

GEARS OF WAR

1. SOINS

Piochez jusqu'à 2 cartes **Ordre** en respectant la limite de main (6 cartes normalement).

2. ORDRE CGU

Défaussez 1 carte **Ordre** de votre main pour effectuer une des actions suivantes :

- **Résoudre la ou les actions de la carte.** Résoudre toutes les actions n'est pas obligatoire mais il faut respecter leur ordre.
- **Se déplacer jusqu'à 2 zones**, en ignorant les actions de la carte.
- **Effectuer une attaque**, en ignorant les actions de la carte.

Les cartes **Ordre** permettant de choisir un **CGU** dans votre zone peuvent être utilisées sur votre propre **CGU**.

Actions Spéciales : Avant ou après chaque action de votre **Ordre**, vous pouvez défausser 1 carte pour effectuer une action spéciale :

- **Ranimer un CGU mourant** dans votre zone.
- **Ramasser une Arme droppée** dans votre zone.
- **Activer l'équipement P de votre zone :** appliquer la capacité d'équipement indiquée sur la carte **Lieu** de la tuile.

Vous pouvez faire chaque action spéciale 1 fois par tour, en défaussant chaque fois 1 carte.

3. ACTIVATION DES LOCUSTES

Piochez la première carte du paquet **IA Locuste** et résolvez-la. Résolvez l'activation de chaque figurine **Locuste** une par une (dans l'ordre de votre choix).

Les **Locustes** ne peuvent pas attaquer les **CGU mourants**.

ATTAQUER

1. **Déclarer le défenseur** dans la ligne de vue.

2. **Déterminer les dés d'attaque :** choisissez une de vos **Armes** et prenez autant de **dés noirs** que sa **valeur d'attaque** (choisir *attaque normale* ou *d'extermination*). Les **Locustes** utilisent le nombre de dés indiqué sur leur carte.

3. **Déterminer les dés de défense :** prenez autant de **dés rouges** que la **valeur de défense** de la cible.

- +1 dé rouge si le défenseur est à couvert et que l'attaquant n'est pas dans sa zone (+2 dés si couvert total).
- +1 dé rouge par zone hors de portée (indiquée sur la carte **Arme**). La plupart des **Locustes** ont une portée illimitée.

4. **Lancer les dés :** le joueur actif lance les dés noirs et rouges et résout les **capacités déclenchées** pour chaque **crâne** obtenu.

5. **Infliger les blessures :** compter le nombre de **blessures** sur les dés noirs et le nombre de **boucliers** sur les dés rouges. Les **ne comptent pas** comme des blessures (mais peuvent déclencher des capacités qui infligent des blessures). S'il y a plus de que de, le défenseur reçoit autant de blessures que la différence.

L'attaque est alors terminée, que le défenseur soit tué ou non.

Munitions

Une **carte Arme** a deux valeurs d'attaque. A gauche le nombre de dés noirs pour une *attaque normale*, à droite pour une *attaque d'extermination*.

Après une *attaque d'extermination* vous devez défausser une Les **Armes** avec une *attaque normale de 0* ne peuvent faire que des attaques d'extermination.

Une **Arme sans** ne peut pas être utilisée pour attaquer.

Chaque joueur est limité à 1 carte **Grenade Bolo** et 3 autres cartes **Arme**. Il n'y pas de limite de ou.

Capacités Spéciales des Armes

Les **capacités constantes** (en italique) sont permanentes.

Les **capacités déclenchées** peuvent être utilisées une fois par obtenu. Quand une capacité déclenchée inflige des blessures, on les ajoute à celles obtenues sur les dés noirs (elles peuvent être annulées par les sur les dés rouges).

CAPACITES DE REACTION

Vous pouvez défausser une carte **Ordre** (en ignorant toutes ses actions) pour utiliser sa capacité de réaction.

Observation : A tout moment durant l'activation des **Locustes**, défaussez 1 carte avec ce symbole pour **attaquer 1 ennemi avant qu'il se déplace ou attaque**. Vous pouvez interrompre le déplacement d'un **Locuste**. Vous ne pouvez pas attaquer un **Locuste** qui ne se déplace pas, ni n'attaque (généré).

Vous ne pouvez pas utiliser les **grenades Bolo**.

Les joueurs sont collectivement limités à une, à chaque activation des **Locustes**.

Esquive : Quand un **CGU** est attaqué, défaussez 1 carte avec ce symbole avant de lancer les dés noirs pour **lancer 2 dés rouges supplémentaires**. Vous ne pouvez esquiver qu'une fois par attaque.

Suivre : Quand un autre **CGU** quitte la zone de votre **CGU**, défaussez 1 carte avec ce symbole pour **déplacer votre CGU avec lui**. Quand le joueur actif a fini de se déplacer, chaque **CGU** l'ayant suivi place sa figurine dans la zone du joueur actif.

