignement de la précédente.
5. Les joueurs placent les figurines Locustes dans les deux zones de cette tuile ayant un Puits d'Émergence (comme dans l'étape 3). Les figurines Locustes se placent automatiquement à couvert si possible.

Les joueurs continuent à piocher des cartes Lieu, à placer des tuiles Plateau et à générer des figurines jusqu'à ce que le paquet Lieu de niveau 1 soit épuisé. Ils placent une porte sur la sortie de la dernière tuile.

SCHEMA DE PREPARATION



Ce schéma montre une préparation pour une partie à 4 joueurs jouant la mission Émergence. Rappelez-vous que votre plateau peut être différent puisque la préparation se fait aléatoirement à chaque partie.

1. Plateau
2. Pion Porte
3. Carte Lieu (uniquement conservée si elle indique une capacité d'équipement)
4. Piles de marqueurs Blessé/Arme droppée
5. Figurines de Locustes inutilisées (dans ce cas, la seule figurine inutilisée est un Rebut)
6. Cartes Ennemi
7. Feuille de Référence de Mission
8. Paquets Lieu Niveau 2 et 3
9. Paquet Arme
10. Paquet IA
11. Paquet Ordre
12. Réserve des pions Munition et Grenade
13. Figurines CGU (sur l'emplacement de départ)
14. Cartes Arme de Départ du premier joueur (avec pions Grenade et Munition de départ)
15. Carte Personnage du premier joueur
16. Figurines Locustes (générées sur le plateau)
17. Main de cartes Ordre du premier joueur

DÉROULEMENT

Le jeu se déroule en un certain nombre de tours jusqu'à ce que les joueurs aient accompli tous les objectifs de mission ou que tous les soldats CGU soient mourants (cf. Victoire page 11).

Le joueur dont c'est le tour est le **JOUEUR ACTIF**.

Lors de son tour, le joueur actif doit résoudre les étapes suivantes dans cet ordre :

- 1. Étape de soins** : le joueur actif pioche jusqu'à deux cartes Ordre **sans** dépasser la limite de sa main, soit **six** cartes normalement.
- 2. Étape ordre CGU** : le joueur actif choisit une carte Ordre de sa main et la défausse pour réaliser une des options suivantes :
 - Résoudre les actions de la carte.
 - Se déplacer jusqu'à **deux** zones.
 - Effectuer **une** attaque.

Durant cette étape, le joueur peut également défausser de sa main des cartes supplémentaires pour réaliser des actions spéciales, dont ranimer un soldat CGU, activer un équipement, et ramasser des armes droppées.

- 3. Étape Activation des Locustes** : le joueur actif pioche la première carte du paquet IA Locuste et la résout. Cette carte permet généralement à certains Locustes de se déplacer, d'attaquer et/ou de générer de nouveaux Locustes.

Après la résolution de cette étape, le joueur à la gauche du joueur actif devient le nouveau joueur actif et effectue son tour (en commençant par l'étape de soins).

DÉTAILS DU TOUR

Cette section détaille les étapes d'un tour.

1. ÉTAPE DE SOINS

Lors de cette étape, le joueur actif peut piocher jusqu'à deux cartes Ordre. Un joueur **ne peut jamais** dépasser la limite de sa main (**six** cartes normalement).

Cette étape est importante car les points de vie d'un soldat CGU sont égaux au nombre de cartes dans sa main. Quand un joueur CGU n'a plus de carte en main, il est blessé. Sa figurine est couchée pour indiquer qu'il est MOURANT (voir page 21).

Quand un joueur pioche la dernière carte du paquet Ordre, on mélange la pile de défausse pour former un nouveau paquet Ordre.

Exemple : c'est le début de l'étape de soins de Dominic Santiago. Comme il a cinq cartes Ordre en main, il n'en pioche qu'une. Si le joueur contrôlait Marcus Fenix, il aurait pioché deux cartes car sa limite de main est de 7 cartes. Puis, il effectue son étape ordre CGU.

DÉTAILS D'UNE CARTE ORDRE



- 1. Symbole Capacité de Réaction** : les cartes Ordre peuvent être défaussées en réaction à certains événements. Le symbole indique si la carte peut être utilisée pour esquiver, suivre, ou observer. Plus de détails page 24.
- 2. Nom de la Carte** : les noms permettent de différencier les types de cartes Ordre. Les noms n'ont pas d'effet sur le déroulement de la partie.
- 3. Actions** : les cartes Ordre sont généralement jouées durant l'étape Ordre CGU pour résoudre les capacités (actions) indiquées ici. Quand un joueur utilise cette carte, il peut utiliser une ou toutes les actions indiquées ici, en respectant ce qui suit. Il doit complètement résoudre chaque action choisie et il doit réaliser les actions dans l'ordre de la carte.
- 4. Restriction de Joueur** : certaines carte affichent un symbole "2+" dans le coin inférieur droit pour indiquer que leurs actions sont plus intéressantes quand on joue à 2 joueurs ou plus. Quand un joueur pioche une de ces cartes dans une partie en solitaire, il peut la remettre dans la boîte et en piocher une autre. Cf. Règles du Jeu en Solitaire page 30.

2. ÉTAPE D'ORDRE CGU

Lors de cette étape, le joueur actif doit jouer une carte Ordre de sa main. Il la défausse pour accomplir une des options suivantes :

- Résoudre la ou les actions de la carte. La première « puce » de la carte Ordre doit être résolue avant la deuxième et ainsi de suite. Il n'est pas obligatoire de réaliser toutes les actions de la carte mais ces actions doivent être effectuées dans l'ordre.
- Se déplacer jusqu'à **deux** zones, en ignorant toutes les actions de cette carte.
- Effectuer **une** attaque, en ignorant toutes les actions de cette carte.

Jouer une carte Ordre durant cette étape est obligatoire.

Remarque : les cartes Ordre qui permettent au joueur actif de choisir une figurine CGU dans sa zone **peuvent** être utilisées sur sa figurine.

Actions Spéciales

Avant ou après la résolution de chaque action de sa carte Ordre, le joueur peut défausser une carte de sa main pour effectuer une de ces actions spéciales :

- Ranimer une figurine CGU mourante dans sa zone (cf. page 21).
- Ramasser un marqueur Arme droppée dans sa zone (cf. page 20).
- Activer l'équipement de sa zone (si un symbole d'équipement est présent). Il applique la capacité d'équipement indiquée sur la carte Lieu de cette tuile.

Le joueur actif peut résoudre **chacune** de des actions spéciales une fois par tour, en défaussant une carte pour **chaque action spéciale** résolue.

Exemple : lors de l'étape Ordre CGU de Dominic Santiago, il décide d'abord de défausser de sa main une carte Ordre pour ranimer Marcus Fenix, qui est mourant dans sa zone. Puis il joue une carte Ordre de sa main et réalise la première action de la carte qui lui permet de se déplacer de deux zones. Après ce déplacement, il décide de défausser une autre carte Ordre de sa main pour activer l'équipement de sa zone, ce qui lui donne des pions Munition. Enfin, il résout la dernière action de sa carte Ordre, qui lui permet d'effectuer une attaque. Après la résolution de cette attaque, il procède à son étape d'Activation des Locustes.

Les joueurs ne peuvent pas accomplir d'action spéciale au cours de la résolution d'une action. Par exemple, si l'action d'une carte Ordre permet à un CGU de se déplacer de deux zones, il ne peut pas se déplacer d'une zone, ranimer un CGU, et se déplacer d'une seconde zone.

3. ÉTAPE D'ACTIVATION DES LOCUSTES

Le joueur actif pioche la première carte du paquet IA Locuste et la résout. La plupart de ces cartes ont une condition, et si cette condition est **remplie**, les figurines Locustes vont effectuer un type d'action. Si cette condition n'est pas **remplie**, les figurines Locustes vont effectuer un autre type d'action indiquée par le terme **Sinon**.

De nombreuses cartes IA Locuste permettent aux figurines Locustes de se déplacer (voir page 15) et/ou d'attaquer (voir page 16).

Quand une carte IA utilise le mot « vous », elle s'adresse au **joueur actif**. D'autres cartes font référence au CGU le plus proche, c'est à dire la figurine CGU qui est la moins loin en points de mouvement de la **figurine Locuste en cours d'Activation**. Si plusieurs figurines Locustes sont en cours d'Activation, le joueur actif décide de l'ordre dans lequel elles agissent.

Après avoir résolu la carte, défaussez-la face visible à côté du paquet IA Locuste.

Important : de nombreuses cartes IA proposent au joueur de piocher une nouvelle carte IA si certains critères ne sont pas remplis. Cela se produira généralement s'il n'y a pas de figurine en jeu du type indiqué.

DÉCISIONS DES LOCUSTES

Comme le mouvement et les attaques des Locustes sont dictés par les cartes IA, il y a parfois plus d'une action possible. Par exemple, une carte IA peut ordonner à un Drone d'attaquer le CGU le plus proche alors que deux figurines CGU sont à distance égale. Quand cela arrive, le joueur actif choisit quelle cible valide est attaquée.

Ces mêmes règles s'appliquent quand on déplace les figurines Locustes. Le joueur actif peut choisir dans quelle zone se déplace la figurine tant qu'il respecte les instructions de la carte IA.

Quand plusieurs Locustes se déplacent et/ou attaquent, les activations des figurines sont résolues une par une (selon le choix du joueur actif). Les figurines Locustes ne peuvent pas attaquer les CGU qui sont mourants.

