

# BATTALIA

## THE CREATION



### BUT DU JEU

Dans ce jeu de construction et de conquête, les joueurs envoient leurs héros dans une quête épique afin d'explorer de nouveaux territoires et prendre le contrôle de cités neutres ou ennemies. Engagez de nouveaux ouvriers et des unités de combat, obtenez de précieux artefacts dans le but de créer des nations suprêmes et des armées invincibles. Chaque joueur construira des routes pour accéder à de nouveaux lieux de la carte et bâtira ou améliorera des villes afin d'étendre son territoire et gagner des points de victoire. Pour remporter la partie dans Battalia: The Creation, développez et améliorez intensivement vos cités, ou

menez une stratégie agressive à la conquête des terres adverses. Dans ce jeu, le niveau de la ville correspond exactement au total des points de victoire qu'un joueur peut remporter à tout moment quand il contrôle une ville. Le jeu finit quand l'une des conditions suivantes est remplie : un joueur possède 5 villes de niveau 4 ou tous les emplacements du plateau sont occupés. Le premier à remplir un de ces critères met fin immédiatement au jeu mais le gagnant et dirigeant légitime de Battalia est le joueur avec le plus grand nombre de points de victoire à la fin et donc pas nécessairement la personne qui a mis un terme à la partie. Alors soyez rusé et prêtez attention à vos actions afin de les jouer au bon moment car chacune d'entre elles aura un rôle important dans cette lutte stratégique. Beaucoup de choses se passeront sur le plateau, plus encore dans votre deck mais vous garderez toujours l'amusement à l'esprit.

### VIDEO DES REGLES

Au lieu de lire ce livret de règles, vous pouvez consulter une vidéo récapitulant toutes les règles du jeu à [www.battalia.eu](http://www.battalia.eu). Après avoir vu cette vidéo vous serez à même de commencer à jouer immédiatement. Pour vos premières parties, utilisez la fiche d'aide de jeu et/ou les cartes récapitulatives et consultez alors le livre de règles seulement pour des détails bien spécifiques.

### COMPOSANTS DU JEU

- 80 CARTES UNITÉ (formant 4 paquets, réparties par type et non par faction)
- 80 cartes Provision (formant 1 paquet – le nombre est toujours égal au nombre de cartes unité en jeu)
- 84 CARTES ARTEFACT (formant 7 paquets, réparties par type et non par faction)
- 5 CARTES ARTEFACT LÉGENDAIRE (1 carte pour chacun de ces objets mythiques)
- 28 CARTES VILLE (formant 5 paquets, réparties par type de sorties et non par type de terrain)
- 48 CARTES ROUTE (formant 4 paquets, réparties par type de sorties et non par type de terrain)
- 1 CARTE RUINES (terrain neutre – placée au centre du plateau)
- 1 PLATEAU DE JEU
- 1 ORACLE SOLAIRE (nommé "ORAC")
- 8 FIGURINES HÉROS (2 par joueur/faction – mâle et femelle avec les mêmes compétences).
- 61 JETONS DE NIVEAU DE VILLE (14 pour chaque joueur et 4+1 neutres)
- 4 CARTES RÉCAPITULATIVES (une pour chaque joueur – résumé des coûts des différentes actions)
- 4 FICHES D'AIDE DE JEU (une pour chaque joueur – version approfondie des cartes récapitulatives)
- 1 DÉ (six faces – intervient en jeu uniquement avec les amulettes)

### L'UNIVERS DE BATTALIA

Quatre factions coexistent dans l'univers de Battalia. Chacune d'entre elles possède son propre territoire d'origine et son lien spécifique avec la nature. Cependant, elles ont chacune une même structure hiérarchique et leurs artefacts ont les mêmes pouvoirs, leurs outils diffèrent en style et de par leur origine. Le concept majeur de ce jeu est que les quatre factions peuvent librement collaborer entre elles, mais les unités d'une même faction, utilisant leurs propres artefacts, seront plus puissantes entre elles. Dans Battalia TC, chaque joueur commence avec le même ensemble de 10 cartes mais avec une répartition aléatoire de factions. En terme de mécanique du jeu les différentes factions sont équivalentes et ne possèdent pas d'aptitudes uniques... mais il est fortement recommandé aux joueurs de construire leurs decks avec des cartes de la même faction afin d'obtenir d'importants avantages (vous pouvez retrouver de plus amples informations sur les factions dans l'almanach) Les quatre factions sont :



Les Ursidés - **VERT** - Peuple équilibré de la terre et des forêts.



Les Insulaires - **BLEU** - Peuple amphibien des profondeurs et de l'eau.



Les Ambrardents - **ROUGE** - Peuple passionné de la poussière et du feu.



Les Nébuleux - **OR** - Peuple charismatique des hauts sommets et de l'air.

### TYPES DE CARTES

Il y a deux types majeurs de cartes dans le jeu :

**Les cartes Création** (actives; dos des cartes doré) – elles sont utilisées pour engager de nouvelles unités, pour acquérir des provisions ou des artefacts et pour toutes les actions de jeu – elles constituent les decks des joueurs;

**Les cartes Terrain** (passives; dos des cartes argenté) – utilisées pour la construction de la carte (routes & villes).

Chaque carte dans le jeu appartient à une des quatre factions, à l'exception des Artefacts Légendaires (qui sont universels) et les cartes Provision (qui sont neutres). Les cartes appartenant à des factions différentes se distinguent par leur dessin, le design de leur cadre et leur couleur.



### ANATOMIE D'UNE CARTE

A. **SYMBOLE**: Identifie le type de la carte.

B. **FORCE AU COMBAT**: cette valeur est ajoutée à la force totale du joueur pendant un combat. Seules les cartes avec une force supérieure à 0 peuvent participer au combat. la force des unités = rang.

C. **Coût**: montre la combinaison nécessaire pour ajouter la carte à son deck.

### UNITÉS

Les unités sont le cœur du deck des joueurs. Il y a 4 types/rangs d'unités symbolisés par les pictogrammes suivants placés dans le coin supérieur gauche de la carte :



CITOYENS - rang 1



PRÊTRES - rang 3



CHEFS - rang 2



SEIGNEURS - rang 4



Ces cartes sont utilisées par combinaisons spéciales (dans certains cas en plus des cartes Provision) pour créer de nouveaux artefacts, construire des routes ou des villes (ou les améliorer) et bien sûr pour mener des batailles. Le rang des unités est égal à leur force au combat et est présent sur la partie supérieure droite de la carte.

## PROVISION

Chaque héros, unité et armée a besoin d'une certaine quantité de provisions pour exister. Ces cartes représentent les provisions et les équipements pour les unités. Elles sont utilisées pour engager de nouvelles unités et héros, pour créer certains artefacts, construire des routes et même voyager. Une carte Unité est toujours associée à une carte Provision dans le deck des joueurs.



SYMBOLE PROVISION



SUPPLY CARD

## ARTEFACTS

Les artefacts sont des objets particuliers, chacun d'entre eux possède un pouvoir qui lui est propre. Les joueurs les utilisent pour se développer plus rapidement, évoluer leurs unités, transformer leurs factions, se déplacer sur le plateau ... ils apportent de la flexibilité. Il y a 7 types d'artefacts:



OUTIL



AMULETTE



PARCHEMIN  
MAGIQUE



TENTE



ARME



TITRE



CHEVAL



## ARTEFACTS LÉGENDAIRES

Les artefacts légendaires sont de puissants objets forgés pendant les temps anciens. Chacun d'entre eux possède un pouvoir unique fournissant un avantage considérable au joueur qui le possède. Ils peuvent être gagnés seulement dans les ruines et ne peuvent pas être créés par un joueur!



LE MARTEAU DE  
STRATO



L'ÉPÉE  
D'ELEMAG



LE BOUCLIER DE  
BRITOS



LES AILES  
D'AVIENA



LA CORNE DE  
BALDUR



## VILLES

Les villes sont des éléments majeurs de Battalia : TC. Pendant le jeu, ces cartes (ainsi que les routes) permettent de construire la carte monde sur le plateau. Les joueurs essaieront de construire ou conquérir le plus de villes possible, car le niveau et le nombre de villes qu'un joueur contrôle à chaque instant équivalent au nombre de points de victoire que le joueur détient dans Battalia. Les différentes cartes Ville offrent différentes possibilités afin de connecter leurs routes au monde extérieur – 1 à 4 routes menant aux portes de la ville – nommés sorties. Il y a aussi 4 types de terrains – forêts, lacs, canyons et montagnes - qui sont les terres d'origine de chaque faction – respectivement les Ursidés, les Insulaires, les Ambrardents et les Nébuleux. Chaque ville sera construite sur un de ces 4 types de terrains.



FORÊTS VERDOYANTES  
(LES URSIDÉS)



LACS ÉMERAUDES  
(LES INSULAIRES)



CANYONS ROUGES  
(LES AMBRARDEMENTS)

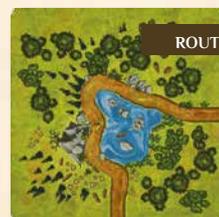


MONTAGNES ROCHEUSES  
(LES NÉBULEUX)

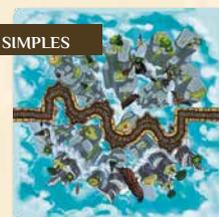
Pour distinguer facilement les cartes Ville et Route, il suffit d'identifier le symbole Ville sur le coin inférieur gauche de chaque carte Ville (5 symboles différents relatif aux sorties de la ville). Cela s'avérera pratique pour classer rapidement les paquets par leur nombre de sorties menant au monde extérieur (5 paquets de cartes Ville).

## ROUTES

Les routes sont des cartes qui relient les villes entre elles permettant ainsi aux héros de voyager sur le plateau de l'une à l'autre. Chaque route sera construite sur un des 4 types de terrains, terre natale de chacune des factions – concerne seulement le mode avancé.



FORÊTS VERDOYANTES



MONTAGNES ROCHEUSES



LACS ÉMERAUDES



CANYONS ROUGES

## LES RUINES

Dans le jeu de base, les ruines sont un lieu neutre où les joueurs peuvent acquérir un artefact légendaire en défiant les gardiens. Dans les autres scénarios de jeu, elles peuvent avoir des fonctions différentes.



## AUTRES ÉLÉMENTS DE JEU

### PLATEAU DE JEU

Une grande part du jeu se déroule sur le plateau. C'est la fondation sur laquelle villes et routes seront construites. Les 7x7 carrées du plateau de jeu indiquent les emplacements pour placer les cartes Ville et Route. Les cases vides sont considérées comme des territoires inexplorés. D'autre part, les routes et les villes érigées sont considérées comme des territoires connus où les héros pourront voyager.



### ORACLE SOLAIRE

L'Oracle Solaire est un ancien monument aux pouvoirs divins affectant particulièrement les artefacts. Il fut érigé pour l'éternité à partir de 2 étoiles de pierre à 7 branches chacune, représentant un calendrier magique. Chacun des 7 artefacts est représenté sur chaque extrémité. Lors du déroulement d'une partie, alors que l'étoile intérieure tournera (toujours dans le sens horaire), l'ORAC changera le pouvoir d'un des types d'artefact pour un jour et donnera l'opportunité aux joueurs de choisir la faction d'un autre type d'artefact pour ce même jour. Un jour dans l'univers de Battalia est l'équivalent d'un tour de jeu complet (une semaine est l'équivalent d'une rotation complète de l'étoile).



## HÉROS

Ces figurines représentent les leaders de l'armée de chaque joueur et indiquent la position des joueurs sur le plateau de jeu. Les héros voyagent seulement sur les routes et les joueurs les utilisent afin d'annexer les cités neutres, explorer les ruines, attaquer l'ennemi ou défendre leurs territoires. Il y a 4 paires de personnages. Chacune d'entre elles appartient à l'une des quatre factions. En termes de mécanique de jeu, le personnage mâle et le personnage femelle sont identiques.



