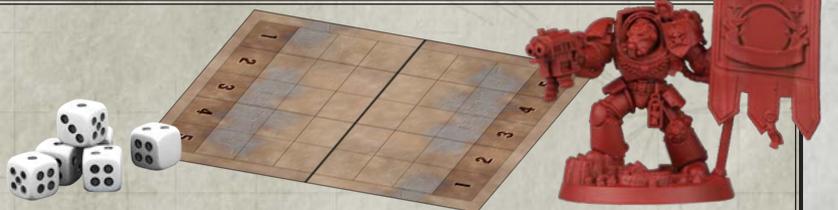


SPACE MARINE HEROES

LE JEU DE BATAILLE

Pour jouer au Jeu de Bataille Space Marine Heroes, il vous faudra six dés à six faces, un champ de bataille et dix Héros Space Marines.



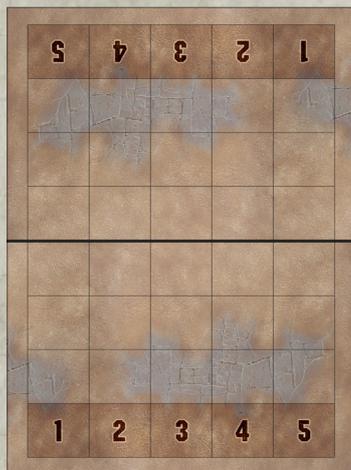
LE CHAMP DE BATAILLE

Pour jouer au Jeu de Bataille Space Marine Heroes, vous devrez créer le champ de bataille où vos Héros Space Marines combattront. Pour cela, il vous suffit de télécharger un plateau sur spacemarineheroes.com et de l'imprimer en deux exemplaires.

Le plateau est bordé d'une ligne pointillée (cf. ci-contre). Découpez soigneusement cette ligne sur les deux exemplaires.



Chaque joueur prend un exemplaire. Assemblez-les pour créer la zone de jeu. Une fois constitué, le champ de bataille aura cet aspect :



Le champ de bataille est une grille composée de deux moitiés (une par joueur). Il est divisé en cinq colonnes : une par Héros Space Marine de chaque armée de joueur.

LES ARMÉES

Chaque joueur choisit cinq Héros Space Marines pour composer son armée. Il peut utiliser n'importe lequel des cinq Héros Space Marines à sa disposition. Notez que les Héros Space Marines de l'armée adverse sont appelés Héros Space Marines ennemis.

Les joueurs disposent, chacun à leur tour, les Héros Space Marines sur l'une des cases numérotées de leur camp, en commençant par le dernier à avoir ajouté un Héros Space Marine à son armée. Notez que chaque case ne peut contenir qu'une seule figurine.

COMMENT GAGNER

Pour remporter la partie, à la fin de votre tour, vous devez avoir placé au moins trois de vos Héros Space Marines dans le camp adverse, et votre score actuel doit être supérieur à celui de votre adversaire (cf. ci-dessous). Le premier joueur à y parvenir remporte la bataille.

SCORE ACTUEL

Pour déterminer votre score actuel, comptez le nombre de cases couvertes par chacun de vos Héros Space Marines depuis le début de leur avancée. Le total correspondra à votre score actuel. Notez que votre score actuel fluctuera en fonction de vos avancées et replis (cf. page 3).

MEILLEURE MANCHE

Les joueurs peuvent jouer une partie en trois manches plutôt qu'en une seule partie s'ils le souhaitent. Les joueurs doivent noter leur score actuel au terme de chaque manche. À la fin de la troisième, ils additionnent leurs scores, et le joueur doté du score le plus élevé est déclaré vainqueur.

SÉQUENCE DE JEU

Les batailles de Space Marine Heroes se jouent au tour par tour. Chaque joueur joue à son tour, en commençant par le premier à avoir fini de disposer son armée. À son tour, un joueur peut effectuer un ou plusieurs Jets de Bataille afin de pouvoir entreprendre une ou plusieurs Actions de Bataille.