Les trois principaux traits des cartes IA Locuste sont les suivants :

- **Événement** : ces cartes produisent des effets globaux obligatoires et que l'on doit résoudre dans leur totalité.
- **Pour Chaque** : les cartes avec ce trait sont résolues **une fois pour chaque figurine** du type indiqué en jeu. S'il y a plusieurs figurines du type indiqué sur le plateau, le joueur actif choisit l'une d'elles, résout les effets de cette carte pour cette figurine, puis choisit une autre figurine et résout les effets de la carte, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les figurines du type indiqué aient été activées.

Par exemple, s'il y a deux Drones en jeu, l'un d'eux peut être capable de satisfaire la capacité Restreinte, et l'autre ne peut satisfaire que la capacité «Sinon». Voir l'exemple page 12.
- **Groupe** : les cartes ayant ce trait sont résolues **une seule fois**, et ont souvent des conditions qui s'appliquent à la situation du jeu. Si plusieurs figurines sont capables de se déplacer et/ou d'attaquer, le joueur actif les résout une par une, dans l'ordre de son choix.

Quand un joueur résout la dernière carte du paquet IA, il mélange la pile de défausse pour former le nouveau paquet IA.

VICTOIRE

Pour gagner la partie, les joueurs doivent accomplir tous les objectifs de leurs cartes Mission. Les joueurs commencent la partie avec la carte Mission étape 1 face visible et appliquent les éventuelles règles spéciales de la carte.

Une fois que l'objectif « **Retournez cette carte quand** » est rempli, ils lisent le texte au dos de cette carte et résolvent ses effets. S'il est indiqué « Passez à l'étape suivante », on défausse la carte et on résout les « règles spéciales » de la carte Mission suivante. Cette carte reste en jeu jusqu'à ce que son objectif soit accompli.

L'objectif de la dernière carte Mission doit être accompli pour que les joueurs gagnent la partie.

Les joueurs perdent la partie si **toutes les figurines CGU sont mourantes**.

DÉTAILS D'UNE CARTE IA LOCUSTE



1. **Trait de la carte** : la partie supérieure de la carte indique si la carte est du type "Événement", "Groupe" ou "Pour chaque" figurine d'un type. À droite de ce trait est indiqué le type de figurine Locuste affecté par cette carte.
2. **Capacité Restreinte** : cette capacité est appliquée si le critère peut être satisfait. Avec la carte 11 de cet exemple, s'il y a au moins une figurine Rebut sur le plateau, tous les Rebut peuvent se déplacer et attaquer. S'il n'y a pas de Rebut sur le plateau, on

applique la capacité Sinon et on génère 2 nouveaux Rebut.

3. **Capacité Sinon** : si la capacité Restreinte ne peut pas être satisfaite, le joueur résout à la place cette capacité. Parfois, cette capacité indique les critères pour lesquels cette carte est défaussée sans effet et une nouvelle carte est piochée.
4. **Numéro de la carte** : ce numéro unique sert à identifier les différentes cartes IA.

EXEMPLE DE RÉOLUTION D'UNE CARTE IA LOCUSTE

1

POUR CHAQUE - **BOOMER**

SI UN CGU EST À 3 DE PORTÉE OU MOINS :
Il attaque le CGU le plus proche dans sa LDV.

SINON :
Déplacez-le de 2 zones vers le CGU le plus proche. Puis il attaque le CGU si il est à 3 de portée ou moins.

S'il n'y a pas de Boomer en jeu, piochez une nouvelle carte IA.

17 / 35

2

POUR CHAQUE - **DRONE**

SI UN CGU EST DANS LA LIGNE DE VUE :
Le Drone attaque le CGU le plus proche dans sa ligne de vue. Puis, si ce Drone n'est pas à couvert, il se déplace d'une zone vers le CGU le plus proche.

SINON :
Déplacez-le de 3 zones vers le CGU le plus proche.

S'il n'y a pas de Drone en jeu, piochez une nouvelle carte IA.

13 / 35



1. Après avoir résolu sa carte Ordre, le joueur actif a besoin de résoudre son étape d'Activation des Locustes. Il pioche la première carte du paquet IA Locuste.

Il pioche la carte IA n°17. Comme il n'y a pas de Boomer en jeu, il défausse la carte et en pioche une nouvelle (comme indiqué par la capacité Sinon).

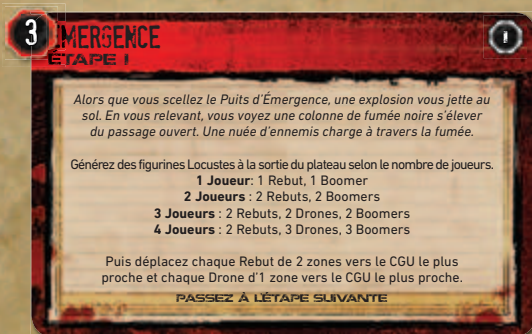
2. Il pioche la carte IA n°13. Cette carte indique que chaque Drone ayant une figurine CGU dans sa ligne de vue attaque le CGU le plus proche. Si le Drone ne dispose d'aucune ligne de vue, il se déplace de trois zones vers le CGU le plus proche.
3. Il commence par activer le Drone le plus à gauche. Comme il n'y a pas de figurine CGU dans sa ligne de vue (voir page 20), il ne peut pas attaquer et bouge à la place de trois zones vers le CGU le plus proche.

4. Après son mouvement, le Drone se place automatiquement dans un emplacement à couvert de sa zone.

5. Le joueur actif active le second Drone. Il y a deux CGU dans la ligne de vue du Drone. La carte IA spécifie que le Drone doit attaquer la figurine CGU la plus proche mais comme les deux CGU sont à égale distance, le joueur actif choisit Marcus Fenix (qui est à couvert) comme cible de l'attaque.

Après avoir résolu cette attaque, tous les Drones ont été activés. Le joueur actif termine son tour, et le joueur à sa gauche devient le nouveau joueur actif et commence son tour.

ACCOMPLIR UN OBJECTIF DE MISSION



1. Les joueurs sont actuellement à l'étape 1 du paquet Mission Émergence. L'objectif de cette carte indique : "Retournez cette carte quand : tous les Puits d'Émergence ont été scellés".
2. Marcus Fenix vient d'utiliser une Grenade Bolo pour sceller le dernier Puits d'Émergence du plateau.
3. Comme le joueur actif vient d'accomplir l'objectif de la carte Mission, il retourne immédiatement la carte et résout la capacité au dos.

4. Cette carte génère 3 Boomers, 3 Drones et 2 Rebut à la sortie du plateau. Le joueur actif place les figurines et déplace les Drones et Rebut comme indiqué par la carte.
5. Puis il passe à l'étape suivante de la mission en défaussant la carte étape 1. La carte Mission Étape 2 est maintenant au sommet du paquet. Si les joueurs accomplissent l'objectif de cette carte, ils la retournent et résolvent sa capacité (qui, par la même occasion, leur fait gagner la partie).

Puis Marcus Fenix reprend son tour.

POINTS DE RÈGLES

Cette section liste tous les points de règles n'ayant pas encore été décrits, comme le mouvement (MVT), la génération de Locustes, l'attaque et d'autres choses encore.

MOUVEMENT (MVT) CGU

De nombreuses cartes Ordre permettent à une figurine CGU de se déplacer d'un certain nombre de zones. Pour se déplacer d'une zone, le joueur place sa figurine dans une zone adjacente à sa zone actuelle.

Des zones sont adjacentes quand elles partagent une bordure commune (trait foncé et irrégulier).

Les figurines ne peuvent pas traverser les murs (lignes noires épaisses) ou des changements d'élévation (lignes bleues rayées, cf. page 6).

Une figurine ne peut pas traverser les portes, mais on peut les retirer en effectuant une exploration (voir page 22). Une figurine **ne peut pas** quitter le plateau.

Une figurine peut entrer ou traverser une zone contenant d'autres figurines (amies ou ennemies).

SE METTRE À COUVERT

De nombreuses zones du plateau ont des emplacements à couvert (voir le schéma page 6). Une fois qu'une figurine CGU a terminé son déplacement pour le tour, le

joueur peut placer sa figurine dans un emplacement à couvert de sa zone. Se rendre dans la zone à couvert est gratuit et ne diminue pas le nombre de zones pouvant être parcourues par la figurine. Sortir de l'emplacement à couvert est aussi gratuit, et se produit au début du mouvement de la figurine.

Les joueurs placent normalement leurs figurines dans un emplacement à couvert dès qu'ils le peuvent afin d'obtenir le bonus défensif (+1 ou +2 dés en défense – cf. schéma page 15).

La figurine **ne gagne pas** ce bonus si l'attaquant est dans la même zone. Le couvert fournit le même bonus défensif aux figurines Locustes et CGU.

La plupart des cartes Ennemi ont le symbole « Se Mettre à Couvert ». Cela signifie que les figurines de ce type **se mettent automatiquement à couvert** dans leur zone après s'être déplacées ou avoir été générées (y compris après avoir été générées durant la préparation).

Il ne peut y avoir qu'une figurine dans chaque emplacement à couvert. S'il y a déjà une figurine dans cet emplacement, aucune autre figurine ne peut s'y mettre.

Être à couvert n'empêche pas le joueur d'effectuer des actions spéciales (comme activer de l'équipement).

Les figurines ne peuvent se mettre à couvert que lors d'un déplacement ou d'une génération. Par exemple, quand une figurine à couvert est tuée, les autres figurines de la zone **ne peuvent pas** se placer aussitôt dans cet emplacement à couvert.

EXEMPLE DE MOUVEMENT (MVT) CGU



1 Déplacez-vous jusqu'à 3 zones.
Vous pouvez entrer dans un emplacement à couvert occupé par une figurine Locuste (sortez-la de cet emplacement et infligez-lui 1 blessure).