HÉROS INSULAIRES



HÉROS URSIDÉS



HÉROS AMBRARDEMENTS



HÉROS NÉBULEUX

## JETONS DE NIVEAU DE VILLE

Ces jetons indiquent le **niveau actuel** et le **propriétaire** de la ville – grâce au **nombre** et à la **couleur** qu'ils indiquent. **Le niveau de la ville varie de 1 à 4**. Tous les jetons sont bilatéraux et représentent des niveaux différents sur chaque face. Les villes neutres sont de niveau 4 dans le jeu de base ou de niveau 6 dans les scénarios additionnels.



## FICHES D'AIDE DE JEU ET CARTES RÉCAPITULATIVES

Ceux-ci sont des aides qui fournissent aux joueurs des informations basiques sur les règles générales. Les fiches décrivent les **capacités** des 7 artefacts et le **coût** de chaque action, les étapes constituant le **tour d'un joueur** et d'autres **règles importantes**. Les cartes contiennent des informations succinctes à propos des « **coûts de création** » pour construire villes et routes, engager des unités et des héros et créer des artefacts. **Dans Battalia, les « coûts » peuvent faire référence aux personnes, outils, provision et efforts nécessaires pour mener à bien une tâche spécifique.**



## MISE EN PLACE

Ceci est la mise en place pour **une partie pour 4 joueurs**. L'installation pour une partie pour 2 ou 3 joueurs est décrite dans la section « Partie pour deux ou trois joueurs » plus loin dans ce livre de règles.

1. Placez le plateau et les autres éléments du jeu sur la table, comme montré sur l'**illustration de mise en place pour 4 joueurs** (voir page 4). Placez la carte Ruines face visible sur la case centrale du plateau. Placez sur les ruines un jeton **niveau 8 neutre**. Prenez 4 villes avec **quatre sorties, une pour chaque type de terrain**, et placez-les de façon aléatoire sur les cases aux 4 coins du plateau (*indiquées par des petits carrés marrons*). Ne placez pas des jetons de niveau de ville pour le moment. Ce seront les 4 **villes initiales** – une pour chaque joueur. Prenez 4 autres villes (une pour chaque type de terrain) avec quatre sorties et placez-les aléatoirement sur les cases indiquées par des **carrés blancs**. Placez sur ces 4 villes des jetons niveau 4 neutres. Ce seront les 4 **villes neutres**. Vous pouvez consulter un exemple de mise en place sur la **prochaine page**.

2. Triez les **cartes Artefact** selon leurs symboles (**7 paquets**) sans prendre en compte la **faction à laquelle ils appartiennent** et mélangez chaque paquet. Placez l'Oracle Solaire proche du plateau de jeu et placez les différents paquets de cartes artefact autour des branches de l'étoile. Les paquets peuvent être arrangés de manière à ce que chaque branche de l'étoile extérieure de l'Oracle pointe sur l'artefact qui est représenté à son extrémité. Au début de la partie, la partie intérieure doit être orientée de sorte que les 2 étoiles aient le même symbole Outil sur la branche verticale à midi.

3. Triez les **cartes Ville** (ignorez le type de terrain) selon le **nombre** et la **direction** des sorties (vous pouvez vous aider des **symboles présents sur les cartes : un, deux côté opposés, 2 côtés perpendiculaires, 3 ou 4 sorties**). Mélangez par la suite les **5 paquets** et placez-les dans cet ordre sur le côté gauche de l'ORAC.

4. Triez les **cartes Route** (ignorez le type de terrain) selon leur **type de route : route en ligne droite, route courbe, intersection en T ou carrefour**. Mélangez les **4 paquets** et placez-les dans cet ordre entre l'ORAC et le plateau de jeu.

5. Triez les **cartes Unité** selon leur **type/rang** (ignorez les factions) puis mélangez les **4 paquets de cartes**. Distribuez, pour chaque joueur, **3 citoyens, 1 chef, 1 prêtre et 5 cartes Provision** (soit **1 provision par unité**). Ces 10 cartes forment le « **deck création** » de départ de chaque joueur. Examinez secrètement vos cartes de départ et choisissez une faction (il est préférable de choisir une faction en fonction de la couleur majoritaire des cartes de départ). Par la suite, mélangez vos cartes et placez-les face cachée sur le côté gauche de votre espace de jeu. Le deck ainsi formé sera votre **pioche** et se nommera « **nation** ». Finalement, piochez les **6 premières cartes** de cette « **nation** » – ce sera votre **main de départ**.

6. Placez le reste des cartes Unité et Provision en **5 paquets distincts**, faces visibles, à droite de l'ORAC. Placez les 5 cartes Artefact Légendaire face visible sur le plateau de jeu, aux emplacements qui leur sont dédiés. **Tous les paquets** placés autour de l'Oracle Solaire à proximité du plateau de jeu forment la « **réserve commune de cartes** ».

7. Le premier joueur est choisi **au hasard**. Il restera premier joueur toute la partie. Le premier joueur choisit un duo de figurines Héros et prend les jetons de niveau de ville de la même faction. Puis les autres joueurs en feront de même dans le **sens horaire**. Le dernier joueur ayant recruté ses héros est le premier à choisir sa ville de départ. Il prend l'un de ses jetons de **niveau 1** de ville et le place sur la ville sélectionnée. Le choix de la ville de départ prend tout son intérêt dans le mode avancé du jeu car le type de terrain offre des avantages aux déplacements et aux combats. Puis dans le **sens antihoraire**, les autres joueurs choisissent leur **ville de départ**.

## MÉCANIQUE DU JEU

En commençant avec le premier joueur et en continuant dans le sens horaire, jouez les cartes de votre main pour recruter des unités et des héros, les déplacer, créer des artefacts, construire des cités et routes ou attaquer les autres joueurs. Lorsque le joueur actif a effectué toutes ses actions, c'est au tour du joueur suivant.

Chaque joueur possède son propre deck de cartes appelé **deck création** (qui inclut 3 sous-zones : la **pioche**, la **main** et la **défausse**). Un **deck création** est composé de 10 cartes de départ plus toutes les nouvelles cartes qu'un joueur récupérera pendant la partie. Au début du jeu, placez les 10 cartes de départ sur **vosre gauche** formant ainsi la **pioche** de **vosre deck** aussi appelé « **nation** », dans lequel le joueur piochera 6 cartes afin de former sa **première main**.

Quand un joueur utilise des cartes de sa main, il les place **face visible** sur la table et annonce pour quelle action il a joué ces cartes. *Un joueur peut utiliser autant de cartes de sa main qu'il le souhaite*. Une fois que le joueur a fini de jouer des cartes, il prend toutes ses **cartes utilisées** présentes sur l'aire de jeu ainsi que toutes **nouvelles cartes** acquises durant son tour et potentiellement les **cartes restantes** de sa main et les place **face visible** dans la **pile de défausse à la droite** de son aire de jeu. Cette pile de cartes est nommée **abri**. La carte au sommet de la pile doit toujours être placée face visible pour une meilleure différenciation des piles de cartes. A la fin de son tour, le joueur pioche **6 nouvelles** cartes dans la **pioche** sur sa gauche (*dans sa nation*).

**Important** : les joueurs **ne doivent pas mélanger** leur nation (*pioche*) avec leur abri (*défausse*). Toutes les cartes défaussées dans l'**abri y restent tant qu'il reste des cartes** dans la **nation** du joueur. Quand un joueur doit piocher de nouvelles cartes dans sa **nation** et s'il reste assez de cartes dans la pile (*c'est la situation normale en début de partie*) le joueur pioche tout d'abord **parmi les cartes restantes**. Par la suite, il devra mélanger toutes les cartes présentes dans l'abri et les placer **face cachée sur sa gauche**. Cela **deviendra sa nouvelle pioche**. Par la suite, le joueur pioche autant de cartes qu'il lui faut pour compléter sa main dans cette **nation** reformée. De cette manière, il y a toujours un **roulement** dans le **deck Création** du joueur.

A tout moment pendant la partie les joueurs peuvent **consulter** les cartes dans leur **abri** ou **compter** le nombre de cartes restantes dans leur **nation**. Les joueurs **ne peuvent cependant pas** regarder les cartes dans leur **pioche** sauf si le pouvoir d'une carte le permet.

## AIRE DE JEU PERSONNELLE

Il est recommandé aux les joueurs d'avoir en **permanence** leur **nation** (*pioche*) sur leur **gauche**, leur **abri** (*défausse*) sur leur **droite** et de garder suffisamment de place entre les deux pour y placer **en ligne** les cartes jouées. Cela permettra aux adversaires de suivre plus aisément les actions d'un joueur et... cela préviendra les différentes piles d'être mélangées par accident.



# MISE EN PLACE POUR 4

**NATION DU JOUEUR (PIOCHE FACE CACHÉE)**

**MAIN DU JOUEUR**

**JETONS DE NIVEAU DE VILLE**

**HÉROS DES JOUEURS**

**ABRI DU JOUEUR (DÉFAUSSE FACE VISIBLE)**

**CARTES VILLE (5 TYPES)**

**ORACLE ET ARTEFACTS (7 TYPES)**

**CARTES UNITÉ (4 TYPES) & CARTES PROVISION**

**JETONS DE NIVEAU DE VILLE**

**ABRI DU JOUEUR (DÉFAUSSE FACE VISIBLE)**

**MAIN DU JOUEUR**

**HÉROS DES JOUEURS**

**CARTES ROUTES (4 TYPES)**

**ABRI DU JOUEUR (DÉFAUSSE FACE VISIBLE)**

**NATION DU JOUEUR (PIOCHE FACE CACHÉE)**

**MAIN DU JOUEUR**

**HÉROS DES JOUEURS**

**JETONS DE NIVEAU DE VILLE**

**EMPLACEMENTS POUR CARTES EN EMBUSCADE**

**ABRI DU JOUEUR (DÉFAUSSE FACE VISIBLE)**

**MAIN DU JOUEUR**

**HÉROS DES JOUEURS**

**JETONS DE NIVEAU DE VILLE**

**NATION DU JOUEUR (PIOCHE FACE CACHÉE)**

**ABRI DU JOUEUR (DÉFAUSSE FACE VISIBLE)**

**ARTEFACTS LÉGENDAIRES**

**PLATEAU DE JEU**

# DÉROULEMENT D'UN TOUR

Pendant son tour, un joueur **peut** réaliser les étapes suivantes dans cet **ordre**. Les étapes **2, 4 et 5** sont **obligatoires**:

## 1. ANNONCE DE COHORTE OU NOUVELLE DONNE

Au début du livre de règles, il était fortement conseillé aux joueurs de faire tout leur possible pour limiter leur *deck Création* à une seule faction même s'ils commencent avec des decks construits aléatoirement. Les **Cohortes** et leurs effets en sont la principale raison...

Si au début de son tour un joueur a **dans sa main au moins 3 cartes de la même faction**, ce joueur possède une **Cohorte**. Les **Cohortes** doivent être annoncées haut et fort **au début** du tour. Si l'un des joueurs oublie de faire cette annonce à temps, il ne pourra plus le faire durant son tour. Quand un joueur annonce une **cohorte**, il doit la montrer à un des adversaires de son choix. Le joueur ayant déclaré la cohorte peut **piocher des cartes supplémentaires** dans sa nation et les ajouter à sa main. Les **cartes Provision** ne sont affiliées à aucune faction (elles sont **neutres**) et ne peuvent former de **cohortes**. Contrairement aux cartes Provision, les artefacts légendaires sont considérés comme **affiliés à toutes les factions** (ils sont **universels**) et peuvent **faire partie de n'importe quelle cohorte** quelle que soit la faction. Le **nombre de cartes supplémentaires** que le joueur peut piocher dépend de la **taille de la cohorte**:

Une **petite cohorte** correspond à **3 cartes** de la même faction en main. Le joueur peut alors piocher **1 carte supplémentaire**. (Dans quelques cas rares, un joueur peut avoir 2 petites cohortes (2 factions x 3 cartes par faction) Dans ce cas, le joueur pioche 1 carte supplémentaire pour chaque cohorte (soit 2 cartes supplémentaires).