GEARS OF WAR

1. SOINS

Piochez jusqu'à 2 cartes **Ordre** en respectant la limite de main (6 cartes normalement).

2. ORDRE CGU

Défaussez 1 carte **Ordre** de votre main pour effectuer une des actions suivantes :

- **Résoudre la ou les actions de la carte.** Résoudre toutes les actions n'est pas obligatoire mais il faut respecter leur ordre.
- **Se déplacer jusqu'à 2 zones**, en ignorant les actions de la carte.
- **Effectuer une attaque**, en ignorant les actions de la carte.

Les cartes **Ordre** permettant de choisir un **CGU** dans votre zone peuvent être utilisées sur votre propre **CGU**.

Actions Spéciales : Avant ou après chaque action de votre **Ordre**, vous pouvez défausser 1 carte pour effectuer une action spéciale :

- **Ranimer un CGU mourant** dans votre zone.
- **Ramasser une Arme droppée** dans votre zone.
- **Activer l'équipement P de votre zone :** appliquer la capacité d'équipement indiquée sur la carte **Lieu** de la tuile.

Vous pouvez faire chaque action spéciale 1 fois par tour, en défaussant chaque fois 1 carte.

3. ACTIVATION DES LOCUSTES

Piochez la première carte du paquet **IA Locuste** et résolvez-la. Résolvez l'activation de chaque figurine **Locuste** une par une (dans l'ordre de votre choix).

Les **Locustes** ne peuvent pas attaquer les **CGU mourants**.

ATTAQUER

1. **Déclarer le défenseur** dans la ligne de vue.

2. **Déterminer les dés d'attaque :** choisissez une de vos **Armes** et prenez autant de **dés noirs** que sa **valeur d'attaque** (choisir *attaque normale* ou *d'extermination*). Les **Locustes** utilisent le nombre de dés indiqué sur leur carte.

3. **Déterminer les dés de défense :** prenez autant de **dés rouges** que la **valeur de défense** de la cible.

- +1 dé rouge si le défenseur est à couvert et que l'attaquant n'est pas dans sa zone (+2 dés si couvert total).
- +1 dé rouge par zone hors de portée (indiquée sur la carte **Arme**). La plupart des **Locustes** ont une portée illimitée.

4. **Lancer les dés :** le joueur actif lance les dés noirs et rouges et résout les **capacités déclenchées** pour chaque **crâne** obtenu.

5. **Infliger les blessures :** compter le nombre de **blessures** sur les dés noirs et le nombre de **boucliers** sur les dés rouges. Les **ne comptent pas** comme des blessures (mais peuvent déclencher des capacités qui infligent des blessures). S'il y a plus de que de, le défenseur reçoit autant de blessures que la différence.

L'attaque est alors terminée, que le défenseur soit tué ou non.

Munitions

Une **carte Arme** a deux valeurs d'attaque. A gauche le nombre de dés noirs pour une *attaque normale*, à droite pour une *attaque d'extermination*.

Après une *attaque d'extermination* vous devez défausser une Les **Armes** avec une *attaque normale de 0* ne peuvent faire que des attaques d'extermination.

Une **Arme sans** ne peut pas être utilisée pour attaquer.

Chaque joueur est limité à 1 carte **Grenade Bolo** et 3 autres cartes **Arme**. Il n'y pas de limite de ou.

Capacités Spéciales des Armes

Les **capacités constantes** (en italique) sont permanentes.

Les **capacités déclenchées** peuvent être utilisées une fois par obtenu. Quand une capacité déclenchée inflige des blessures, on les ajoute à celles obtenues sur les dés noirs (elles peuvent être annulées par les sur les dés rouges).

CAPACITES DE REACTION

Vous pouvez défausser une carte **Ordre** (en ignorant toutes ses actions) pour utiliser sa capacité de réaction.

Observation : A tout moment durant l'activation des **Locustes**, défaussez 1 carte avec ce symbole pour **attaquer 1 ennemi avant qu'il se déplace ou attaque**. Vous pouvez interrompre le déplacement d'un **Locuste**. Vous ne pouvez pas attaquer un **Locuste** qui ne se déplace pas, ni n'attaque (généré).

Vous ne pouvez pas utiliser les **grenades Bolo**.

Les joueurs sont collectivement limités à une, à chaque activation des **Locustes**.

Esquive : Quand un **CGU** est attaqué, défaussez 1 carte avec ce symbole avant de lancer les dés noirs pour **lancer 2 dés rouges supplémentaires**. Vous ne pouvez esquiver qu'une fois par attaque.

Suivre : Quand un autre **CGU** quitte la zone de votre **CGU**, défaussez 1 carte avec ce symbole pour **déplacer votre CGU avec lui**. Quand le joueur actif a fini de se déplacer, chaque **CGU** l'ayant suivi place sa figurine dans la zone du joueur actif.