1. Le joueur actif résout une carte Ordre qui lui permet de se déplacer jusqu'à 3 zones.
2. Il décide de se déplacer de 2 zones, directement à travers une zone contenant 1 figurine Locuste. Il ne peut pas entrer dans la zone de l'autre CGU car il ne peut pas traverser un mur.
3. Après son déplacement, il décide de se mettre à couvert dans la zone qu'il occupe et déplace sa figurine dans l'emplacement à couvert. Cela ne lui coûte pas de mouvement supplémentaire.

MOUVEMENT (MVT) DES LOCUSTES

Les figurines Locustes sont généralement déplacées par les cartes IA. Le joueur actif déplace les figurines Locustes en suivant les instructions de la carte IA. Les figurines Locustes prennent toujours le chemin le plus court vers leur destination, en suivant les mêmes règles de mouvement (MVT) s'appliquant aux figurines CGU.

Une fois le déplacement des Locustes terminé, le joueur actif doit les placer dans un emplacement à couvert si c'est possible - l'emplacement doit être inoccupé et la carte Ennemi a le symbole SE METTRE À COUVERT (voir page 16).

Si plusieurs emplacements à couvert sont disponibles, le joueur doit placer le Locuste dans l'emplacement à couvert qui procurerait le meilleur bonus défensif si le Locuste était attaqué par le CGU le plus proche (en ignorant les CGU de sa zone).

Une figurine peut entrer ou traverser une zone contenant d'autres figurines (amies ou ennemies).

BONUS DÉFENSIF DE COUVERT

Les figurines en défense qui sont à couvert reçoivent un bonus qui dépend du côté où se trouve la figurine attaquante. On trace une ligne droite imaginaire (la ligne rouge sur le schéma) qui passe par le centre de la flèche blanche de couvert (👁).

Si la ligne de vue de l'attaquant (voir page 21) traverse cette ligne, on considère que le défenseur bénéficie d'un couvert total et il lance deux dés supplémentaires de défense (ce qui peut prévenir les blessures, cf. page 16).

Si la ligne de vue de l'attaquant ne traverse pas cette ligne, on considère que le défenseur bénéficie d'un couvert partiel et il ne lance qu'un dé supplémentaire de défense.

Si l'attaquant est dans la même zone que le défenseur, ce dernier ne reçoit pas de bonus défensif de son couvert.

Si l'emplacement à couvert du défenseur a plusieurs flèches de couvert, le défenseur utilise la flèche qui procure le plus de couvert.



GÉNÉRER DES LOCUSTES

Certaines cartes IA Locuste demandent aux joueurs de GÉNÉRER un certain nombre de figurines d'un type précis dans les zones contenant des Puits d'Émergence. Quand on génère une figurine, le joueur prend une figurine du type indiqué qui **n'est pas actuellement sur le plateau** et la place dans la zone spécifiée.

Si la carte Ennemi de la figurine a la capacité SE METTRE À COUVERT, on place la figurine dans un emplacement à couvert vide de sa zone (cf. Détails d'une carte Ennemi page 16).

Si plusieurs Locustes sont générés, le joueur actif choisit leur ordre de génération. S'il n'y a pas assez de figurines Locustes d'un type spécifié, les joueurs doivent à la place générer la figurine la plus puissante encore disponible (générer une figurine C si possible, sinon une B puis A). Si toutes les figurines A, B et C sont en jeu, on ne génère aucune figurine Locuste.

Les Locustes sont également générés sur les Puits d'Émergence lors de la préparation et quand on explore le plateau (cf. page 22).

Il arrive que des figurines Locustes soient générées à la SORTIE DU PLATEAU (toute zone de sortie ayant un pion Porte).

IDENTIFIER LES LOCUSTES



Chaque carte Préparation de Mission indique jusqu'à trois types de Locustes qui seront utilisés pour cette mission. La carte précise quels types les Locustes A, B, et C participent à cette mission. Durant la préparation, les cartes Ennemi correspondantes sont placées sur la feuille Référence de Mission.

Quand une carte fait référence à un Locuste A, B, ou C, les joueurs consultent la feuille Référence de Mission pour trouver le type de figurines correspondante.

Dans l'exemple ci-dessus, si une carte IA génère un Locuste A sur un Puits d'Émergence, les joueurs placent un Rebut sur le plateau.

DÉTAILS D'UNE CARTE ENNEMI



- Nom :** sert à identifier le type de figurine. Ce nom correspond au trait des quatre cartes IA.
- Défense :** cette valeur est le nombre de base de dés de défense que ce type de figurine lance quand elle se défend.
- Points de vie :** cette valeur est le nombre de blessures devant être infligé pour tuer une figurine indemne de ce type.
- Capacité déclenchée :** cette capacité est utilisée chaque fois que ce type de Locuste obtient un crâne (☠) quand il attaque.
- Capacité constante :** cette capacité est toujours active, et inclut les restrictions ou les avantages que ce type de figurine doit appliquer quand c'est possible.
- Symbole d'immunité à la tronçonneuse :** la présence de ce symbole indique que la figurine est si imposante ou lourdement protégée qu'elle est immunisée à la capacité constante de l'arme Lanzor.
- Attaque :** cette valeur est le nombre de base de dés d'attaque que ce type de figurine lance quand elle attaque.



- Symbole de couvert :** la présence de ce symbole indique que ce type de figurine se place dans les emplacements à couvert après la génération ou le déplacement (cf. page 14).

ATTAQUER

De nombreuses cartes Ordre et IA Locuste permettent à une figurine d'attaquer une figurine ennemie. Quand on résout une attaque, on effectue les étapes suivantes :

1. Déclarer le défenseur : l'attaquant déclare quelle figurine il attaque. Une figurine **ne peut être attaquée** que si elle se trouve dans la LIGNE DE VUE (cf. page 20). Si une figurine Locuste est l'attaquant, le joueur actif choisit le défenseur (en suivant les instructions sur la carte IA et en respectant les règles spéciales de la carte Ennemi).

2. Déterminer les dés d'attaque : le joueur CGU attaquant choisit une de ses cartes Arme et prend un nombre de dés noirs d'attaque égal à la valeur d'attaque de son arme (en choisissant une **Attaque Normale** ou **Attaque d'Extermination**, cf. page 17). Si une figurine Locuste est l'attaquant, on utilise le nombre de dés d'attaque indiqué sur sa carte Ennemi.

3. Déterminer les dés de défense : on prend autant de dés rouges de défense que la valeur de défense de la figurine ciblée (chiffre dans le coin inférieur gauche de la carte Personnage CGU ou Ennemi). Il est possible d'avoir des dés supplémentaires dans les situations suivantes :

- +1 dé rouge de défense si le défenseur est **à couvert** et si l'attaquant n'est pas dans sa zone (+2 dés en cas de couvert total, cf. page 15).
- +1 dé rouge de défense pour chaque zone hors de portée (indiquée sur la carte Arme utilisée, cf. page 17). La plupart des attaques Locustes ont une portée infinie sauf indication contraire sur la carte IA Locuste.

4. Lancer les dés : le joueur actif lance les dés d'attaque et de défense. Il résout alors les capacités déclenchées (imprimées sur la carte Arme de l'attaquant ou la carte Ennemi) pour chaque crâne (☠) obtenu.

Lors d'une partie à plusieurs joueurs, le joueur CGU en défense peut choisir de lancer ses dés de défense tandis que le joueur actif lance les dés d'attaque.

5. Infliger les blessures : on compte le nombre de blessures (★) des dés noirs et le nombre de boucliers (☛) des dés rouges. Les crânes (☠) **ne comptent pas** comme des blessures (mais ils peuvent déclencher des capacités qui infligent des blessures, voir exemple page 18).

S'il y a plus de blessure que de boucliers, le défenseur reçoit autant de blessures que cette différence (cf. Infliger des Blessures page 19).

Après la résolution de cette étape, l'attaque est terminée, que le défenseur soit tué ou non.

MUNITIONS

Les pions Munition indiquent des chargeurs pleins de munitions. On peut faire feu avec la plupart des armes sans dépenser un chargeur entier de munition. On peut utiliser une arme pour faire une **Attaque d'Extermination** en dépensant un pion Munition. Ces attaques sont plus puissantes, mais consomment les munitions plus rapidement. Certaines armes (comme les Arbalètes à Tension et les Lance-grenades) ne peuvent effectuer que des Attaques d'Extermination.



Chaque carte Arme indique deux valeurs d'attaque sous l'image de l'arme. Le chiffre de gauche (avant le séparateur) est le nombre de dés noirs d'attaque à lancer pour une attaque normale. Le chiffre de droite (après le séparateur et à côté du symbole de munition) est le nombre de dés noirs d'attaque à lancer pour une Attaque d'Extermination. Les armes qui ont une valeur d'attaque normale nulle ne peuvent faire que des Attaques d'Extermination.

Une carte Arme sans pion Munition dessus **ne peut pas être utilisée pour attaquer** (que ce soit une attaque normale ou d'extermination), sauf si la capacité de la carte Arme indique le contraire. Des pions Munition supplémentaires peuvent être récupérés avec des cartes Ordre, de l'équipement (cf. Actions Spéciales page 10), et les armes droppées (cf. page 20).

Chaque joueur ne peut pas transporter plus de **quatre armes** (cf. page 20) et il n'y a pas de limite au nombre de pions Munition sur chaque arme.

CAPACITÉS SPÉCIALES DES ARMES

Les cartes Arme ont deux types de capacité : les CAPACITÉS CONSTANTES et les CAPACITÉS DÉCLENCHÉES. Les capacités constantes sont indiquées en italique et sont toujours actives. Ces capacités procurent des options spéciales comme la capacité du Lanzor d'effectuer une attaque spéciale, ou des restrictions comme la portée limitée du fusil Destructor.