- Une **cohorte moyenne** correspond à **4 cartes** de la même faction en main. Le joueur peut alors piocher **2 cartes supplémentaires**.
- Une **grande cohorte** correspond à **5 cartes** de la même faction en main. Le joueur peut alors piocher **3 cartes supplémentaires**.
- Une **cohorte remarquable** correspond à **6 cartes** de la même faction en main. Le joueur peut alors piocher **6 cartes supplémentaires**.

**Important** : Les cartes en *embuscade* et les cartes *stationnées dans une tente* ne peuvent pas compter dans les *cohortes*. Les *cohortes* sont constituées **seulement** des cartes provenant de la **main du joueur**.

A tout moment pendant le **début de son tour**, si un joueur veut changer de cartes il peut demander une **nouvelle donne**. Le joueur défaussera alors toutes les cartes de sa main et piochera **5 nouvelles** cartes dans sa *nation* (une carte de moins que d'habitude – c'est le prix symbolique de cette action). Dans un seul tour, un joueur **ne peut faire qu'une nouvelle donne**. Une **cohorte** et une **nouvelle donne** ne peuvent pas être jouées durant le même tour. Cela signifie que si un joueur a annoncé une **cohorte**, il ne pourra donc plus demander une **nouvelle donne** pendant ce tour. De ce fait, si un joueur a déjà effectué une **nouvelle donne**, il ne pourra donc plus annoncer une **cohorte** pendant ce tour même s'il possède le nombre de cartes suffisantes après cette **nouvelle donne**.

## 2. RECUPERER LES CARTES EN EMBUSCADE

Si un joueur a placé des cartes en embuscade au tour précédent, il **doit** les reprendre **dans sa main sans les révéler**. L'embuscade est un moyen à court terme de préserver des cartes pour le prochain tour et de surprendre les adversaires ou même d'assurer une potentielle combinaison de cartes. Le principe des cartes en embuscade est expliqué en détails dans le chapitre « *Placer des cartes en embuscade* » page 8.

## 3. REALISER DES ACTIONS

Durant leur tour, les joueurs peuvent réaliser **une ou plusieurs actions** dans **n'importe quel ordre** ou même **passer** leur tour. Ces actions sont basées sur les **combinaisons** et les **transformations** des cartes de la main. Quand un joueur joue une **combinaison** de cartes de sa main, il place les cartes face visible sur la table dans son aire de jeu en **formant des lignes** nommées **lignes d'action** (les cartes de transformation sont essentiellement des artefacts et vous pourrez donc trouver la description de leurs fonctions plus loin dans la section « Utiliser les artefacts »). Pour chaque action qu'un joueur réalise, il doit placer ses cartes en **ligne distincte**. Cette distinction est nécessaire pour apporter une plus grande visibilité sur les actions en cours du joueur. *Le joueur peut réaliser la même action autant de fois qu'il veut tant qu'il a les cartes nécessaires pour cela*. **Important** : une carte ne peut être jouée que sur une seule ligne, soit une seule fois. Voici la liste des actions possibles:

- **Ajouter** de nouvelles cartes à son deck
- **Construire** des routes et des villes sur la carte
- **Améliorer** une ville
- **Utiliser** un artefact
- **Recruter** des héros
- **Déplacer** un héros
- **Placer** des cartes en embuscade
- **Mener** un combat



## AJOUTER DE NOUVELLES CARTES À SON DECK

Construire un puissant *deck Création* est l'une des plus importantes mécaniques de ce jeu. Une des options possibles pour un joueur pendant son tour consiste à utiliser les cartes de sa main afin d'**acquérir de nouvelles cartes** issues de la **réserve commune**. Les joueurs peuvent **acquérir de nouvelles cartes** en jouant des **combinaisons** spécifiques de cartes de leur main. Les cartes jouées seront placées face visible **en ligne** sur la table. Les nouvelles cartes seront prises dans les piles correspondantes de la **réserve commune** et seront placées **au bout** des lignes qui deviendront considérés comme **clos** – *plus rien ne pourra joindre ou quitter ces lignes* ! Le joueur **ne sélectionnera pas** quelle carte il prendra mais récupérera la **carte au sommet de la pile**.

Plusieurs types de cartes peuvent être obtenus en jouant des **combinaisons** diverses d'**unités** et/ou de **cartes Provision**. A l'exception des **outils**, les cartes **Artefact** ne peuvent pas être utilisées dans des combinaisons permettant d'obtenir de nouvelles cartes (leurs effets sont expliqués en détails plus loin). Toute carte présente dans la main d'un joueur ne peut être utilisée que dans **une seule combinaison**, ce qui signifie qu'une même carte ne peut être jouée qu'**une seule fois** par tour. D'autre part, il n'y a aucune limite au nombre de cartes supplémentaires (généralement 1 à 3) qu'un joueur peut ajouter à son *deck Création* en un seul tour du moment qu'il réunit toutes les « ressources » nécessaires pour les combinaisons.

Une **nouvelle carte** ajoutée à un deck **ne peut pas être jouée immédiatement** dans le même tour que son obtention. A la fin du tour d'un joueur, **toutes les nouvelles cartes sont défaussées** dans l'*abri* du joueur. Le joueur aura alors l'opportunité d'utiliser ces nouvelles cartes seulement **après une rotation** – après que sa *nation* ait été dépeuplée et son *abri* ait formé une nouvelle pioche après avoir été mélangé.

### ENGAGER DES UNITÉS

Les cartes Unité sont l'épine dorsale de chaque *deck Création*. Durant la partie, elles seront très souvent les cartes les plus convoitées. Les joueurs peuvent **engager des unités** en jouant un **certain nombre de cartes Provision**. Le tableau suivant indique combien de cartes Provision un joueur doit jouer dans une ligne de cartes dans le but d'acquérir un certain type de carte.

CITOYEN	2 CARTES PROVISION
CHEF	3 CARTES PROVISION
PRÊTRE	4 CARTES PROVISION
SEIGNEUR	5 CARTES PROVISION

**La règle générale qui s'applique ici est : nombre de cartes Provision pour engager une unité = rang de l'unité +1**

Pour engager une unité, le joueur place le nombre nécessaire de cartes Provision sur la table, prend la carte du haut de la pile Unité choisie et la met au bout sa ligne de cartes..

**IMPORTANT** : Quand un joueur obtient une carte Unité, il prend aussi **une carte Provision** de la *réserve commune de cartes* et la place à côté de l'unité recrutée. En d'autres mots, **les joueurs récupèrent toujours une carte Provision pour chaque carte Unité obtenue**. Il s'agit de la **seule façon** pour un joueur d'obtenir des cartes Provision après la mise en place du jeu, **ne l'oubliez pas!**

### CRÉER DES ARTEFACTS

Les artefacts sont des instruments très importants pour le développement d'un joueur. Durant la partie les joueurs peuvent **créer des artefacts** en jouant des **cartes Unité et Provision** (et d'autres artefacts comme les *outils*). Tous les joueurs commencent la partie sans aucun artefact mais ils seront capables d'en créer bien assez tôt. Le tableau suivant indique les combinaisons de cartes qu'un joueur doit jouer pour créer un certain type d'artefact.

OUTIL	3 CARTES CITOYEN
ARME	1 CARTE CHEF + 2 CARTES CITOYEN
AMULETTE	1 CARTE PRÊTRE + 2 CARTES CITOYEN
TITRE	1 CARTE SEIGNEUR + 2 CARTES CITOYEN
PARCHEMIN MAGIQUE	1 CARTE CITOYEN + 1 CARTE CHEF + 1 CARTE PRÊTRE
TENTE	1 CARTE CHEF + 1 CARTE CITOYEN + 1 CARTE PROVISION
CHEVAL	1 CARTE CHEF + 2 CARTES PROVISION

Les conditions pour créer un artefact sont similaires à celles pour recruter une unité. Le joueur place la combinaison nécessaire de cartes face visible **en ligne** sur la table et prend la première carte de la pile artefact correspondante. Quand un joueur crée un artefact, il **n'obtient pas** de cartes Provision (elles ne peuvent être acquises **seulement** en recrutant des unités).

## MAIN DU JOUEUR



1. Dans cet exemple, le joueur a 3 cartes Provision, 1 citoyen, 1 chef et 1 prêtre dans sa main.

2. Il décide de jouer trois unités pour créer un artefact. Le joueur place le citoyen, le chef et le prêtre sur la table et prend un parchemin magique (en rouge) dans la réserve commune puis le place à la fin de la ligne.



3. Ensuite, il joue les trois cartes Provision restantes pour recruter un chef. Le joueur prend la première carte de la pile des chefs ainsi qu'une provision (en rouge) puis les place à la fin de la ligne.



COMBINAISONS DE CARTES

NOUVELLES CARTES

## OBTENIR DES ARTEFACTS LÉGENDAIRES

Contrairement aux artefacts normaux, les artefacts légendaires **ne peuvent pas être obtenus en jouant des combinaisons** de cartes. Dans le jeu de base, ces artefacts **seront remportés** par les joueurs qui **vaincront les anciens gardiens des ruines** placées au centre de la carte. Cela sera expliqué plus loin dans le livre des règles. Un autre aspect spécifique à propos de ces puissants artefacts est **qu'un joueur ne peut posséder qu'un seul artefact légendaire**.

## CONSTRUIRE DES ROUTES ET DES VILLES SUR LA CARTE

Une autre option pour les joueurs est de construire des routes et des villes sur le plateau de jeu. **Ériger et améliorer des villes** (et par la suite défendre-les) est l'**objectif principal** pour les joueurs car le **niveau des villes** se transformera en **points de victoire**. Les villes ne peuvent exister sans être connectées au reste du monde d'où la **nécessité des routes**.

La construction des routes et des villes nécessite aussi de **jouer des combinaisons de cartes** issues de la main du joueur. Tout d'abord le joueur place les cartes de sa main requises sur la table puis choisit le type de villes ou de routes qu'il souhaite construire. Comme expliqué précédemment, il y a **plusieurs types de villes** caractérisés par un nombre différent de sorties (routes qui mènent à l'extérieur ou vers la ville à partir de côtés de la carte – 5 types au total). Les **cartes Route** peuvent être de **simples routes** (routes droites et virages) ou des cartes de **croisement** (intersections en T ou carrefours) – 4 types au total. Chaque type de villes ou de routes est regroupé dans un deck distinct. Après que le joueur ait choisi le type de routes ou de villes, il prend la carte au sommet de la pile du deck correspondant dans la réserve commune de cartes et la place sur l'**emplacement autorisé** de son choix sur le plateau de jeu.

## RÈGLES DE CONSTRUCTION

Afin de construire les routes et les villes, les joueurs doivent respecter les **règles et restrictions** suivantes:

- Routes et villes peuvent être placées seulement sur les **emplacements vides** du plateau de jeu.
- Une nouvelle carte Route ou Ville doit être placée de sorte à être **côte à côte** avec au moins une **carte déjà présente** (contact horizontal ou vertical mais pas diagonal).
- Deux villes ne peuvent être construites côte à côte**. Il doit systématiquement y avoir une carte Route ou un espace libre entre 2 villes. Les cartes Ville peuvent se toucher en diagonale car elles ne sont pas considérées comme adjacentes.
- Les **extrémités des chemins** présentes sur les cartes Ville et Route doivent être **correctement reliées** entre elles. Cela signifie que le côté d'une carte présentant un chemin doit être placé côte à côte avec le côté d'une carte présentant un chemin aussi. Les côtés de cartes sans chemin peuvent être uniquement reliés à d'autres côtés de cartes sans chemin.
- Aux **extrémités** du plateau de jeu, les chemins **peuvent mener en dehors** du plateau de jeu.
- Toute **nouvelle ville ou route**, construite par un joueur, doit être **connectée par un chemin aux autres villes du même joueur**. La seule exception à cette règle est lorsqu'un joueur perd sa dernière cité. Dans ce cas, le joueur peut librement choisir le nouvel emplacement de sa ville tant qu'il respecte les autres règles de construction.