Tour du Premier Joueur

1. *Jets de Bataille*
2. *Actions de Bataille*



Tour du Second Joueur

1. *Jets de Bataille*
2. *Actions de Bataille*

Retour au
Premier Joueur



1. JETS DE BATAILLE

Pour effectuer un Jet de Bataille, jetez les six dés à la fois. Il vous faut obtenir au moins un des résultats suivants :

<p>Simple Six : Un dé présentant un 6.</p>	
<p>Double Six : Deux dés présentant un 6.</p>	
<p>Brelan : Trois dés présentant le même chiffre, à l'exception d'un 6 (trois 1, par exemple).</p>	
<p>Suite : Série de dés présentant une suite de chiffres consécutifs, à l'exception d'un 6 (un 1, un 2 et un 3, par exemple). Notez que vous pouvez avoir plus de trois chiffres à la suite (un 1, un 2, un 3 et un 4, par exemple).</p>	<p style="text-align: center;">or</p>

Si votre Jet de Bataille ne comprend aucun des résultats indiqués, vous faites un fiasco (voir ci-contre). Sinon, défaussez-vous d'une ou de plusieurs mains gagnantes, puis choisissez d'effectuer de nouveaux jets (cf. Tenter le Diable, ci-contre) ou des Actions de Bataille (cf. Actions de Bataille, page suivante). Notez que vous devez vous défausser d'au moins une main gagnante, mais que vous n'êtes pas obligé de vous défausser de toutes si vous en avez plusieurs – à vous de décider combien vous en gardez.

TENTER LE DIABLE

Si vous décidez d'effectuer un autre Jet de Bataille, servez-vous des dés restants après vous être défaussé des mains gagnantes. Vous n'êtes pas obligé de tous les jeter ; vous pouvez en laisser certains tels quels et les intégrer à votre nouveau jet. Par exemple, s'il vous restait quatre dés, dont deux 1, vous pouvez garder les 1 en espérant en obtenir un troisième quand vous jetterez les deux autres dés.

Si votre nouveau jet comprend un Six, un Double Six, un Brelan ou une Suite, défaussez-vous de ces mains gagnantes comme vous l'avez fait pour le jet précédent, puis effectuez un nouveau Jet de Bataille ou des Actions de Bataille. Continuez ainsi jusqu'au moment où vous déciderez d'effectuer des Actions de Bataille, à moins que vous ne fassiez un fiasco (cf. ci-dessous).



FIASCO

Si vous n'obtenez pas au moins une main gagnante lors de votre Jet de Bataille, vous faites alors un fiasco. Dans ce cas, tous vos jets sauvegardés sont perdus, votre tour s'achève, et votre adversaire prend la main.

Notez qu'en cas de fiasco, tous les jets gagnants de vos précédents jets seront perdus. C'est pourquoi relancer les dés revient à tenter le diable : plus vous effectuez de Jets de Bataille, plus vous aurez de chances d'effectuer des Actions de Bataille, mais plus vous risquez de tout perdre !

LA TOTALE !

Vous obtenez La Totale quand les six dés ont donné des mains gagnantes (vous n'avez donc plus de dés au moment de décider de relancer ou non). Dans ce cas, effectuez immédiatement des Actions de Bataille avec vos Space Marine Heroes. Une fois ces dernières achevées, vous obtenez un nouveau tour au lieu de passer la main !

2. ACTIONS DE BATAILLE

Après les Jets de Bataille, un ou plusieurs de vos Héros Space Marines peuvent effectuer une Action de Bataille. À la fin de votre tour, votre adversaire prend la main (à moins que vous ne fassiez La Totale, comme décrit précédemment).

Chaque main gagnante dont vous vous défaussez vous permet d'effectuer une Action de Bataille. Les Actions de Bataille offertes à un Héros Space Marine dépendent des mains gagnantes disponibles, ainsi que de l'armure et de l'équipement du Héros Space Marine, comme décrit ci-dessous et ci-contre. La plupart des Actions de Bataille vous permettront d'effectuer des déplacements – et/ou d'attaquer – avec vos Héros Space Marines.

DÉPLACEMENTS

De nombreuses Actions de Bataille vous permettent de déplacer un ou plusieurs de vos Héros Space Marines. Un Héros Space Marine ne peut se déplacer que d'une case en direction de celles occupées par son adversaire. Les Héros Space Marines doivent toujours rester dans la même colonne que leur case de départ : vous ne pouvez pas vous déplacer en diagonale ni changer de colonne. En outre, un Héros Space Marine ne peut pas se déplacer sur une case occupée par un autre Héros Space Marine.