Les capacités déclenchées sont des bonus particuliers qui ne peuvent être utilisés que lorsqu'un résultat crâne (👤) est obtenu aux dés. Par exemple, quand on attaque avec le Lance-grenades, toutes les figurines dans la zone ciblée prennent 1 blessure par crâne obtenu.

Les capacités déclenchées ne peuvent être utilisées qu'une fois pour chaque crâne obtenu, sauf indication contraire (cf. Exemple d'Attaque page 18).

Si une capacité déclenchée inflige des blessures à la cible, on les ajoute aux blessures obtenues aux dés (et elles peuvent être annulées par les boucliers des dés de défense).

DÉTAILS D'UNE CARTE ARME

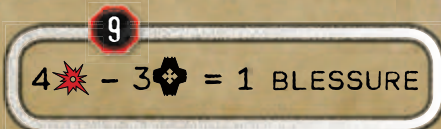


1. **Nom** : sert à identifier le type de l'arme.
2. **Valeur d'Attaque Normale** : cette valeur est le nombre de dés d'attaque lancés quand on ne dépense pas de munition pour attaquer avec cette arme.
3. **Valeur d'Attaque d'Extermination** : cette valeur est le nombre de dés d'attaque lancés quand on effectue une Attaque d'Extermination avec cette arme (en dépensant un pion Munition).
4. **Portée** : cette valeur est le nombre maximum de zones séparant la figurine en défense que cette arme peut attaquer sans procurer au défenseur des dés de défense supplémentaires.
5. **Capacité constante** : cette capacité est toujours active et comprend à la fois des restrictions ou des avantages que le personnage portant cette arme doit toujours appliquer.
6. **Capacité déclenchée** : cette capacité s'applique à chaque fois que le joueur utilisant cette arme obtient un crâne aux dés (👤) quand il attaque.

Tant qu'un joueur a une carte Arme, il doit toujours appliquer sa capacité constante. Elle restreint parfois le mouvement du joueur ou ses capacités d'attaque.

Un joueur peut défausser une de ses cartes Arme à tout moment (elle est retirée du jeu et remise dans la boîte). On ne peut pas donner de cartes Arme aux autres joueurs.

EXEMPLE D'ATTAQUE



1. Le joueur actif vient de terminer son déplacement et a décidé de ne pas se mettre à couvert. La seconde action de sa carte Ordre lui permet de réaliser une attaque.
2. Il choisit la figurine de Drone comme cible.
3. Il choisit son Fusil d'Assaut Lanzor comme arme de cette attaque. Il décide de défausser un pion Munition de cette arme pour faire une Attaque d'Extermination. Il peut donc lancer quatre dés noirs comme indiqué sur la carte de cette arme.
4. Il détermine les dés de défense du Drone en consultant la carte Ennemi du Drone qui indique une valeur de défense de 1.
5. Il ajoute un dé de défense à cette valeur de base car le Drone est partiellement à couvert (il est dans un emplacement à couvert mais pas derrière la ligne "couvert total").
6. Il ajoute un dé de défense car son ennemi est distant de trois zones et la portée de cette arme est égale à 2 (pour un total de trois dés de défense).

7. Il lance les quatre dés d'attaque et les trois dés de défense. Il obtient un crâne, trois blessures et trois boucliers.
8. Le résultat crâne active la capacité déclenchée de son arme qui est d'infliger +1 blessure.
9. Il soustrait le nombre de boucliers (3) au nombre de blessures (4). Le Drone reçoit autant de blessures que la différence soit 1 blessure.
10. Le Drone n'a pas été blessé et il a 3 points de vie (comme imprimé sur sa carte Ennemi).
11. Comme 1 blessure est inférieur aux points de vie du Drone, il place un marqueur Blessure sous la figurine du Drone.

REMARQUE IMPORTANTE

Comme tous les marqueurs Blessure des Drones affichent 1 point de vie, les points de vie d'un Drone blessé **ne reflètent pas** nécessairement le nombre exact de blessures subies.

GRENADES BOLO

Les Grenades Bolo ont des règles spéciales. Pour attaquer avec une Grenade Bolo, le joueur doit défausser un de ses pions Grenade. Les Grenades Bolo n'utilisent jamais de pions Munition (et ne bénéficient pas non plus de cartes Ordre qui requièrent des pions Munition).

Quand on attaque avec une Grenade Bolo, l'attaquant cible **une zone** et non une figurine. Il lance ses dés d'attaque en une seule fois, et le résultat est appliqué à toutes les figurines dans la zone.

Une fois les dés d'attaque lancés, chaque figurine (y compris les personnages CGU) dans la zone lance ses dés de défense et prend des blessures séparément. Le couvert **ne procure pas** de dés en défense contre les Grenades Bolo, mais on peut utiliser la capacité de réaction ESQUIVE (cf. page 24) avant de lancer les dés d'attaque.

Les grenades **ne peuvent pas** être utilisées sur des cibles en dehors de leur portée maximum de deux, et elles ne peuvent pas être utilisées pour l'OBSERVATION (voir page 24).

Sceller les Puits d'Émergence

La capacité déclenchée par la carte Arme Grenade Bolo permet de sceller les Puits d'Émergence. Quand cela arrive, le joueur place un pion Scellé sur le Puits d'Émergence de la tuile. Si le Puits d'Émergence n'est pas imprimé sur la tuile, on retire du plateau le pion Puits d'Émergence.



Cette zone n'est plus considérée comme ayant un Puits d'Émergence et on n'y génère plus de Locustes. Quand des figurines Locustes sont générées au Puits d'Émergence le plus proche, on ignore les Puits d'Émergence scellés et on en génère au prochain Puits d'Émergence le plus proche.

INFLIGER DES BLESSURES

Blesser des Locustes

Chaque figurine Locuste ne peut exister que dans l'un de ces deux états : INDEMNÉ (pas de marqueur blessure sous son socle) ou BLESSÉ (un marqueur blessure sous sa base).

Quand une figurine Locuste reçoit des blessures, mais moins que ses points de vie actuels (comme indiqué sur sa carte Ennemi), elle est blessée. On place un marqueur Blessure (du même type que le Locuste) sous sa base. La valeur du marqueur représente désormais les points de vie du Locuste.

Si la figurine Locuste reçoit autant ou plus de blessures que ses points de vie actuels (comme indiqué sur sa carte Ennemi ou son marqueur Blessure), elle est tuée. On retire la figurine du plateau et on place un marqueur

Arme droppée à sa place (soit on retourne son marqueur Blessure ou on en place un pris au hasard de la réserve si le Locuste n'était pas blessé). Voir page 20 pour plus de détails sur les marqueurs Arme droppée.

Certaines figurines de Locuste n'ont pas de marqueur Blessure (comme les Tickers) car elles n'ont qu'un point de vie. Une seule blessure tue ce type de Locuste qui ne droppe jamais d'arme.

Si un Locuste blessé reçoit des blessures, mais **moins que les points de vie** indiqués sur son marqueur Blessure, il n'est pas tué (ni blessé une seconde fois). Il garde son marqueur Blessure jusqu'à ce qu'il reçoive des points de dégâts qui le tuent.

Certaines capacités ont la phrase « Infligez 1 blessure à chaque figurine dans la zone ». Dans ce cas, chaque CGU dans la zone reçoit 1 blessure (doit défausser 1 carte Ordre), et chaque Locuste dans la zone reçoit une blessure.

Si une figurine Locuste est soignée, son marqueur Blessure est défaussé dans la pile de marqueurs Blessure inutilisés.

Rappel : les points de vie indiqués sur le marqueur Blessure **ne reflètent pas** nécessairement le nombre exact de blessures infligées à la figurine.

BLESSER LA BERSERKER



Le marqueur Blessure de la Berserker a deux valeurs de points de vie différentes. La première fois que la Berserker est blessée sans être tuée, le marqueur Blessure est placé avec la plus forte valeur face visible (5). La prochaine fois qu'elle est blessée sans être tuée, on retourne ce pion pour que la plus faible valeur soit face visible (3). La Berserker ne droppe jamais d'armes.

Si elle reçoit moins de 3 blessures quand elle est grièvement blessée, il ne se passe rien.

Comme pour la capacité constante de sa carte Ennemi, une Berserker indemne ne peut être blessée ou tuée que si elle est attaquée avec la carte Arme Rayon de l'Aube.

MARQUEURS ARME DROPPÉE



Défausser



Arme droppée

Quand une figurine Locuste est tuée, on retourne son marqueur Blessure qui devient un marqueur Arme droppée. Si ce marqueur est un X rouge, on le défausse à côté de la réserve de marqueurs Blessures inutilisés. Dès que la réserve de marqueurs Blessure est épuisée, on mélange les pions défaussés (points de vie visibles) pour créer une nouvelle réserve de marqueurs Blessure.

Quand une figurine CGU est dans le même emplacement qu'un marqueur Arme droppée, le CGU peut le ramasser avant ou après la résolution d'une action de sa carte Ordre. Pour ce faire, il défausse une carte Ordre de sa main, défausse le pion (arme visible) à côté de la réserve de marqueurs Blessure inutilisés et il applique une des options suivantes :

- **Ramasser l'Arme** : le joueur prend la carte Arme Spéciale correspondant à l'arme représentée sur le marqueur. Il place cette carte à côté de ses autres armes avec deux pions Munition dessus. Si cette arme n'est plus disponible, le joueur reçoit la première carte du paquet Arme Aléatoire.
- **Ramasser les Munitions** : si le joueur a déjà une carte Arme correspondant à ce pion, il gagne à la place deux pions Munition pour cette arme. Cela s'applique quand un personnage doit recevoir une seconde carte Arme de même nom qu'une en sa possession.