Il n'y a **pas de limites au nombre de fois qu'un joueur peut construire ou améliorer ses villes et routes en 1 seul tour**. Les joueurs peuvent ajouter des cartes à leurs decks et construire des routes et villes durant le même tour, tant qu'ils possèdent les ressources nécessaires (cartes).

## CONSTRUIRE ET AMÉLIORER LES VILLES

L'objectif principal dans Battalia est de contrôler le **plus de villes de haut niveau** possible, car elles représentant quasiment des **points de victoire (PV)**. Les joueurs peuvent **construire des villes de niveau différent directement** (en plaçant les nouvelles cartes Ville sur le plateau de jeu et en posant sur celles-ci les jetons correspondants) et les améliorer plus tard (en changeant ou retournant les jetons). Pour **construire directement une nouvelle ville** d'un certain niveau, un joueur doit jouer **3 cartes Unité du même rang**. Le **niveau de la nouvelle ville est égal au rang des unités qui ont servi à sa construction**. Pour **améliorer une ville existante**, le joueur doit jouer **2 cartes Unité du rang équivalent au niveau de la ville souhaité**. Par exemple : pour améliorer une ville de niveau 1, un joueur doit jouer 2 cartes Chef. Il est **interdit de sauter un niveau** (impossible de passer du niveau 1 à 3 ou 4 donc). Il est possible de construire une ville et de l'améliorer dans le même tour.

Le tableau suivant contient le nombre et le type d'unités à jouer pour construire ou améliorer une ville d'un certain niveau.

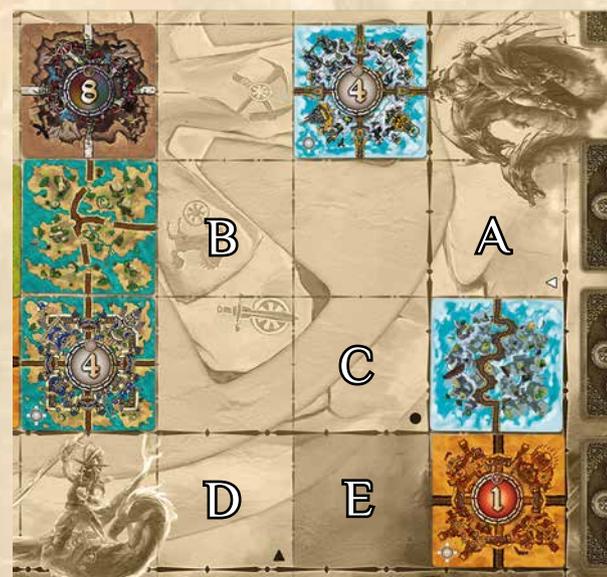
NIVEAU DE LA VILLE	CONSTRUCTION DIRECT	AMELIORATION
VILLE DE NIVEAU 1	3 CARTES CITOYEN	-
VILLE DE NIVEAU 2	3 CARTES CHEF	2 CARTES CHEF
VILLE DE NIVEAU 3	3 CARTES PRETRE	2 CARTES PRETRE
VILLE DE NIVEAU 4	3 CARTES SEIGNEUR	2 CARTES SEIGNEUR

Comme toujours, les combinaisons de cartes doivent être placées en lignes distinctes sur la table (pour une **construction** et pour une **amélioration**) dans le but d'éviter toute confusion possible.

## CONSTRUIRE DES ROUTES

Les Routes permettent de **connecter** les villes entre elles et sont le moyen d'atteindre les ruines ou les territoires ennemis. Les 4 types de cartes Route sont divisés en 2 **groupes - simples routes et croisements**. Les **simples routes** sont les *routes droites* et les *virages*. Les **croisements** sont les *intersections en T* et les *carrefours*. Le tableau suivant représente les combinaisons des cartes qu'un joueur doit obtenir pour construire les différentes routes (*en général plus les routes sont complexes, plus elles demandent de ressources humaines... et matérielles*).

SIMPLE CHEMIN (ROUTE DROITE & VIRAGE)	1 CARTE CITOYEN AND 1 CARTE PROVISION
CROISEMENT (INTERSECTION EN T & CARREFOUR)	2 CARTES CITOYEN AND 1 CARTE PROVISION



Dans cet exemple, le joueur rouge veut construire une nouvelle ville. Il joue 3 chefs et choisit de placer sa carte Ville avec 4 sorties (en rouge).

Le **seul** emplacement légal pour la ville est **A**.

D'après les règles de constructions, toutes les autres cases ne sont pas autorisées car :

**B n'est pas connecté** à l'autre ville (en bas à droite) par la route.

**C** est adjacent à un côté de carte **sans route**.

**D n'est pas adjacent ni connecté** à aucune carte.

**E** est adjacent à une ville.

Le joueur place la ville sur la case **A** et y place un jeton niveau 2. S'il avait 2 prêtres en main, il pourrait directement améliorer sa nouvelle ville au niveau 3.

## LIMITATION DES RESSOURCES

Dans le monde de Battalia, les **ressources** humaines et matérielles sont **limitées**. Cela signifie que si un type d'unité, d'artefact, de carte Route ou de carte Ville est épuisé dans la *réserve commune de cartes* les joueurs ne peuvent plus acquérir ou construire ce type de cartes. Il en va de même pour les jetons de niveau de ville : si tous les jetons d'un même niveau sont déjà présents sur des villes, il n'est plus possible pour ce joueur de construire une ville de ce niveau.

## UTILISER DES ARTEFACTS

Comme mentionné précédemment, les sept artefacts ont des **pouvoirs différents** dans le jeu. Certaines de ces cartes peuvent être jouées d'elles-mêmes, d'autres ont la capacité de **garder** ou **transformer** d'autres cartes de votre deck. La transformation permet de changer temporairement ou définitivement la faction, la force, le rang ou le type d'une carte. Normalement, toutes les cartes du deck Création peuvent être jouées seulement dans une combinaison ou une transformation par tour (pour les exceptions à cette règle, consultez *Amulettes* ou *Illuminé par le rayon*). Cela signifie que durant un tour **seulement, l'effet d'un artefact peut être appliqué qu'à une seule carte** mais si cet effet est une transformation, la carte peut être immédiatement incluse dans une combinaison. **L'artefact permettant la transformation est considéré comme extérieur à la ligne d'action.** Les transformations en chaîne sont possibles. **Par exemple: un parchemin magique transforme un titre qui lui-même transforme un carte unité (voir les explications ci-dessous et l'explication à la page suivante).**

Voici les pouvoirs de tous les artefacts en détail:



**Outils** - ces cartes sont utiles pour construire des routes et des villes, créer d'autres artefacts ou *n'importe quelle action nécessitant des citoyens*. Une carte Outil peut être jouée **au lieu de jusqu'à 2 cartes Citoyen**. **Par exemple: si un joueur veut créer une arme, il peut jouer 1 carte Chef et une carte Outil au lieu d'1 carte Chef et 2 cartes Citoyen.** Les deux citoyens **ne peuvent pas** être utilisés pour deux actions distinctes. **Les Outils ne peuvent pas remplacer les citoyens lors de combats.** Généralement il s'agit d'une "amélioration technologique" du deck - matériel vs humain!



**Armes** - ces cartes ont trois pouvoirs importants:

- Il faut 1 carte Arme (et 2 cartes Provision) pour **recruter un héros**.
- Il faut toujours une carte Arme pour engager un combat. Cette carte est **une déclaration de guerre** - elle doit être la 1ère carte dans la ligne d'attaque et est nécessaire pour commencer un combat.

Les armes donnent un bonus de **+1 en force** durant les combats - leur apport à la somme totale de force. Plusieurs armes peuvent être jouées dans une ligne de combat afin d'augmenter la force.



**Amulettes** - ce sont des petits objets magiques dont l'effet dépend de la **chance du joueur**, cette carte est donc parfaite pour les plus chanceux. Cet artefact particulier a le pouvoir de **multiplier virtuellement** (seulement pendant le tour en cours) **une carte**, mais si le joueur l'utilisant n'est pas suffisamment chanceux il peut finir **bredouille**. L'amulette est considérée comme une **carte Transformation** et marche comme suit:

- Tout d'abord, la **carte Amulette est placée** sur la table et le joueur placera **au-dessus** la carte qu'il souhaite transformer (*un peu plus bas afin de ne pas recouvrir entièrement le symbole Amulette*). **L'effet de l'amulette sera appliqué à la carte placée au dessus d'elle.** L'amulette peut être placée au début, au milieu ou à la fin de n'importe quelle ligne d'action et la carte transformée peut être utilisée dans une combinaison avec les autres cartes de la même ligne, après avoir appliqué l'effet de l'amulette. La **carte Amulette** sera considérée comme **extérieure** à la ligne d'action. Potentiellement, si un joueur le décide, les **cartes renforcées virtuellement** peuvent être utilisées dans **2 ou 3 lignes d'action au lieu d'une** (ceci est appelé **l'effet dédoublement**, voir l'exemple) N'importe quel type de cartes (à l'exception des artefacts légendaires) peut être transformé par une amulette.
- Le joueur **lance un dé à six faces** (*Ohé, soldats de fortune, le sort en est jeté... !*) et selon le résultat du lancer, il en résultera un des événements suivants:

1. - **Rien ne se passe.** La carte placée au-dessus de l'amulette reste dans la ligne d'action et peut toujours être utilisée dans une combinaison.
2. - La carte placée au-dessus de l'amulette est **virtuellement doublée** pour un tour. Vous pourrez jouer la carte ainsi doublée comme **deux cartes identiques**.
3. - La carte placée au-dessus de l'amulette est **virtuellement triplée** pour un tour. Vous pourrez jouer la carte ainsi triplée comme **trois cartes identiques**.
4. - La carte placée au-dessus de l'amulette est **placée en embuscade** (voir détails page 8). Cette action est **obligatoire, sans retirer** une autre carte. Une fois l'effet de l'amulette dissipé, placez-la dans l'*abri*.
5. - La carte placée au-dessus de l'amulette est **aussitôt défaussée** (ne peut pas rester dans une ligne) et est placée dans l'*abri*. Cette action est **obligatoire** - c'est la loi des dés ! Une fois l'effet de l'amulette dissipé, elle sera elle aussi défaussée.
6. - La carte placée au-dessus de l'amulette peut être utilisée comme **une carte Joker** à savoir comme n'importe quel type d'unité, d'artefact ou de carte Provision (mais pas comme un artefact Légendaire ou comme une carte terrain). **Par exemple: si la carte transformée est un citoyen, le joueur peut la jouer comme un prêtre ou même un titre.**

- Dans le cas où le **résultat** des dés **n'est pas un 4 ou un 5**, la carte amulette reste dans la ligne sous la carte transformée jusqu'à la fin du tour pour rappeler aux joueurs que la carte a été transformée. Il peut s'avérer utile de **poser le dé montrant le résultat du lancer sur la carte transformée** pour rappeler l'effet appliqué!



