

HEXAWAR

Règles du jeu :

Le but du jeu est de gérer ses déplacements sur le plateau afin de vaincre les troupes de ses adversaires.

Début de la partie et déroulement d'un tour :

Chaque joueur possède une équipe de 5 troupes : un archer, un barbare, un mage, un paladin et un voleur. Le jeu se déroule au tour par tour, du plus jeune au plus vieux.

1. Lancer le dé
2. Le résultat indique le nombre de déplacement possible, à répartir sur 2 pions. Un pion peut avoir jusqu'à 3 déplacements (si on fait un 5, on peut déplacer un pion sur 3 cases et l'autre sur 2 cases).
3. Si la tuile sur laquelle un pion va ne l'est pas encore, retourner la tuile et prendre en compte son effet.
4. **ATTENTION** : Il est interdit de tourner en rond de n'importe quelle manière possible ni d'aller sur la case centrale, la montagne.
5. Si deux pions sont adjacents, un combat se lance !

• Combat :

- Lors d'un combat, c'est le pion qui possède le plus de points d'attaque qui l'emporte sur l'autre, d'où le besoin de gérer la position de ses troupes.
- Chaque troupe à 2 points d'attaques de base.
- Selon les affinités de troupes, les pions ont des bonus d'attaque de 2 (un peu comme Pokemon).
- Si des troupes alliées sont adjacentes, elles forment un groupe et gagne chacune 1 point d'attaque.

• Affinités :

- Troupes :

Chaque troupe possède une compétence unique qui les différencient :

- L'archer gagne 1 case de portée grâce à son arc et peut donc choisir avec qui elle entre en combat si la cible est à portée.
- Le barbare gagne un point d'attaque lorsqu'il est seul (pas d'allié adjacent).
- Le mage voit tous les bonus ET malus de terrain qui lui sont appliqués augmentés de 1 pts.
- Le paladin fait gagner un tour supplémentaire lorsqu'il bat une troupe.
- Le voleur peut se déplacer sur une case supplémentaire (si on le fait se déplacer de 3, il peut avancer d'une case en plus).

- Tuiles :

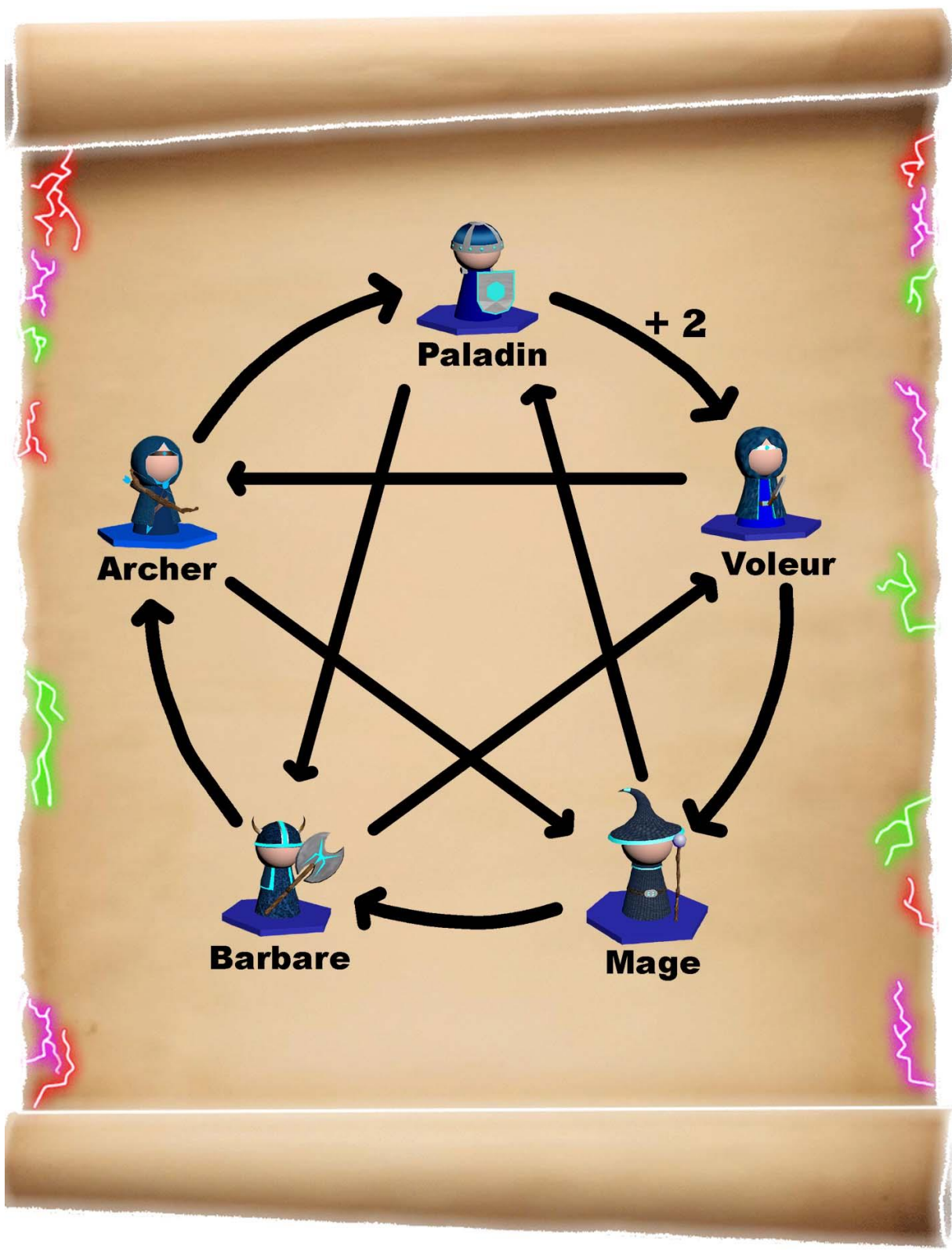
Les tuiles générées aléatoirement au lancement de la partie sont à retourner une seule fois la première fois qu'un pion passe dessus. Voici leurs effets :