Restriction d'Arme Importante : chaque joueur est limité à une carte Grenade Bolo et trois autres cartes Arme.

Les joueurs peuvent défausser une carte Arme à tout moment (sauf les Grenades Bolo). Les cartes Arme défaussées retournent dans la boîte.

Blesser un Personnage CGU

Quand un joueur CGU reçoit des blessures, il doit défausser de sa main une carte Ordre **de son choix** pour chaque blessure reçue. Les cartes en main d'un joueur lui permettent de réaliser des actions et elles représentent également ses POINTS DE VIE.

Quand un joueur reçoit une blessure et qu'il est incapable de défausser une carte Ordre, il est considéré comme MOURANT (cf. page 21).

Un joueur peut avoir zéro carte en main et ne pas être mourant tant qu'il ne reçoit pas de blessure.

LIGNE DE VUE ET PORTÉE

Les figurines Locuste et CGU **ne peuvent attaquer que des ennemis dans leur LIGNE DE VUE** (LDV). Il existe une ligne de vue entre deux figurines si l'on peut tracer une ligne droite entre les deux zones occupées par les figurines sans traverser un mur. On peut utiliser la règle de ligne de vue pour confirmer la LDV.

Quand une figurine **n'est pas** à couvert, on considère qu'elle est n'importe où dans sa zone pour les besoins de la LDV. Cela signifie que deux figurines n'étant pas à couvert ont une LDV entre elles si on peut tracer une ligne **de n'importe quelle portion** d'une zone vers **n'importe quelle portion** de l'autre zone **sans traverser un mur**.

Si l'attaquant ou le défenseur est à couvert, il dispose d'une LDV si on peut tracer une ligne à partir **d'au moins une** des flèches de l'emplacement à couvert (représentées à droite) vers la zone ou la flèche de l'emplacement à couvert de l'autre figurine.



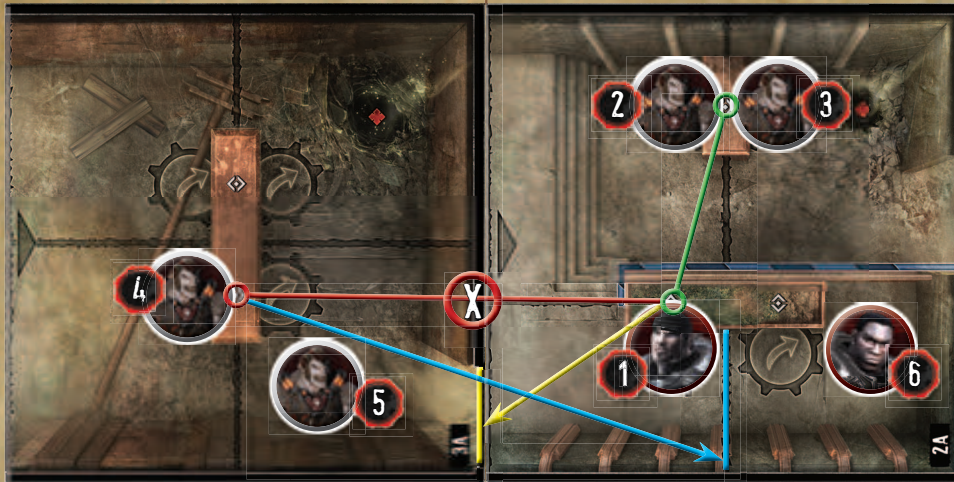
Le couvert ne bloque pas la LDV, mais il procure un bonus défensif si le défenseur est dans un emplacement à couvert (cf. page 15) et restreint le tracé d'une ligne de vue (cf. Exemple de Ligne de vue page 21).

Mesurer la Portée

On mesure la portée en comptant le nombre de zones que devrait parcourir la figurine de sa zone actuelle jusqu'à la zone de la cible. Les bordures d'élévation sont traitées comme des bordures de mouvement normales quand on mesure la portée et la LDV. Par exemple, deux figurines dans la même zone sont à une portée de 0 l'une de l'autre. Deux figurines dans des zones adjacentes sont à une portée de 1 l'une de l'autre.

Quand une figurine CGU attaque un Locuste au delà de la portée maximum (indiquée sur la carte Arme utilisée), le défenseur reçoit un dé de défense supplémentaire **pour chaque** zone au delà de la portée de l'arme.

EXEMPLE DE LIGNE DE VUE



1. Dans l'exemple ci-dessus, Marcus Fenix détermine quelles figurines Locustes il peut attaquer.
2. Il peut tracer une ligne de vue de son emplacement à couvert vers l'emplacement à couvert du Drone n°2. Le Drone bénéficierait d'un couvert partiel s'il était attaqué par Marcus (cf. page 15).
3. Il dispose également d'une ligne de vue vers le Drone n°3, qui bénéficierait d'un couvert total s'il était attaqué.
4. Il n'a pas de ligne de vue vers le Drone n°4, car il y a un mur qui la bloque (ligne rouge).
5. Il a une ligne de vue sur le Drone n°5 (ligne jaune), car il n'est pas à couvert et il peut tracer une ligne vers le bord de sa zone.
6. Si Augustus Cole attaquait, il pourrait attaquer les quatre Drones. Il peut voir le Drone n°4 car il peut tracer une ligne du bord de sa zone vers la zone à couvert du Drone sans traverser de mur (ligne bleue).

Exemple : Marcus Fenix attaque avec son Lanzor (portée 2) un Drone à 5 zones de distance. Le Drone lance 3 dés de défense supplémentaires (en plus du dé octroyé par sa carte Ennemi). N'oubliez pas que l'attaque n'est possible que si les deux figurines ont une LDV l'une vers l'autre.

MOURANT

Quand un joueur n'a aucune carte en main et qu'il reçoit une blessure, son personnage est désormais mourant. Sa figurine est couchée sur le côté pour l'indiquer, et elle n'est plus à couvert. Au début de son tour, il peut se déplacer (ramper) jusqu'à une zone, mais il **doit** passer les étapes de soins et d'ordre CGU de son tour. Par contre, il doit résoudre l'étape d'Activation des Locustes comme d'habitude (qu'il ait rampé ou non).

Quand tous les personnages CGU sont mourants, la mission est un échec et tous les joueurs ont perdu la partie.

Les cartes IA ignorent les CGU mourants. Les Locustes ne peuvent pas attaquer les personnages mourants. Un joueur actif avec un personnage mourant fait toujours les choix pour la carte, et si la carte IA indique « vous », la carte cible un autre CGU au choix du joueur actif.

Important : un joueur ne peut jamais piocher de cartes Ordre **pour n'importe quelle raison** tant que son personnage est mourant.

RANIMER UN CGU

Un CGU peut ranimer un personnage mourant dans sa zone avant ou après l'accomplissement d'une action. Pour ce faire, il défusse de sa main une carte Ordre de son choix et il redresse la figurine.

Le personnage redressé n'est plus mourant. Il est capable de se soigner et de résoudre des ordres normalement lors de son tour, et il peut être la cible des attaques Locustes. Le CGU a **zéro carte Ordre** en main jusqu'à sa prochaine étape de soins à moins qu'une carte ou une capacité lui permette de piocher des cartes Ordre.

EXPLORER LA CARTE

Au début du jeu, on installe le premier niveau du plateau (cf. exemple de la page 7). Certaines missions ont plusieurs niveaux séparés par des portes. Un joueur CGU peut explorer une porte déverrouillée de sa zone **à tout moment** durant son étape d'ordre. Cela ne lui coûte pas de points de mouvement supplémentaires, ni de carte Ordre.

Pour ce faire, le joueur retire le pion Porte du plateau et installe le niveau suivant en réalisant les étapes suivantes dans cet ordre :

1. Piocher une carte Lieu : le joueur actif pioche la première carte du paquet Lieu de plus faible valeur contenant des cartes.

2. Placer la tuile Plateau : il prend la tuile correspondant à l'identificateur de la carte Lieu piochée et la place adjacente à la sortie de la salle actuelle. La flèche d'entrée de la nouvelle tuile doit avoir pour origine la figurine passant la porte.

Le bord de la nouvelle tuile doit être aligné avec le bord de la tuile qu'elle touche (cf. schéma page 7).

La carte Lieu est ensuite placée à côté de la tuile car elle contient des informations importantes concernant la génération d'ennemis et d'éventuels équipements sur la tuile Plateau.

3. Placer les figurines Locustes : le joueur génère des figurines Locustes sur la tuile nouvellement placée. Pour cela, il consulte la carte Lieu en fonction du nombre de joueurs au bas de la carte. Il génère les figurines indiquées sur **chaque** Puits d'Émergence de cette tuile. La carte Lieu est alors défaussée sauf si elle a une capacité d'équipement.

Exemple : lors d'une partie à 3 joueurs la carte indique « 3 : AAB », le joueur actif doit alors placer deux Locustes A et un Locuste B (qui sont identifiés par les cartes Ennemi à côté de la feuille Référence de Mission) dans les zones de chaque Puits d'Émergence de cette tuile. Ces figurines se mettent à couvert si possible (cf. Détails d'une Carte Ennemi page 16).

4. Répéter : s'il reste des cartes dans le paquet Lieu, le joueur répète les étapes 1 à 3 (piocher une carte Lieu, placer une tuile et les figurines).

5. Placer la porte : quand toutes les cartes de ce paquet ont été piochées, le joueur place un pion Porte sur la sortie de la dernière tuile.