**Titres** - ce sont des artefacts abstraits et sont représentés par une médaille. Ce sont un autre type de **cartes Transformation** qui permet **d'améliorer des unités**. Un citoyen amélioré devient un chef, les chefs des prêtres et les prêtres des seigneurs. Les seigneurs sont au sommet de l'échelle et ne peuvent donc pas être améliorés. La transformation marche comme suit:

- La **carte Titre est placée** sur la table au début, au milieu ou à la fin de n'importe quelle ligne d'action. Ensuite, le joueur place **au dessus de cette carte** la carte Unité qu'il veut améliorer.
- Par la suite la **carte Unité** censée être améliorée **retourne sous le paquet** correspondant de la *réserve commune de cartes*.
- Le joueur **prend une carte** (du paquet du plus haut rang d'unité) qui appartient à la même faction que la carte qu'il souhaite améliorer. **Par exemple: si un joueur améliore un chef insulaire (bleu) il devra prendre un prêtre insulaire.** S'il n'y a plus aucune carte de la faction demandée, le joueur reçoit alors la **carte au sommet** de la pile quelle que soit sa faction. Après que le joueur ait récupéré la carte, la pile doit être mélangée.
- La nouvelle **carte de rang plus** élevé est placée **au dessus** de la carte Titre (*un peu plus bas afin de ne pas recouvrir entièrement le symbole Titre*) et peut toujours être utilisée dans une combinaison. La carte Titre est considérée comme **extérieure** à la ligne d'action.



**Parchemins magiques** - ces cartes sont elles aussi des **cartes Transformation**. Contrairement au Titre qui permet d'améliorer les unités, le parchemin magique **change la faction** d'une carte. La transformation magique permet aux joueurs d'optimiser la couleur de leur deck et il sera donc plus facile pour eux de réaliser de plus grandes cohortes - cela signifie de meilleures mains ainsi que plus de flexibilité à chaque tour. La **transformation fonctionne** comme suit:

- Le **parchemin magique est placé** sur la table, au début, au milieu ou à la fin de n'importe quelle ligne d'action. Le joueur y placera ensuite **au dessus** l'unité ou l'artefact qu'il souhaite transformer.
- Le joueur annonce la nouvelle **faction souhaitée** pour la carte choisie.
- Le joueur **remet sa carte** dans le **paquet** correspondant et prend une autre carte du **même type** (unité/artefact), mais dans la nouvelle **faction souhaitée** (nouvelle couleur).
- S'il n'y a plus de cartes de la faction souhaitée, le joueur reçoit la **première carte** du paquet quelle que soit la faction à laquelle elle appartient.
- Après la transformation, le paquet d'où venait la carte convertie doit être mélangé.
- La **carte obtenue après conversion est placée au dessus de la carte Parchemin magique** (*un peu plus bas afin de ne pas recouvrir entièrement le symbole Parchemin*) et peut toujours être utilisée dans une combinaison. La carte Parchemin est considérée comme **extérieure** à la ligne d'extinction.

Cet artefact possède une **spécificité particulière**. Il peut se **convertir lui-même**. Dans ce cas, le joueur place seulement le parchemin sur la table (à l'extérieur de toute ligne) et annonce la faction souhaitée pour la carte. S'il reste une carte de la faction souhaitée, le joueur la prend et mélange son ancienne carte dans le paquet des parchemins magiques. Comme toujours, s'il n'y a plus de cartes de la faction souhaitée, le joueur prend la première carte du paquet. Normalement, un parchemin magique juste transformé **ne peut pas** convertir une autre carte dans le même tour.



**Tentes** - ces cartes sont de très importants **conteneurs à cartes longue durée**. Comme expliqué précédemment, toutes les cartes inutilisées de la main d'un joueur sont placées dans la défausse à la fin du tour. Les tentes donnent l'opportunité aux joueurs de **garder des cartes pour les tours suivants**. Les tentes sont jouées comme suit : tout d'abord le joueur place **une carte Provision** sur une seule ligne - le coût symbolique pour ériger une tente, car un camp a toujours besoin de provisions (cette carte est placée dans l'*abri* à la fin du tour). Ensuite, il **place la carte Tente** sur la table et **au-dessus de** celle-ci il dépose une carte de son choix (*un peu plus bas afin de ne pas recouvrir entièrement le symbole Tente*). Cette action est appelée **stocker une carte**. N'importe quelle carte peut être stockée dans une tente à l'exception des artefacts légendaires. Le contenu de la tente est **visible pour tous** et il **peut y rester aussi longtemps que le propriétaire le souhaite**. Plus tard au cours du jeu, le joueur peut décider d'utiliser la carte stockée - pour se faire il reprend simplement la carte dans sa main et **défausse** la tente (il peut faire tout cela **lorsqu'il réalise une action** ou **s'il est attaqué**).



**Chevaux** - contrairement à notre monde où les chevaux sont de simples animaux, dans le monde de Battalia ce sont des créatures mythiques qui peuvent être invoquées. Ces créatures possèdent **2 pouvoirs** dans ce jeu - ils peuvent aider les héros à se déplacer plus rapidement et peuvent prendre part aux combats. Lorsqu'il joue un cheval, un joueur peut déplacer une **figurine Héros jusqu'à 3 cases en suivant une route**. Les chevaux ont un bonus de **+1 en force** lors de combats et peuvent participer comme des unités normales. Ils pourront s'avérer très utiles pour qu'un héros puisse battre en retraite (voir page 9)!

## CHAÎNE DE TRANSFORMATION



Dans cet exemple, le joueur vert a une **grande cohorte** donc il pioche 3 cartes en plus et a maintenant 9 cartes en main.

Le joueur joue un parchemin magique et place une carte **Titre Nébuleux** au dessus (1) pour ainsi changer sa faction pour obtenir un titre **Ursidé** (2).

Puis il place un **citoyen Ursidé** sur le titre (3) et l'améliore en **chef Ursidé** (4).

A la fin de la même ligne, le joueur utilise 2 provisions en combinaison avec le chef et crée un **cheval** (reçoit la première carte - Nébuleux - de la pile) (5).

Dans une **seconde ligne d'action**, le joueur utilise une amulette et place un **citoyen** par dessus. Il est chanceux et **obtient un 3**, il peut donc utiliser son **citoyen** comme s'il possédait 3 fois virtuellement cette carte. Il décide de jouer la carte dans une **ligne dédoublée** (6).

Il joue un **chef** en combinaison avec deux des **citoyens virtuels** pour créer une **arme** (7). Puis il joue un **outil** en combinaison avec le **3ème citoyen virtuel** et construit une **ville niveau 1** (8).



EFFET DE L'AMULETTE NOUVELLES CARTES

## UTILISER UN ARTEFACT LÉGENDAIRE

Les artefacts légendaires font partie de l'héritage d'anciens puissants héros, forgés magiquement dans des temps inconnus. Contrairement aux artefacts normaux, ces cartes **ne peuvent être créées**. En effet, les joueurs devront les gagner en battant les gardiens des ruines. Ils **ne peuvent pas être transformés** ou affectés par d'autres artefacts ou même l'Oracle (voir page ..). Les Artefacts Légendaires sont des cartes **universelles** et appartiennent à **toutes les factions**, elles pourront toujours faire partie d'une cohorte. Dans le jeu de base, il y a 5 artefacts légendaires aux pouvoirs suivants:



**Le Marteau de Strato** est un **outil de création** extraordinaire qui peut être utilisé comme s'il était un **artefact normal**. Son propriétaire **décide** au cas par cas comment il souhaite utiliser le Marteau, avec une importante limite : il **ne peut pas** être joué durant les combats. Le Marteau perd tout son pouvoir une fois qu'un **combat** commence. Cela signifie aussi qu'il ne peut pas être utilisé comme une **carte Arme** pour engager un combat ou comme un **Titre** durant les combats (mais il peut être librement joué dans une combinaison avec 2 cartes Provision pour recruter un héros en temps de paix).



**L'Épée d'Elemag** - Il s'agit d'une puissante **arme offensive** avec un **bonus de +5 en attaque** et de **+1 en défense**. Elle peut être utilisée comme **n'importe quelle arme** pour recruter un héros ou engager un combat, seulement avec un **meilleur apport en attaque**.



**Le Bouclier de Britos** - Cet Artefact Légendaire est aussi une **puissante arme** avec une force extraordinaire mais cette fois-ci en **défense**. Il donne un **bonus de +1 en attaque et +5 en défense**. Les joueurs peuvent l'utiliser pour recruter des héros et engager des combats, mais le vrai pouvoir de cette arme est de protéger son propriétaire contre les attaques ennemies.



**Les Ailes d'Aviena** - cet artefact est **utilisé pour les déplacements** sur les territoires connus. Il permet de déplacer un héros en une seule action vers **n'importe** quelle case du plateau de jeu **sans aucunes restrictions**.



**La Corne de Baldur** est utilisée pour **invoquer des cartes de la nation** d'un joueur. Quand un joueur "souffle dans la corne", il prend sa **nation** et l'explore. Il peut choisir **jusqu'à 2 cartes**, les révéler aux autres joueurs puis **les ajouter à sa main**. Comme toujours, après avoir cherché dans un paquet de cartes, la **nation** doit être mélangée et enfin replacée à son emplacement, sur la gauche. Seule la **pioche** peut être explorée. Si la **nation** contient 1 seule ou aucune carte, le joueur ne peut pas invoquer respectivement une 2ème carte ou une carte.

## RECRECITER UN HÉROS

Les héros représentent la **présence de l'armée d'un joueur** sur le plateau de jeu. Ces personnages sont utilisés pour **attaquer** des forces ennemies voire neutres ou même pour se **défendre**. Chaque joueur possède deux figurines héros. Ces héros sont considérés comme les commandants des unités - **Les grands généraux de l'armée**.

Pour engager un **héros**, un joueur doit jouer **1 carte Arme** et **2 cartes Provision**. Après ça, le joueur prend une des ses figurines et la place sur **une de ses villes**. Chaque ville, occupée ou non, appartenant à un joueur peut accueillir un héros. Les joueurs peuvent invoquer leur héros même sur une de leurs villes où un héros ennemi est déjà présent.

## DÉPLACER UN HÉROS

Lorsqu'il réalise une action, un joueur **peut déplacer une ou deux** de ses figurines héros. Chaque carte sur le plateau est considérée comme un **déplacement d'une case** si un héros la parcourt. Il existe **2 façons** de déplacer un héros:

- **Première option** : un joueur doit utiliser des **cartes Provision**. Pour **chaque** carte Provision qu'un joueur place dans une **ligne de déplacement**, il peut réaliser un **déplacement d'une case avec une des ses figurines**. Si un joueur joue deux (ou plus) cartes Provision, il est libre de choisir (selon combien de lignes il a joué) soit d'effectuer 2 mouvements avec la même figurine ou un déplacement avec chacune de ses figurines.
- **Le second moyen** de déplacer les figurines est d'utiliser des **cartes Cheval**. Lorsqu'il joue un cheval le joueur choisit **une** des ses figurines et lui fait réaliser **jusqu'à 3 cases de déplacement**. Les joueurs ne peuvent pas diviser les déplacements offerts par une carte Cheval entre deux héros. Cependant, si un joueur joue deux cartes Cheval, il peut effectuer jusqu'à trois déplacements avec chacun de ses héros. Il n'y a pas de limites à la distance qu'un héros peut parcourir en un tour. Les joueurs peuvent déplacer leurs figurines aussi loin qu'ils le souhaitent s'ils possèdent les cartes nécessaires dans leur main.

## RÈGLES POUR DÉPLACER UN HÉROS

Effectuer un déplacement avec un héros signifie bouger la figurine d'une carte du plateau de jeu à une carte adjacente mais... Pendant le déplacement les figurines doivent **suivre les routes**. Cela signifie que les héros ne peuvent se déplacer d'une carte vers la suivante que si une route de la 1ère carte mène **directement** à la seconde.