- La Plaine n'a aucun effet.
- Le Lac diminue d'un point l'attaque de la troupe se trouvant dessus.
- La Forêt fait gagner 2 points d'attaques à l'archer.
- Le Désert fait gagner 2 points d'attaques au barbare.
- Les Ruines font gagner 2 points d'attaques au mage.
- La Colline fait gagner 2 points d'attaques au paladin.
- Le Village fait gagner 2 points d'attaques au voleur.

- Points :

- Chaque troupe vaincue fait gagner 1 point aux gagnant du combat.
- Le Dernier joueur survivant gagne un bonus de 2 points.
- Le grand gagnant de la partie est le joueur ayant gagné le plus de points !

Bonne Chances à tous les joueurs !





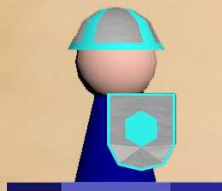
Mage



Archer



Barbarre



Paladin



Voleur



Ruines

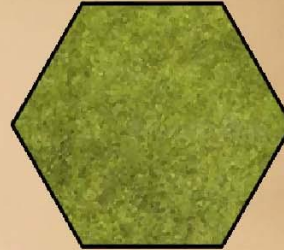
(+3 pour le Mage*)

(* avec bonus du Mage)



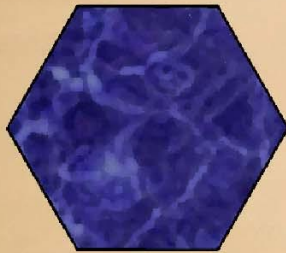
Village

(+2 pour le Voleur)



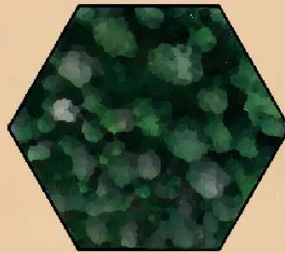
Plaine

(Aucun effet)



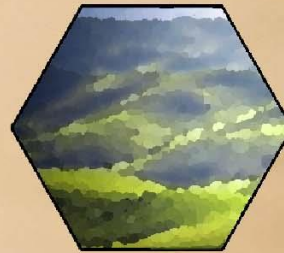
Lac

(-1 pour tous)



Forêt

(+ 2 pour l'Archer)



Collines

(+ 2 pour le Paladin)



Desert

(+ 2 pour le Barbares)