L'exploration interrompt le tour du joueur actif. Une fois les étapes d'exploration résolues, le joueur continue son tour, y compris en poursuivant son déplacement s'il n'était pas terminé.

Voir Exemple de Préparation du Plateau page 7 pour un exemple d'exploration d'un niveau du plateau.



Règle Spéciale : dans les rares cas où la tuile ne peut pas être placée car une autre tuile gêne, les joueurs répètent la préparation de ce niveau. On retire les tuiles de ce niveau. On mélange de nouveau les cartes Lieu. Puis les joueurs tentent à nouveau de préparer le niveau en reprenant les étapes de l'exploration.

PORTES VERROUILLÉES

Parfois la carte Préparation de Mission indique que certains paquets Lieu sont VERROUILLÉS. Après avoir constitué les paquets Lieu, les joueurs placent un pion Verrou sur chaque paquet verrouillé. Les joueurs ne peuvent pas explorer si le paquet Lieu suivant est verrouillé.

Les pions Verrou sont défaussés par certains équipements (trouvés sur les cartes Lieu) et des capacités de carte Mission. Une fois défaussé, le joueur peut explorer ce niveau en suivant les règles normales d'exploration.



DÉFINIR LES NIVEAUX ET LES ÉTAPES

Au début du jeu, les cartes Lieu sont mélangées en trois paquets comme indiqué au dos de la carte Préparation de la Mission. Chacun de ces paquets constitue un niveau, et les joueurs peuvent explorer par la suite ces niveaux en franchissant les portes (cf. page 22).

Les étapes font référence aux cartes Mission. Les joueurs doivent accomplir l'objectif de l'étape 1 de la carte Mission avant de passer à l'étape 2 de la carte Mission (et ainsi de suite). Si les joueurs accomplissent l'objectif de la dernière étape de la carte Mission, ils ont gagné la partie.



CAPACITÉS DE RÉACTION

Chaque carte Ordre a un symbole CAPACITÉ DE RÉACTION dans son coin supérieur gauche. Un joueur peut **défausser** une carte Ordre de sa main pour utiliser la capacité de réaction de cette carte. Utiliser une capacité de réaction rend un joueur vulnérable car le nombre de cartes dans sa main d'un joueur représente également ses points de vie, mais son effet immédiat est redoutable.

Quand on utilise une capacité de réaction, on ignore toutes les actions de la carte Ordre.

OBSERVATION

Un joueur peut défausser une carte portant ce symbole à tout moment durant l'étape d'Activation des Locustes pour attaquer un ennemi juste avant qu'il se déplace ou attaque. Il peut même interrompre le mouvement d'une figurine Locuste (par exemple, attaquer la figurine après sa sortie d'un emplacement à couvert mais avant qu'elle se déplace vers le CGU). Il ne peut pas attaquer un Locuste qui ne se déplace pas ou n'attaque pas. Par exemple, il ne peut cibler un Locuste qui vient d'être généré, à moins qu'il se déplace ou attaque plus tard.

Cette attaque suit les règles normales utilisées pour une attaque d'un CGU. Le joueur peut utiliser n'importe quelle arme, y compris la capacité constante du Lanzor, **mais pas les Grenades Bolo**.

Immédiatement après avoir résolu son attaque, le joueur actif continue de résoudre la carte IA Locuste.

Les joueurs sont limités à l'utilisation d'**une** réaction observation durant chaque étape d'Activation de Locustes (quel que soit le nombre de joueurs). Si plusieurs joueurs souhaitent utiliser une capacité de réaction, le joueur actif décide du joueur se mettant en observation.

Exemple : durant l'étape d'Activation des Locustes du joueur actif, il pioche une carte IA qui fait déplacer chaque Drone de deux zones vers le CGU le plus proche pour l'attaquer. Le joueur actif déplace un Drone d'une zone vers le CGU le plus proche (Marcus Fenix), qui décide d'interrompre ce mouvement en défaussant une carte Ordre avec le symbole Observation. Il effectue une attaque contre le Drone, mais n'arrive pas à le tuer. Comme Marcus Fenix a utilisé la capacité de réaction observation, aucun autre CGU ne peut utiliser cette capacité de réaction durant cette étape d'Activation des Locustes. Le Drone est alors déplacé d'une autre zone et il attaque Marcus Fenix.

ESQUIVE

Quand un CGU est attaqué, il peut défausser une carte Ordre avec ce symbole pour lancer deux dés de défense supplémentaires. Cela doit être fait **avant** le jet des dés d'attaque et ces dés sont ajoutés aux dés de défense normaux (accordés par la carte Personnage CGU, le couvert et autres effets).

Un joueur ne peut utiliser **qu'une** capacité de réaction esquive par attaque.


TRONÇONNEUSE DU LANZOR

La capacité constante du fusil d'assaut Lanzor permet au CGU de réaliser une attaque spéciale contre un Locuste dans sa zone. Cette capacité peut être utilisée quand le CGU est capable d'attaquer (y compris avec une capacité de réaction observation) et ne requiert pas de dépense de pion Munition.

Au lieu de suivre les étapes d'une attaque, le joueur lance quatre dés noirs d'attaque, et ignore toutes les blessures obtenues. S'il obtient au moins un crâne, le Locuste est tué.

Si la figurine CGU est dans un emplacement à couvert, **elle quitte le couvert** pour effectuer cette attaque.

Les capacités qui permettent aux joueurs de lancer des dés supplémentaires ne fonctionnent pas avec cette capacité sauf indication contraire (comme la capacité de Marcus Fenix).

Certaines cartes Ennemi ont le symbole d'immunité à la tronçonneuse () ce qui signifie que ce type de Locuste ne peut pas être ciblé par la capacité constante du Lanzor.

Exemple : durant l'étape d'Activation des Locustes du joueur actif, ce dernier pioche une carte IA qui fait que chaque Drone attaque le CGU le plus proche. Avant de lancer les dés pour la première attaque, le joueur en défense décide de défausser une carte Ordre portant le symbole d'esquive. Il lance deux dés supplémentaires en défense contre cette attaque. Après la résolution de l'attaque, un autre Drone l'attaque. Même s'il lui reste une carte portant le symbole d'esquive, il décide de ne pas en défausser et ne bénéficie donc pas de dés supplémentaires contre cette seconde attaque.

SUIVRE

Quand une figurine CGU quitte la zone d'un autre CGU, ce dernier peut défausser une carte avec ce symbole pour se déplacer avec la figurine en mouvement. Quand le joueur actif a terminé son déplacement ; chaque CGU ayant défaussé une carte ayant le symbole Suivre place sa figurine dans la zone du joueur actif.

Un CGU peut suivre des CGU qui commencent dans sa zone ou qui la traversent. Si un CGU peut se déplacer plusieurs fois durant son tour, les figurines qui le suivent accomplissent la totalité de son déplacement et sont placées dans cette dernière zone.

Les CGU qui suivent peuvent se mettre à couvert dans leur zone (s'il reste des emplacements disponibles une fois que le joueur actif a décidé ou non de se mettre à couvert).

Exemple : durant l'étape ordre du joueur actif, il joue une carte lui permettant de se déplacer de trois zones. Après avoir déclaré son intention de déplacement, deux autres CGU dans sa zone décident de le suivre. Ils défaussent chacun une carte Ordre avec le symbole Suivre. Quand le joueur actif a terminé son déplacement, chaque personnage le suivant est placé dans sa zone.

LIMITATIONS DE MATÉRIEL

Dans les rares cas où les joueurs ont besoin d'utiliser des éléments qui ne sont plus disponibles dans la boîte, les joueurs doivent appliquer les règles suivantes :

- **Pions** : si le joueur a besoin de pions supplémentaires (ou a perdu un pion), il peut utiliser n'importe quel substitut (une pièce par exemple) pour le remplacer.

Cela ne concerne pas les marqueurs Blessure. S'il n'y a pas assez de marqueurs Blessure à disposition, il mélange les marqueurs Blessure défaussés pour former une nouvelle réserve de pions. S'il n'y en a toujours plus à disposition, le joueur doit utiliser un marqueur Blessure face cachée du plateau qui correspond au type de Locuste.

- **Figurines** : si le joueur doit générer une figurine de Locuste mais qu'il n'y en a plus de disponible, on doit générer une autre figurine à la place. Le joueur actif doit générer un Locuste du type le plus puissant disponible (générer une figurine C si possible, sinon B puis A). Si toutes les figurines A, B, et C sont en jeu, on ne génère pas de figurine.

Il n'y a pas de limite au nombre de figurines dans une zone. S'il n'y a pas assez de place physique, on place les figurines en excès hors plateau à côté de la zone.

- **Cartes** : quand un paquet de cartes est épuisé, on mélange sa pile de défausse pour former un nouveau paquet.

CONFIDENTIALITÉ

Gears of War : Le Jeu de Plateau est un jeu de coopération et les joueurs doivent prendre des décisions importantes ensemble. Ils peuvent bien évidemment discuter entre eux mais ils n'ont pas le droit de regarder les cartes en main des autres joueurs. Les joueurs peuvent discuter librement de leur stratégie et de leurs cartes Ordre comme ils le souhaitent.

Ils n'ont pas le droit de regarder le dessous des pions Blessure, ni de regarder les cartes dans un paquet ou dans une pile de défausse. Mais ils peuvent consulter les cartes Mission à tout moment (recto et verso) mais sans en changer l'ordre.

- **Dés** : il n'y a pas de limite au nombre de dés qu'un joueur peut lancer. Si le joueur a besoin de dés supplémentaires, il note les résultats obtenus sur une feuille de papier et relance les dés nécessaires.