Les héros peuvent **seulement se déplacer sur des routes ou des villes construites** et **ne peuvent** ni traverser ni s'arrêter dans des territoires inconnus (vide) ou dans des espaces infranchissables (voir page 10) ou hors du plateau. Les figurines peuvent bouger librement même sur les cases où un héros ennemi est déjà présent. Dans ce cas, il **n'en résulte pas** toujours un combat. Pour engager un combat, le joueur doit choisir d'attaquer. Il n'y a **pas de limite au nombre de héros** qui peuvent être présents en même temps sur une seule carte.

Dans cet exemple, le joueur a un héros sur la case A.

Il joue un **cheval** qui lui donne le droit de déplacer le héros de **3 cases**, mais il n'a pas beaucoup d'options...

Il peut se déplacer sur les cases **1** ou **2**. Dans ce cas, les mouvements non dépensés sont perdus.

Bien que les cases **1** et **4** soient adjacentes, le héros ne peut pas atteindre les cartes **4** et **5** car **1** et **4** ne sont pas directement liés par la route.

Le héros ne peut pas se déplacer aux Ruines (case 3), car sa figurine ne peut pas passer à travers les cases vides ou infranchissables.



## PLACER DES CARTES EN EMBUSCADE

Normalement, les cartes inutilisées vont dans l'**abri**. **Placer des cartes en embuscade** est une mécanique du jeu qui donne l'opportunité aux joueurs de **garder leurs cartes** pour leur prochain tour. Les cartes en embuscade sont des "bottes secrètes" à court terme pour la stratégie des joueurs.

A tout moment pendant son tour, un joueur peut **retirer** une carte du jeu afin de **placer en échange une autre carte** (toutes deux issues de sa main) face cachée sur un **emplacement libre** sur les bords du plateau (**3 emplacements embuscade par joueur**). Cette action représente le prix symbolique pour la création d'une embuscade. Ce prix n'est pas toujours un fardeau. Quelques fois, il permet aux joueurs de purger leur **deck Création** de cartes présentes en surabondance. Les joueurs **gardent toutes les cartes retirées** (considérées sorties du jeu) dans une **pile commune** appelée **les limbes**, en dehors de la réserve de cartes.

La **carte face cachée** que le joueur a placé sur l'un des **emplacements** aux bords du plateau est considérée **en embuscade**. Cette carte restera ici **seulement jusqu'au début du prochain tour** du joueur. Après le début du prochain tour le joueur **doit reprendre en main toutes les cartes** placées en embuscade sans les révéler à ses ennemis. Une chose importante à retenir est que **toute carte en embuscade augmente la taille de la main** (et donc permet de **dépasser la taille habituelle de 6 cartes**). Après cela, le joueur peut utiliser normalement sa carte pendant son tour ou la remettre en embuscade pour une autre carte retirée. Il ne peut y avoir **plus de 3 cartes en embuscade**. Si un joueur est forcé d'ajouter une 4ème carte (suite à une amulette par exemple), il devra choisir une carte en embuscade puis la défausser pour libérer une place pour la nouvelle embuscade.

**Important** : quand un joueur retire des cartes, il réduit alors le nombre de cartes dans son **deck Création**. Les joueurs **ne sont pas autorisés à avoir moins de 10 cartes** dans leur deck à n'importe quel moment. Soyez donc attentif à ne pas vous priver de trop de cartes de sorte à ne pas passer sous cette limite.

## MENER UN COMBAT

Il est dur de gagner dans Battalia seulement en construisant un puissant deck Création et un système de villes. Si vous n'êtes pas de nature conquérante, vous devrez être au moins un bon défenseur, car... d'autres le seront. Conquérir des villes ennemies peut donner de grands avantages tactiques à un joueur - chaque ville conquise vous donnera de **nouveaux points de victoire (PV)** et **réduira le nombre de points** de votre ennemi. A tout moment durant son tour, un joueur peut décider d'engager un combat. Seulement **2 joueurs** peuvent participer à un même combat.

Pendant les combats, les deux opposants **joueront des cartes de leur main en alternance**, qui formeront des **lignes de combat** dans leur aire de jeu. Seules les cartes de **force supérieure à 0** contribuent directement à la force totale. A la fin du combat, les adversaires comparent leur force totale au combat et le **joueur avec le plus grand total** sera déclaré **gagnant** (en cas d'égalité le **défenseur** sera vainqueur).

### FORCE AU COMBAT

Chaque **unité** a une **force au combat égale à son rang**. Cette valeur peut être trouvée sur le coin supérieur droit de la carte. Il y a deux artefacts qui ont aussi de la force au combat (+1) - les **armes** et les **chevaux**. Certains **artefacts légendaires** ont une force spécifique - différente en attaque et en défense.

Normalement, les **héros** n'ont pas de force au combat, mais si un joueur utilise **seulement des cartes de la même faction** que sa figurine dans sa **ligne de combat**, le héros reçoit un **bonus de +1 en force** au combat. *Cette valeur est variable et n'est pas représentée sur les cartes mais les joueurs doivent la garder en tête.*

Les villes ont une **force défensive de base égale à leur niveau**. Les villes du premier niveau ont une force défensive de 1, les villes de second niveau ont une force de 2, etc...

Toutes ces valeurs - Le niveau de force des unités engagées dans le combat, des héros et la force défensive de base des villes seront **pris en compte** dans le **total** de force d'un joueur.



### RÈGLES DE COMBAT

- Afin d'assaillir une ville ennemie ou attaquer un héros, l'attaquant doit **d'abord** placer sa propre **figurine héros** sur la **carte ciblée**, occupée par un ennemi (héros, ville ou les deux). Les joueurs construisent leur ligne de combat **de la droite vers la gauche**, de sorte que le rang de la carte (soit la force ici) soit **visible de tous les joueurs**. Un combat se déroule comme suit:
- L'attaquant **doit commencer** sa ligne de combat avec une carte **Arme** et si nécessaire, il joue aussi des cartes d'unité et/ou d'artefacts supplémentaires avec une **force combinée supérieure** à la **défense de base** de son adversaire.
- A ce **moment**, le défenseur peut choisir soit de **contre-attaquer**, soit de se **rendre** soi-même ou de **battre en retraite**. Si le joueur choisit de contre-attaquer, il doit **d'abord** décider s'il veut reprendre en main ses **cartes placées en embuscade**. S'il ne le fait pas maintenant il ne pourra plus le faire au cours de cette bataille. Contrairement aux cartes en embuscade, n'importe quelle carte **stockée dans une tente** peut être ajoutée au combat à **tout moment**.
- Après avoir déclaré sa participation au combat et avoir récupéré (ou non) les cartes en embuscade, le **défenseur doit jouer une ou plusieurs** cartes de sa main avec une **force totale au moins égale** à la force de l'assaillant.
- Les deux joueurs **continuent de jouer** des cartes de leur main l'une après l'autre, jusqu'à l'un d'eux décide de **passer ou n'ait plus de cartes**.
- Chaque fois** qu'un joueur **ajoute de nouvelles** cartes à sa ligne de combat, il doit **recalculer** son total en force au combat et l'annoncer à son adversaire.
- Chaque fois** qu'un attaquant **ajoute de nouvelles** cartes à sa ligne de combat, son **total** de force doit être (strictement) **supérieur** au total **actuel** de force de son adversaire.
- Chaque fois** qu'un défenseur **ajoute de nouvelles** cartes à sa ligne de combat, son **total** de force doit être **au moins égal** au total **actuel** de force de son adversaire.
- Quand** un des joueurs **arrête d'ajouter** des cartes au combat, la **bataille prend fin**. Si l'attaquant a un **plus grand total** de force au combat - il **gagne** le combat. En cas d'**égalité** ou si le défenseur a un **plus grand total** de force au combat, alors l'assaut est **repoussé** avec succès.
- Les **héros ayant participé** au combat du joueur vaincu sont **démobilisés**. Leurs figurines sont **retirées** du plateau de jeu. Ces héros pourront être à nouveau recrutés plus tard dans le jeu ou même immédiatement dans le tour en cours.

- Si un attaquant a **conquis une ville** de son adversaire, le **défenseur retire son jeton** de la carte Ville et le **gagnant** place un de ses **jetons du même niveau**. *Si un attaquant n'a plus de jetons du niveau requis, il place un jeton du niveau inférieur, ou même rien du tout (dans le cas où il n'a plus de jetons de niveau inférieur non plus).* Dans ce rare cas, la ville devient neutre et sans défenses et peut donc être **annexée sans combat au niveau 1**.
- Le défenseur **repioche jusqu'à avoir 6 cartes** en main (peu importe le nombre de cartes utilisées en combat) à la **fin du tour de l'attaquant** - ni plus tôt ni immédiatement après la bataille !

### HÉROS IMPLIQUÉS DANS UN COMBAT

Il y a quelques règles spécifiques pour les héros lors des combats.

Quand un joueur attaque seulement un héros, le **défenseur** a alors l'opportunité de **battre en retraite** et **sauver son héros**. Il doit faire ça **immédiatement** après que l'attaquant ait joué ses **premières cartes** dans sa ligne. S'il ne bat pas en retraite à ce moment, il **ne pourra plus le faire** durant le combat. Si un joueur **choisit de battre en retraite**, il doit alors déplacer cette figurine sur la route à **2 ou 3 emplacements** du champ de bataille. Pour faire cela, le joueur doit jouer 2 ou 3 **provisions** ou 1 **cheval**. Le héros peut battre en retraite seulement sur un emplacement **neutre** ou un emplacement **qu'il contrôle**. Cela signifie qu'un joueur **ne peut pas** placer sa figurine sur une ville ennemie ou sur un autre emplacement où une figurine de l'adversaire est déjà présente (seulement l'adversaire du combat).

Un joueur **ne peut pas** attaquer plus d'une seule entité à la fois - il peut attaquer **soit une ville soit un héros** (mais pas les deux) mais le défenseur a le droit d'impliquer **d'autres héros** dans sa défense, si ses figurines sont placées sur le champ de bataille. Si un emplacement contient les figurines de **plusieurs adversaires**, un joueur peut **décider** laquelle attaquer. Si un attaquant a ses **2 héros** sur un **même** emplacement, alors il peut **décider** si une ou les deux participeront au combat. Si le défenseur a **2 héros** sur même emplacement, **seulement l'un** d'entre eux sera considéré comme **cible de l'attaque** mais le défenseur pourra **décider** d'impliquer son **deuxième** personnage.

Quand un joueur **attaque une ville** et la carte Ville contient un **héros du défenseur**, le joueur qui est attaqué pourra **décider** si son héros participera ou non au combat. Si le défenseur ne veut pas inclure son héros dans le combat, il laissera simplement la figurine sur la carte de la cité attaquée - dans ce cas il **ne sera pas obligé** de **battre en retraite** et **survivra** même si le défenseur perd le contrôle de la ville.

Dans cet exemple, le joueur bleu a un héros sur une ville niveau 3 contrôlée par le joueur rouge. Il décide de l'attaquer (A).



- Le joueur bleu débute sa ligne avec une **arme** et un **chef** pour un **total de 3** en force (égal à la **défense de base** de la ville). Mais le joueur bleu possède **uniquement** des unités Insulaires (cartes bleues) dans sa ligne, il **gagne un bonus** de +1 et dépasse les défenses de la ville (4 vs 3).
- Le défenseur rouge joue un **citoyen**, sa force est de 4 soit à **égalité** avec l'attaquant. 3 pour la ville et 1 pour le citoyen. Le résultat de 4 vs 4 est suffisant pour lui.
- Le joueur bleu tente le tout pour le tout - **1 citoyen et 2 chefs**. Leur force combinée est de +5, mais il joue un **Nébuleux** dans la ligne, perdant ainsi le **bonus de combat du héros**. Le nouveau score est de 8 vs 4.

4. Le joueur rouge contre-attaque avec un **seigneur**, il obtient **8 en force** également.

Malheureusement, le joueur bleu n'a plus de cartes à jouer, il **doit donc passer son tour**. Il y a une **égalité 8 vs 8**. Le défenseur (rouge) **gagne la bataille** et l'attaquant (bleu) **doit démobiliser son héros**. Une belle journée pour la ville rouge...