ATTAQUES

Plusieurs Actions de Bataille vous permettent d'attaquer un Héros Space Marine. Tout Héros Space Marine attaqué doit se replier d'une case en direction de sa case de départ. Les Héros Space Marines doivent toujours rester dans la même colonne – vous ne pouvez pas vous déplacer en diagonale ni changer de colonne. Si un Héros Space Marine est attaqué sur sa case de départ, l'attaque n'a pas d'effet sur lui. **Important :** Un Héros Space Marine ne peut pas effectuer d'attaque s'il se trouve sur sa case de départ.



ACTIONS DE BATAILLE ARMURE TERMINATOR

Les Actions de Bataille suivantes peuvent être effectuées par tout Héros Space Marine en armure Terminator (indiqué par le symbole d'armure Terminator en haut à gauche). En outre, lancez un dé chaque fois que l'un de vos Héros Space Marines en armure Terminator est attaqué. Sur un jet de 4 ou plus, il n'a pas à se retirer et reste sur la case qu'il occupe actuellement.

Simple Six: Attaquez un Héros Space Marine adjacent à l'un de vos Héros Space Marine et situé dans la même colonne.

Double Six: Déplacez l'un de vos Héros Space Marines.

Brelan: Déplacez de deux cases en avant les Héros Space Marines présents dans la colonne correspondant au chiffre de votre brelan.

Suite: Déplacez d'une case chacun les Héros Space Marines présents dans les colonnes correspondant aux chiffres de votre brelan. Ainsi, un 3, 4 et 5 permettront aux Héros Space Marines des cases 3, 4 et 5 d'avancer chacun d'une case.



FRÈRE PHAELLO



FRÈRE SANCTUS



FRÈRE-CAPITAINE DONATO



FRÈRE EBELLIUS



FRÈRE FEURRAN



FRÈRE-SERGENT VICTORINO



FRÈRE ARAMUS



FRÈRE DYRAEL



FRÈRE DARRAGO

ÉQUIPEMENT

Tous les Héros Space Marines disposent d'un équipement. Indiqué par un symbole sur sa carte, il active une règle spéciale ou permet d'effectuer une Action de Bataille d'Équipement. Les règles spéciales d'Équipement ne nécessitent pas de main gagnante pour être appliquée. Les Actions de Bataille d'Équipement, en revanche, nécessitent une main gagnante pour être activées et ont une portée. Pour effectuer une Action de Bataille d'Équipement, vous devez obtenir la main gagnante correspondante.



Symbole
d'Équipement

Main
Gagnante

Portée

SYMBOLES D'ÉQUIPEMENT



Revers: Choisissez une case à portée. Attaquez tout Héros Space Marine sur cette case, mais au lieu de se replier d'une case, il se replie sur sa case de départ.



Vox Prioritaire: Lorsque ce Héros Space Marine est en mesure de se déplacer, il peut soit effectuer ce déplacement, soit laisser un autre Héros Space Marine de son armée se déplacer à sa place.



Inspiration: Chaque fois que vous déterminez votre score actuel, doublez le score de ce Héros Space Marine. Par exemple, s'il a avancé de trois cases, il ajoutera 6 à votre score actuel au lieu de 3.



Faux: Choisissez une case à portée. Attaquez tous les Héros Space Marines sur cette case ou sur une case de la même rangée.



Bouclier: Lorsqu'il est attaqué, ce Héros Space Marine n'a pas à se retirer et peut rester sur la case qu'il occupe actuellement sur un jet de 3 ou plus au lieu de 4 ou plus.



Fusillade: Choisissez une case à portée. Attaquez tout Héros Space Marines ennemi sur cette case.

MAINS GAGNANTES



Simple Six



Double Six



Brelan ou Suite

PORTÉE



Corps à corps: Une case adjacente de la même colonne



Courte: Une case de la même colonne



Moyenne: Une case de la même colonne ou d'une colonne adjacente



Longue: Toute case



1

2

3

4

5