PARTICULARITÉS DES MISSIONS

Cette section donne un aperçu de chaque mission de cette boîte. On y présente également des conseils, des astuces et des clarifications de règles.

ÉMERGENCE



Taille du plateau : petite

Cette mission envoie les CGU au cœur du danger pour fermer un Puits d'Émergence au milieu d'un territoire CGU. Les joueurs doivent collaborer pour fermer ce puits et éloigner la menace des Locustes.

Cette mission est recommandée pour les débutants.

CLARIFICATIONS DE RÈGLES :

- **Générer des figurines Locustes :** lors de la préparation, les figurines Locustes sont générées **avant** que les Puits d'Émergence soient scellés par la capacité spéciale de la carte Mission.
- **Grenades et Puits d'Émergence :** l'objectif de l'étape 1 demande que les joueurs utilisent une Grenade Bolo pour sceller le Puits d'Émergence. Si un joueur n'a plus de pion Grenade, il peut utiliser l'équipement de la tuile 12A.

La carte Mission Étape 1 stipule que lorsque l'on active cet équipement, la carte Lieu n'est pas défaussée. Elle peut être réactivée lors d'un tour **futur**.
- **Génération à l'étape 2 :** durant l'étape 2, on ne peut pas générer de figurines Locustes. Si une carte IA devait générer des figurines Locustes, on la défausse (sans résoudre la carte) et on pioche une nouvelle carte.

MAGASIN DE PORCELAINE



Taille du plateau : moyenne

Cette mission commence avec les soldats de la CGU poursuivis par une Berserker. Cette imposante ennemie est aveugle et se fie à son odorat et à son ouïe pour détecter et éliminer ses adversaires.

Conseil : lancez des grenades pour attirer la Berserker vers les portes et l'éloigner de vos partenaires.

CLARIFICATIONS DE RÈGLES :

- **Générer des Locustes C :** comme il n'y a qu'une figurine Berserker, on ne peut pas générer de Locustes C supplémentaires. Si une carte Lieu ou IA devait générer un Locuste C, on génère un Drone à la place. Si tous les Drones sont en jeu, on génère un Rebut.
- **Attaques de la Berserker :** parfois les cartes IA demandent à la Berserker d'attaquer chaque figurine dans sa zone. Ces attaques sont résolues comme des attaques de zone. On lance les dés d'attaque et chaque figurine en défense lance ses propres dés de défense. Ces attaques affectent à la fois les figurines Locustes et CGU.
- **Capacité Constante de la Berserker :** la capacité constante de la Berserker la déplace d'une zone vers le CGU à chaque fois que ce dernier attaque (même quand il utilise la capacité constante du fusil d'assaut Lanzor). Cela se produit immédiatement après avoir résolu l'attaque, et peut même se produire plusieurs fois par tour. Cette capacité ne fait pas attaquer la Berserker.
- **Points de vie de la Berserker :** la Berserker est la seule ennemie qui peut être blessée deux fois (voir page 17). La Berserker ne peut être attaquée que par le Rayon de l'Aube (que l'on trouve sur la tuile 17A) sauf si elle a déjà été blessée.

UNE RENCONTRE MACABRE



Taille du plateau : moyenne

Cette mission envoie les CGU dans les profondeurs d'une mine, à la recherche d'un emplacement idéal pour installer le résonateur sonique. Cet appareil subsonique va donner une carte précise des tunnels Locustes pour que les CGU puissent les détruire une fois pour toute avec la Bombe Lumière.

CLARIFICATIONS DE RÈGLES :

- **Préparation :** cette mission est unique car le plateau a deux sorties. Après avoir installé le premier niveau, la première tuile ayant été placée, est pivotée pour que son entrée corresponde avec l'entrée de la seconde tuile (voir le schéma ci-dessous).
- **Deux Portes :** lors de la préparation, on place deux portes sur le plateau. La seconde porte est placée sur la sortie de la première tuile et mène au troisième niveau du plateau (voir exemple ci-dessous). Si une carte IA génère des figurines sur la sortie du plateau, ces figurines sont générées à la sortie du plateau **la plus proche** du joueur actif.



BARRAGES ROUTIERS



Taille du plateau : moyenne

Isolés dans la ville de Landown, les CGU doivent se frayer un chemin dans les tunnels sombres et les rues bombardées afin de dégager le passage pour une offensive de la CGU.

Conseils : interrompez le mouvement du Ticker avec une capacité de réaction d'observation pour le détruire quand il est dans la zone d'un autre Ticker.

N'oubliez pas de résoudre le déplacement et l'attaque de chaque Locuste avant d'activer la figurine suivante. Le joueur actif doit en profiter en choisissant d'activer en premier les ennemis les plus éloignés.

Clarifications de règles :

- **Préparation :** prenez le paquet Lieu Niveau 1 et placez-le à côté du paquet Mission. Chaque fois qu'un CGU explore durant l'étape 1, il pioche **une seule carte** de ce paquet et l'explore normalement.
- **Génération à l'étape 1 :** lors de l'exploration, ne générez pas de figurine selon la carte Lieu. À la place, chaque joueur génère 1 Ticker sur une zone vide de la nouvelle tuile. Une zone est considérée comme vide s'il n'y a pas de figurine. S'il n'y a pas de zone vide sur la tuile, le joueur peut générer son Ticker dans n'importe quelle zone de la tuile.
- **Réactions en Chaîne :** quand un Ticker est tué (sauf après l'attaque ou la mort à cause d'une Grenade Bolo), il inflige 1 blessure à chaque figurine (Locuste compris) dans sa zone.

Exemple : il y a trois Tickers dans la zone de Marcus Fenix et il en tue un. Ce dernier inflige 1 blessure à Marcus et aux deux autres Tickers de sa zone. Comme cette blessure tue les deux autres Tickers, ils infligent chacun 1 blessure à Marcus (pour un total de 3 blessures à Marcus).

DES FORCES ÉPARPILLÉES



Taille du plateau : grande

Cette mission sépare les joueurs CGU en deux équipes dans les profondeurs des tunnels Locustes. Une des équipes doit ouvrir la porte verrouillée pour réunir les CGU en vue de la rencontre finale.

Ce scénario ne peut se jouer qu'à 2 joueur ou plus.

CLARIFICATIONS DE RÈGLES :

- **Préparation du plateau :** avant de jouer, installez les niveaux 1 et 2 comme deux plateau séparés (non connectés). Les joueurs doivent décider de la répartition des personnages CGU sur les deux plateaux. Ces figurines sont placées sur la zone d'entrée de leur plateau.
- À trois joueurs, un CGU sera seul sur son plateau, tandis que les deux autres CGU seront sur l'autre plateau.
- **Génération à la préparation :** quand on génère des figurines Locustes lors de la préparation, on utilise le chiffre en bas selon le nombre de figurines CGU sur ce plateau. Par exemple, à 4 joueurs, la section 2 joueurs de la carte Lieu est utilisée pour la préparation.
- **Cartes Ordre :** certaines carte Ordre procurent des bonus aux autres joueurs CGU (comme « travail d'équipe » ou « se mettre à couvert »). Ces cartes affectent tous les joueurs CGU, où qu'ils se trouvent.
- **Cartes IA :** durant les étapes 1 et 2, quand un joueur résout une carte IA, elle n'affecte que les figurines sur son plateau. Par exemple, si un joueur pioche la carte n°13 IA Drone et qu'il n'y a pas de Drone sur son plateau, il défausse cette carte et en pioche une autre.
- **Retirer des figurines du plateau :** quand la dernière étape retire les figurines du plateau, défaussez les marqueurs Blessures de toutes les figurines (sauf les armes droppées).

LA RUCHE



Taille du plateau : grande

Dans cette mission, les soldats CGU doivent ouvrir une brèche jusqu'à Nexus, la capitale souterraine des Locustes. Ils espèrent ainsi mener une offensive contre les Locustes et affronter Myrrah, la reine de la horde de Locustes. Mais ces plans sont déjoués quand elle arrive à s'échapper, laissant le général Skorge se débrouiller avec les CGU.

Conseil : si une figurine Locuste droppe une arme, essayez de la récupérer dès que possible. Cela empêche un Kantus de ranimer cette figurine et fournit aux joueurs les munitions dont ils auront désespérément besoin.

CLARIFICATIONS DE RÈGLES :

- **Résurrection de Kantus :** la carte IA n°33 permet à une figurine Kantus de retourner un marqueur Arme droppée et de générer une figurine Locuste dessus. Si toutes les figurines correspondantes sont déjà en jeu, on ne génère pas de figurine. On défausse alors le marqueur Arme droppée du plateau.
- **Soins de Kantus :** la carte IA n°32 déplace une figurine de Kantus vers une figurine Locuste blessée et la soigne. On retire alors le marqueur Blessure de la figurine blessée qui retourne dans la réserve. Une figurine Kantus **ne peut pas** se soigner elle-même.
- **Retirer des figurines du plateau :** quand la dernière étape retire les figurines du plateau, défaussez les marqueurs Blessures de toutes les figurines (sauf les armes droppées).

MODE HORDE



Taille du plateau : variable

Cette mission oppose les joueurs à des vagues d'ennemis de difficulté croissante. Les joueurs doivent tuer tous les ennemis des six étapes pour gagner la partie.

Cette mission est recommandée pour les joueurs expérimentés.

Le choix du niveau de difficulté permet de varier les parties.

Conseil : si vous êtes gravement blessé, il vaut mieux parfois ne pas tuer le dernier ennemi d'une étape pour laisser du temps à vos camarades de récupérer des points de vie.