### JOUER DES ARTEFACTS PENDANT UN COMBAT

Pendant un combat, les joueurs peuvent jouer des artefacts avec leur **propre force au combat** (**armes** et **chevaux**) mais aussi des artefacts de **transformation** (**amulettes**, **titres** et **parchemins magiques**) mais ils ne **peuvent pas** jouer des cartes Outil ou Tente. Quand un joueur utilise un **artefact de transformation**, il place la carte artefact **dans la ligne de combat sous la carte** qu'il veut transformer puis applique l'effet de l'artefact comme toujours. L'artefact lui-même est considéré comme **extérieur** à la ligne de combat. Quand une carte est améliorée grâce à un **titre**, la nouvelle **unité de rang supérieur** entre immédiatement dans le combat avec sa **propre** force. Jouer un **parchemin magique** est une optimisation de **faction** pendant un combat. Si un joueur utilise une **amulette** et réussit à virtuellement **démultiplier en deux ou trois** une carte, cette carte sera jouée comme si sa force était respectivement **2 ou 3 fois plus grande** qu'à la normale. Si le résultat du **lancer de dé** est un **6**, généralement la carte est jouée comme si c'était un **seigneur** à cause de sa force importante de 4. Il est recommandé de placer le **dé montrant le résultat** du lancer sur la carte pour rappeler aux joueurs la transformation.

## ATTAQUER UNE CITÉ NEUTRE

Les joueurs ne mènent pas un « vrai » combat afin d'annexer une cité neutre. Si un joueur veut prendre le contrôle d'une cité neutre il doit déplacer son héros sur cette ville et jouer une **carte Arme** plus des **cartes supplémentaires** avec une force totale supérieure à la **défense de base de la cité** (niveau de ville). Dans le jeu de base la force de défense de villes neutres est de 4.

Quand un joueur capture une ville neutre, il la marque avec l'un de ses jetons de niveau 4. De plus, il ne la place pas seulement sous son contrôle mais il contraint aussi le seigneur local à le rejoindre et reçoit respectivement une **carte Seigneur** et une **carte Provision** de la réserve commune. Le joueur prend une carte Seigneur qui appartient à la **même faction que le type de terrain de la cité annexée**. S'il n'y a plus de cartes de la faction requise dans la réserve commune de cartes, le joueur prend la **première carte de la pile** des seigneurs. A partir de ce moment, la ville ne sera plus considérée comme neutre et, si le propriétaire de la ville venait à changer durant la partie, elle ne fournira pas au nouveau propriétaire une carte Seigneur et une carte Provision.

## ATTAQUER LES GARDIENS DES RUINES

Les ruines sont les vestiges d'un ancien temple dans lequel les artefacts légendaires ont été enfermés. Les artefacts sont protégés par de puissantes créatures et quiconque désirant acquérir un artefact légendaire devra s'introduire dans les ruines et les affronter. Se déplacer vers ou en passant par la carte Ruines ne résulte pas forcément en un combat. Chaque joueur devra décider s'il veut affronter les gardiens des ruines ou non. Bien sûr, afin d'attaquer les gardiens, un joueur devra avoir une figurine héros sur le terrain. Attaquer les ruines est similaire à attaquer une ville neutre – sans un « vrai » combat. L'attaquant devra jouer une **carte Arme** ainsi que des **cartes supplémentaires** avec une force totale supérieure à la **force défensive des ruines**. Dans le jeu de base, la force défensive des ruines est de 8. Aucun joueur ne peut prendre possession des ruines ; cet emplacement restera neutre toute la partie. Après un affrontement remporté contre les gardiens des ruines, le joueur peut choisir un des artefacts légendaires disponibles et l'ajouter à son deck Création.

## 4. DÉFAUSSER TOUTES LES CARTES

Après que le joueur ait réalisé ses actions, il prend **toutes** ses **cartes jouées** sur la table, **toutes** les nouvelles **cartes obtenues** et **toutes** les **cartes restantes** dans sa main et les place dans sa **défausse**. (Exception : toutes les cartes placées en embuscade ou les cartes stockées dans des tentes pendant l'étape 3 "RÉALISER DES ACTIONS" sont laissées sur les emplacements du plateau ou dans la zone personnelle de jeu. A la fin de cette étape, le joueur ne devra plus avoir de cartes en main.

## 5. PIOCHER UNE NOUVELLE MAIN

Le joueur pioche 6 nouvelles cartes dans sa nation. S'il n'y a pas assez de cartes dans la pioche, le joueur prend d'abord toutes les cartes restantes dans sa nation puis mélange sa défausse et la place face cachée depuis la droite vers la gauche de l'aire de jeu afin de former une nouvelle pioche. Puis, le joueur reformera sa main de 6 cartes à partir de sa nation.

## FIN DU JEU

BATTALIA: The Creation peut se terminer de deux façons:

1. Si un joueur place une carte terrain sur le **dernier** emplacement vide du plateau de jeu, le jeu se termine **immédiatement**.

Il y a une règle importante par rapport aux conditions de fin de jeu. Pendant le jeu, il peut arriver que pour un **certain emplacement** du plateau de jeu il n'y ait plus de cartes Ville autorisées ou de cartes Route restantes dans la réserve commune. Dans ce cas, cet espace est considéré comme un **emplacement infranchissable**. Les joueurs peuvent les indiquer avec le **verso des cartes non utilisées** (cartes retirées dans les limbes ou cartes Provision - cette pile n'est quasiment jamais vide). A propos de la fin du jeu, cet emplacement est considéré comme s'il y avait une **carte construire dessus** mais les héros ne peuvent se déplacer ou s'arrêter sur ces cases.

2. Le premier joueur à obtenir une 5ème ville de niveau 4 met fin immédiatement à la partie.

Les joueurs additionnent leur **points de victoire** (les niveaux de toutes leurs villes) et le joueur avec le **plus grand total remporte la partie** (ce n'est pas forcément le même joueur que celui qui a placé la dernière carte ou le premier avec 5 villes de niveau 4). En cas d'égalité, le joueur avec le **plus de villes de niveau 4** gagne. S'il y a toujours une égalité, les joueurs comparent le nombre de **villes de niveau 3** possédées (si nécessaire ils comparent leurs villes de niveau 2, leur villes de niveau 1 et enfin le nombre de héros présents sur le plateau).

# RÈGLES DU JEU SUPPLÉMENTAIRES

## L'ORACLE SOLAIRE

L'oracle solaire est une relique puissante avec un grand pouvoir sur les artefacts. Elle est constituée de **deux étoiles à 7 branches**. Sur chacune des branches, il est représenté le symbole d'un des **7 artefacts**. Les symboles sur la partie extérieure et la partie intérieure sont arrangés de façon à ce que, après que l'étoile intérieure ait été tournée, **seulement une paire de symboles correspondent en même temps**.

Aussi, une **flèche illuminée** est illustrée sur la branche avec le **symbole Outil de l'étoile intérieure**. Elle représente un **rayon de soleil**. Quand l'étoile avec le rayon de soleil pointe un symbole artefact du cercle extérieur, alors cet artefact est considéré comme **illuminé par le rayon de soleil magique** et il reçoit temporairement (pour un jour) des **pouvoirs divins**.

Pendant la partie, **avant le début** du tour du premier joueur, un nouveau jour débute dans l'univers de Battalia puis l'étoile intérieure de l'oracle est tournée d'une position dans le sens horaire (Important : L'oracle ne tourne pas au premier tour du jeu). Ainsi une **nouvelle paire de symboles identiques** se forme et le rayon de soleil illumine le **prochain** artefact sur l'étoile extérieure.

Normalement, quand les joueurs créent des artefacts, ils doivent choisir la carte **au-dessus** des piles correspondantes. Quand 2 symboles forment une **paire** sur la même branche, les joueurs peuvent choisir la **faction** de leur artefact. Ce bonus dure pour le jour en cours ainsi tous les joueurs peuvent profiter du bonus. Lorsqu'un artefact, au **symbole apparié** sur l'oracle, est acquis, le joueur **annonce la faction désirée** puis fouille dans la pile de l'artefact pour y récupérer sa carte convoitée. Si aucune carte de la faction demandée n'est trouvée, le joueur reçoit la **1ère carte de la pile**. Finalement, la **pile doit être mélangée**.

Quand un artefact est illuminé par le rayon de soleil, ses **pouvoirs sont doublés** pendant ce jour. Cela signifie que l'artefact peut être joué soit **deux fois durant un même tour** soit **une fois avec ses aptitudes améliorées** ou sa **force doublée**...

En général, les pouvoirs améliorés d'un artefact illuminé sont **doublés**, mais chaque artefact a sa **propre interprétation** de cette règle. Chaque joueur décide, s'il utilise l'effet doublé sur une seule ligne d'action ou s'il **divise** l'effet sur 2 lignes comme si la carte était virtuellement double (l'effet **dédoublément**). Voici une liste des effets les plus importants lorsqu'un artefact est **illuminé par le rayon solaire**:



**Outil** - cette carte peut être jouée soit sur une **seule ligne** d'action qui nécessite jusqu'à **4 citoyens**, soit **2 fois sur 2 lignes d'action** (appelé la **ligne dédoublée**) distinctes donnant ainsi jusqu'à **2 citoyens** chacune.



**Arme** - peut être jouée sur **deux lignes d'action** distinctes dans une **ligne dédoublée** (par exemple pour recruter un héros et engager un combat avec la même carte), ou jouée en **une seule fois en combat** avec une valeur de **force doublée** (comme 2 copies virtuelles de la carte). Si l'arme est jouée sur 2 lignes séparées, sa **force n'est pas doublée**.



**Amulette** - cette carte transforme **deux cartes distinctes** mais **jamais la même** 2 fois. Le dé est jeté **séparément** pour chaque carte. L'effet du dé est **pleinement appliqué** sur la 1ère carte avant de relancer le dé pour la **seconde** carte. L'amulette part dans l'abri **seulement après le lancer pour la seconde** carte.



**Titre** - un joueur peut décider soit d'améliorer **une unité de deux rangs** ou **deux unités d'un seul rang** sur une **seule ligne** ou dans une **ligne dédoublée**. Si la transformation est appliquée sur 2 cartes d'une seule ligne, la carte Titre est placée au milieu sous les cartes unités (légèrement sortie afin de voir le symbole Titre et rappeler la transformation).



**Parchemin magique** - le joueur peut changer la faction de **deux cartes** (sur une seule ligne ou la **ligne dédoublée**). La carte peut aussi se convertir **elle-même en plus d'une autre**.

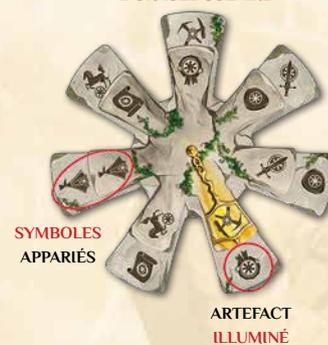


**Tente** - **deux** cartes peuvent être **stockées en même temps** sous une tente mais le joueur ne paie **qu'une** carte Provision pour la monter. Lors d'un retrait de tente, les joueurs doivent prendre **simultanément** toutes les cartes qui y étaient stockées dans leur main. Les joueurs **ne peuvent pas** stocker une seconde carte sous une tente **jouée aux tours précédents**.



**Cheval** - s'il est joué pour **voyager**, il autorise un héros à se déplacer jusqu'à **6 cases** ou **2 héros** à se déplacer jusqu'à **3 cases** chacun. Si le cheval est **utilisé pour le combat**, sa **force est doublée** (comme 2 copies virtuelles de la carte).

L'ORACLE SOLAIRE



SYMBOLES APPARIÉS

ARTEFACT ILLUMINÉ



**Dans cet exemple, l'amulette (1) est illuminée par le rayon de soleil, donc il peut transformer 2 cartes.**

Le joueur place d'abord un **titre** par dessus la carte et **obtient un 2-chanceux ! (2).**

Il peut maintenant jouer son **titre** comme s'il y avait **2 copies** de la carte.

Il **améliore** donc un **chef Insulaire** en **prêtre Insulaire (3).**

Puis il **améliore** un **citoyen Ursidé** en **chef Ursidé (4).**

Enfin, le joueur place un **outil** sur l'amulette et **lance le dé... (5).**

...malheureusement il obtient **4** et doit **placer** l'outil **en embuscade** mais il **n'a pas besoin** de retirer de carte pour cela.

## SCÉNARIOS DE JEU

### JEU AVANCÉ

Les joueurs de bon niveau peuvent rendre le jeu **plus stratégique** en incluant des règles supplémentaires. Dans le mode avancé, les joueurs doivent considérer le **type du terrain**. Ils obtiendront donc un **avantage de déplacements** mais aussi de **combats** s'ils sont sur le bon terrain. La **terre natale** est le type de terrain natif à la **faction du héros** du joueur. Les bonus qui résultent d'une terre natale sont les suivants:

- **Bonus de déplacements** - Les héros se déplacent **gratuitement** sur les **terres natales**. Il est considéré que les terres natales fournissent suffisamment de ressources aux héros (et aux armées) pour qu'ils puissent voyager sans provision ni aide. Les déplacements gratuits **peuvent être combinés** avec les déplacements payés en provisions et chevaux. Les déplacements des héros obtenus par une carte Cheval peuvent être divisés en parts s'il y a des terres natales au milieu du chemin d'un héros.

**Dans cet exemple, le joueur or a un héros Nébuleux sur la case A.**

Il joue un **cheval** qui lui donne **3 cases** de déplacement.

Bien que les ruines (5) sont à **5 cases** du héros, le joueur peut les atteindre facilement car son chemin contient **2 montagnes rocheuses natales**.

Lors du voyage, le joueur doit uniquement "payer" pour traverser les cases **1, 3 et 5**.

Il passe par les cases **2 et 4 gratuitement** car elles sont les **terres natales** du héros.



- **Bonus de terrain** - les joueurs reçoivent **+1 en force** lorsqu'ils mènent une **bataille** sur leur **terre natale**. Ce bonus est ajouté à leur **force initiale de bataille**. Le bonus de terrain peut également fonctionner s'il n'y a pas de héros (dans le cas d'une ville sur une terre natale). Les attaquants et défenseurs peuvent recevoir ce bonus de terrain.



**Dans cet exemple, le joueur rouge attaque** une ville niveau 2 (A) contrôlée par le joueur or.

Le **terrain** de la ville est un **canyon rouge**, donc le joueur rouge (Ambrardent) reçoit un **bonus de terrain de +1 en force**.

Si le joueur rouge avait attaqué l'autre ville du joueur or (B), le défenseur aurait eu le **bonus de terrain** car les **montagnes rocheuses** sont ses **terres natales**.

## ALTERNATIVE GAME SCENARIOS

Ce qui suit est une série de **mis en place du jeu optionnelles** ajoutant de nouvelles opportunités et de nouveaux challenges au jeu. Nous vous invitons d'ailleurs à créer **vos propres scénarios** et nous apprécierions si vous nous envoyiez vos idées à : [battalia@fantasmagoria.bg](mailto:battalia@fantasmagoria.bg).

La **première alternative** dans la préparation du jeu est proche du jeu de base avec comme différence une **augmentation de la difficulté**. Les villes de départ demeurent identiques, seulement les joueurs utilisent le côté "6" des jetons des ville neutres passant ainsi d'une défense de 4 à 6. Le niveau des villes annexées reste 4 (soit 4 PV). La défense des ruines passe également de 8 à 10. Tout le reste du jeu demeure identique. Les parties seront plus longues !

La **seconde alternative** est bien plus différente. Les joueurs commencent **sans ville de départ**. Aux 4 coins du plateau du jeu, les joueurs placent une ville neutre de niveau 6 en utilisant le même type de cartes que les villes de départ dans le scénario de base. Puis les joueurs placent un artefact légendaire au hasard sous chaque ville neutre puis retournent le 5ème artefact légendaire dans la boîte sans la regarder. Sur la **case centrale** du plateau de jeu, les joueurs placent la **carte Ruines** sans y mettre de jetons - c'est maintenant une **ville standard** qui restera **toujours neutre**. Tous les joueurs placent l'une de leurs figurines héros sur les ruines. Tout au long de la partie, chaque joueur **ne peut annexer plus d'une ville neutre**. Lorsqu'un joueur prend contrôle d'une ville neutre, il reçoit une carte Seigneur appartenant à la même faction que la ville conquise, une carte Provision et la carte cachée Artefact Légendaire. Une fois qu'une ville neutre est dans les mains d'un joueur, elle peut être contestée par les autres. *Toutes les autres règles demeurent les mêmes que dans le jeu de base. Faites attention à comment vous allez construire vos routes et villes - au début, tous les héros sont vraiment proches les uns des autres et ont déjà un chemin les liant tous !*

Les joueurs peuvent aussi **modifier** quelques **règles** ou la **mise en place** du jeu afin de rendre les parties **plus rapides et simples** ou **plus longues et complexes** selon les préférences de chacun. *Par exemple, les joueurs peuvent décider de démarrer le jeu avec 2 ou plus villes chacun ou encore de commencer sans aucune ville neutre. Ils peuvent aussi commencer avec un ou deux héros sur le plateau... voire même changer les conditions de fin de partie.*

**Important** : Tous les joueurs doivent s'entendre sur les modifications des règles et sur la nouvelles mise en place avant de commencer. Jouez sans tricher et amusez-vous !

**Mots des auteurs** : Dù à ses mécaniques, le jeu est plein d'imprévus donc n'abandonnez jamais, jouez jusqu'au bout, attendez-vous à l'improbable et savourez l'univers de Battalia !

## QUELQUES ASTUCES PRATIQUES

Il est recommandé à la personne assise à côté de l'oracle solaire de tourner l'étoile intérieure dans le sens horaire (toujours **avant le tour du premier joueur**). Puis il annonce à **voix haute le nouveau jour** et décrit quel artefact est apparié et lequel est **illuminé par le rayon**. Il est préférable qu'une seule personne s'occupe de cette tâche afin d'éviter des erreurs.

L'**oracle solaire** est aussi décrit comme un calendrier qui compte les jours. Un tour complet de l'étoile intérieure représente une semaine dans le jeu. Une partie dure en général 3 à 4 semaines. Les joueurs peuvent facilement se rendre compte du temps grâce à la position de l'oracle solaire. Cela peut être également une façon de permettre aux joueurs de limiter le temps d'une partie, en fixant une limite de semaines (2 pour une partie rapide, 3 pour une partie normale, 4 ou 5 pour une longue partie sympathique).



## PARTIES À 2 OU 3 JOUEURS

Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, le jeu subira les **modifications** suivantes.

### PARTIE À 3 JOUEURS

Dans une partie à 3, les joueurs prennent 4 villes avec un **carrefour**, 1 pour chaque faction, puis placent **au hasard** 3 d'entre elles sur les emplacements marqués d'un **petit triangle marron**. Cela formera les **villes de départ**. La 4ème carte restante est mise de côté et ne servira pas au jeu. Puis les joueurs prennent 4 autres villes avec un **carrefour**, une de chaque faction, et en placent 3 **au hasard** sur les emplacements marqués d'un **petit triangle blanc**. Ces villes seront **neutres** (avec des jetons neutres). La dernière carte restante est également mise de côté.

Lors de la préparation des artefacts légendaires, les joueurs doivent placer **4 de ces artefacts** au hasard sur les **emplacements prévus** puis remettre la 5ème carte dans la boîte de jeu. Plus tard, une fois que les joueurs ont choisi leurs héros et les jetons correspondants, le 4ème ensemble de figurines et jetons est remis dans la boîte. *Le reste des préparatifs du jeu est identique à une partie à 4.*

Le jeu se déroule de la même manière à une exception près : Les 3 emplacements noircis aux 4 coins du plateau (marqués d'un **X** sur l'image suivante) ne sont pas utilisables lors de la partie. Aucune construction ne peut y être effectuée. Ces cases sont à ignorer.

PRÉPARATION POUR 3 JOUEURS



### PARTIE À 2 JOUEURS

Dans une partie à 2, avant que les joueurs séparent les différents paquets de cartes, ils doivent retirer **toutes les cartes** (unités, artefacts, villes et routes), **jetons** et **héros** d'une faction désignée. Cette faction peut être choisie au hasard ou par décision des joueurs. De plus, les joueurs doivent retirer 20 cartes Provision (car ils ont retiré 20 cartes Unité). *Enfin, ils peuvent continuer les préparations classiques du jeu avec les exceptions suivantes :*

Les joueurs prennent 3 villes avec un **carrefour**, 1 de chaque faction, et en placent 2 **au hasard** sur les emplacements marqués d'un **petit cercle marron**. Cela formera les **villes de départ**. La 3ème ville est retirée du jeu. Puis les joueurs prennent 3 villes avec un **carrefour**, 1 de chaque faction, et en placent 2 **au hasard** sur les emplacements marqués d'un **petit cercle blanc**. Ces villes seront **neutres** (avec des jetons neutres de niveau 4). La 3ème ville est retirée du jeu également.

Les joueurs doivent retirer du jeu 2 artefacts légendaires au hasard et placer **les 3 autres** aux **emplacements dédiés** sur le plateau. Plus tard, une fois que les joueurs ont choisi leurs héros et les jetons correspondants, le 3ème ensemble de figurines et jetons est remis dans la boîte.

Le jeu se déroule de la même manière à une exception près : tous les emplacements en bordure de plateau (marqués d'un **X** sur l'image suivante) ne sont pas utilisables lors de la partie. Aucune construction ne peut y être effectuée. Ces cases, à ignorer, possèdent une bordure plus épaisse.

PRÉPARATION POUR 2 JOUEURS



GAME DESIGN: Alexandar Guerov

CONCEPTION DU JEU ADDITIONNELLE: Ledha Guerova, Alexandar Guerov

ILLUSTRATIONS: Albena Noveva, Atanas Lozanski, George Tanev

CONCEPTION GRAPHIQUE: Alexandar Guerov, Albena Noveva, Atanas Lozanski, Ledha Guerova

MODÉLISATION 3D: Borislav Barzev, Vasil Hristov

PLAY TESTEURS: Alexander Gerov "The Handsome", Fani Petkova, Antony Dragomanov, Georgi Stankov, Atanas Lozanski, Bonka Lozanska, Albena Noveva, Vasil Hristov, Borislav Barzev, Desislava Petrova, Pirina Kasapinova, Kiril Vodenicharov, Pavel Kolev, Deyan Georgiev, Nikolay Zhekov, Taner Aliosmanov, Rostislav Tzachev, Kiril Ivanov, Pavel Janachkov, Danail Denev, Vancho Ivanov, Kostadin Raev, Karina Popova, Assen Illiev, Dechko Dechkov, Vladimir Betov, Ognyan Vassilev, Mila Stanoeva, Georgi Katzariski

REMERCIEMENTS PARTICULIERS À: Adrian Popov, Karina Popova, Antony Dragomanov / Veli, Juli and Sasho from 27th Cube

ALL RIGHTS RESERVED

© 2015 Fantasmagoria Ltd.

Geo Milev Str. 30, Sofia, Bulgaria

kingdom@fantasmagoria.bg

www.facebook.com/fantasmagoria.bg

www.fantasmagoria.bg

www.BigBag.bg

tel: +359 895 61 88 10