CLARIFICATIONS DE RÈGLES :

- **Régler le niveau de difficulté :** lors de la préparation, les joueurs choisissent le niveau de difficulté de leur partie. Ce choix détermine la densité d'ennemis sur le plateau et le nombre de nouvelles armes disponibles. Quel que soit ce choix, le plateau est toujours constitué d'un seul niveau (il n'y a pas d'exploration dans cette mission).
- **Ramasser des munitions et des grenades :** les cartes Munition et Grenade ne sont pas défaussées après usage. À la place, la carte Lieu est retournée face cachée et ne peut pas être réutilisée avant d'être retournée face visible en accomplissant l'objectif de l'étape.
- **Vagues :** à la fin de chaque étape de cette mission, les joueurs doivent changer les cartes Ennemi et IA comme indiqué sur la carte Mission. On applique les mêmes règles que lors de la préparation (on retire les cartes du paquet IA qui ne correspondent pas aux cartes Ennemi A, B ou C).
- **Génération :** la plupart des cartes Mission disent aux joueurs de générer des figurines Locustes aussi uniformément que possible. Les joueurs peuvent générer ces figurines comme ils le souhaitent, tant qu'ils ne placent pas une seconde figurine Locuste dans la même zone **sauf** si chaque Puits d'Émergence a au moins une figurine Locuste. De même, ils ne peuvent pas placer une troisième figurine dans une zone **sauf** si chaque Puits d'Émergence a au moins deux figurines Locustes.



VARIANTES

Cette section propose des variantes de règles pour renouveler l'intérêt des parties. Avant chaque partie, les joueurs doivent décider s'ils utilisent ces variantes.

RÈGLES DU JEU EN SOLITAIRE

Un joueur souhaitant jouer en solitaire ne contrôle qu'une figurine CGU. Certaines cartes Ordre sont plus intéressantes pour les parties à 2 joueurs ou plus. Quand on joue en solitaire et que l'on pioche une de ces cartes Ordre (marquées par un « 2+ » dans le coin inférieur droit), on peut retirer cette carte du jeu lors de l'étape ordre pour piocher une autre carte.

La mission Des Forces Éparpillées n'est pas jouable en solitaire.

En solitaire, la capacité de réaction **suivre** permet de défausser la carte et de déplacer sa figurine d'une zone supplémentaire lors de son étape ordre. Il ne peut utiliser qu'une capacité de réaction **suivre** par tour.

NIVEAU DE DIFFICULTÉ DÉMENT

Cette variante rend le jeu plus difficile et plus rapide. Il faut appliquer les changements de règles suivants.

- Quand un CGU reçoit des blessures, le joueur doit défausser des cartes Ordre de sa main **au hasard**.
- Les Locustes peuvent attaquer les CGU mourants **tant qu'ils sont dans la même zone**. On ne lance pas de dés, et le joueur est exécuté (éliminé de la partie). Le joueur n'effectue plus de tour, mais on résout toujours une carte IA quand c'est normalement son tour. Les joueurs peuvent quand même gagner la partie si les autres joueurs survivants arrivent à accomplir le dernier objectif.



CRÉDITS

Auteur du jeu : Corey Konieczka

Maquette & relecture : Kyle Ackerman, Chuck Terhark, et Steve Kimball

Création graphique : Edge Studio, Adam Taubenheim, et Christopher Hosch

Gestion de la direction artistique : Andrew Navaro

Direction artistique : Kyle J. Hough

Illustration des tuiles : Ben Zweifel

Sculpture des figurines : Benjamin Maillet

Responsable de production : Eric Knight

Producteur exécutif : Michael Hurley

Éditeur : Christian T. Petersen

Testeurs : Jaffer Batica, Bryan Bornmueller, Freekjan Brink, Scott Clifton, Emile de Maat, Anthony Doepner,

Marieke Franssen, Christopher Hosch, Kyle J. Hough, Steven Kimball, Rob Kouba, Andrew Liberko, Jay Little, Lukas Litzinger, Francesco Moggia, Richard Nauertz, Adam Sadler, Brady Sadler, Brian Schomburg, Arjan Snippe, Erik Snippe, Charlie Stephenson, Damon Stone, Jeremy Stomberg, Adam Taubenheim, Wilco van de Camp, Jason Walden, Peter Wocken

Remerciements spéciaux aux employés d'Epic Games pour leur participation : Cliff Bleszinski, Kendall Boyd,

Dana Cowley, Jeremy Ernst, James Golding, Chris Mielke, Chris Perna, Lee Perry, Rod Fergusson, Martin Sweitzer, et Matt Tonks.

Traducteur : Frédéric Bizet

Relecteur : Vincent Bouchage

Visitez notre Site Internet

WWW.EDGEENT.COM

© 2006-2011, Epic Games, Inc. tous droits réservés. Epic, Epic Games, et le logo Epic Games, *Gears of War*, *Gears of War 2*, Marcus Fenix et le logo crâne écarlate sont des marques déposées ou enregistrées d'Epic Games, Inc. aux États-Unis d'Amérique et ailleurs. Les mécanismes du jeu de plateau et les règles sont © 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc., tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. *Rune Age*, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight et son logo sont des marques déposées de Fantasy Flight Publishing, Inc. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik. Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean. Tel : 05 34 36 40 50. Gardez ces informations pour vos archives. Ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, de petits éléments pouvant être ingérés. Photo non contractuelle. Fabriqué en Chine.

INDEX

Accomplir un objectif de mission	13	Glossaire	32
Actions spéciales lors de l'étape d'ordre	10	Grenades Bolo	19
Attaque.....	16-19	Identification des Locustes.....	15
Blesser la Berserker.....	19	Infliger des blessures.....	19
Blesser les CGU.....	20	Ligne de vue et portée.....	20
Blesser les Locustes	19	Marqueurs Arme droppée.....	20
Bonus défensif de couvert.....	15	Matériel, aperçu	3
Capacité tronçonneuse du Lanzor.....	24	Matériel, limitations	25
Capacités de réaction.....	24	Mesurer la portée.....	20
Capacités spéciales des armes.....	17	Mourant	21
Carte Arme, détails	17	Mouvement (MVT) CGU	14
Carte Ennemi, détails	16	Mouvement (MVT) des Locustes	15
Carte IA Locuste, détails.....	11	Munitions.....	17
Carte Ordre, détails.....	9	Observation	24
Confidentialité.....	25	Particularités des missions.....	26-29
Décisions des Locustes	10	Portes verrouillées.....	23
Définir les niveaux et les étapes.....	23	Préparation.....	5-8
Déroulement du jeu	9	Ranimer un CGU	21
Difficulté Dément.....	30	Règles du jeu en solitaire.....	30
Esquive	24	Résolution d'une carte IA Locuste, exemple	12
Étape Activation des Locustes.....	10-11	Se mettre à couvert	14
Étape de soins	9	Sceller les Puits d'Émergence.....	19
Étape ordre CGU.....	10	Suivre	24
Explorer le plateau.....	22	Tour en détails.....	9
Générer des Locustes	15	Tuile Plateau, détails.....	6
		Variantes	30
		Victoire.....	11



RÉSUMÉ DES RÈGLES

PRÉPARATION

1. Choisir le premier joueur et les personnages CGU
2. Recevoir les armes de départ, les grenades, et les munitions
3. Préparer les paquets Arme et Ordre
4. Choisir une mission
5. Installer les cartes et les figurines Locustes
6. Préparer les paquets Lieu
7. Installer le premier niveau du plateau
8. Placer les figurines CGU sur le plateau
9. Piocher des cartes Ordre

ATTAQUER

1. Déclarer le défenseur (il doit être dans la LDV)
2. Déterminer les dés d'attaque
3. Déterminer les dés de défense
4. Lancer les dés
5. Infliger les blessures

EXPLORER LE PLATEAU

1. Piocher une carte Lieu
2. Placer la tuile Plateau
3. Installer les figurines Locustes
4. Répéter les étapes 1 à 3 (jusqu'à épuisement du paquet Lieu)
5. Placer le pion Porte sur la sortie du plateau

GLOSSAIRE

- **CGU** : soldat humain contrôlé par un joueur. Chaque soldat CGU a une carte Personnage et une figurine rouge en plastique.
- **Couvert** : emplacement d'une zone pouvant accueillir une seule figurine. Le couvert fournit une défense supplémentaire à la figurine qui s'y trouve (cf. page 15).
- **Étape** : section de la mission actuelle. Chaque paquet Mission a un certain nombre d'étapes, chacune ayant son propre objectif.
- **Ligne de vue (LDV)** : une figurine ne peut en attaquer une autre que si cette dernière est dans sa ligne de vue. La ligne de vue est une ligne droite partant de la zone de la figurine vers la zone de l'autre figurine sans traverser un mur.
- **Locuste** : forces étrangères cherchant à conquérir le monde de Sera. Les Locustes affrontent les joueurs. Chaque Locuste a une carte Ennemi, quatre cartes IA, et des figurines plastiques grises.
- **Niveau** : section du plateau et paquet correspondant de cartes Lieu.
- **Objectif** : chaque carte Mission a un objectif que les joueurs doivent accomplir pour retourner la carte et passer au niveau suivant.
- **Sortie du plateau** : zone du plateau contenant un pion Porte.
- **Zone** : section d'une tuile Plateau pouvant contenir n'importe quel nombre de figurines et qui sert à déterminer le mouvement (MVT) et la portée. Les zones sont séparées par des murs noirs, des lignes bleues d'élévation, les séparateurs de zone irréguliers.

FIGURINES LOCUSTES

BOOMER



TICKER



KANTUS



BERSERKER



DRONE



REBUT



GARDE
THEROM

