

### Objectif

- Atteindre l'objectif défini dans le scénario choisi

### Mise en place

1. Choix d'un **scénario**
2. Construction du **terrain**
3. Choix de l'**armée**
4. Placement des **figurines**
5. **Cartes armées** positionnées côté découverte
6. 1<sup>er</sup> joueur au hasard

### Déroulement d'un tour

#### 1. Choix d'une carte armée

#### 2. Déplacement : 1 ou plusieurs figurines de la carte (au choix)

##### Généralités

- Déplacement de chaque figurine  $\leq$  valeur de déplacement
- Chaque hexagone = 1 déplacement

##### Montée

- Chaque niveau = + 1 déplacement

##### Descente

- 1 déplacement normal (il s'agit d'un saut)

##### Eau

- Descente dans l'eau = déplacement normal
- Arrêt si figurine entièrement dans l'eau
- Sortie de l'eau : déplacement +1 (niveau supérieur)

#### 3. Attaque : 1 ou plusieurs figurines de la carte (au choix)

##### Généralités

- Nécessite **ligne de vue dégagée**
- Figurine adverse à distance  $\leq$  valeur de portée (portée 1 = figurine adjacente uniquement)
  - Différence de niveau : ne compte pas dans la portée
- Chaque figurine ne peut **attaquer qu'une fois**
- Plusieurs figurines même carte peuvent attaquer même cible
- Figurine double : attaque possible d'1 côté ou de l'autre

##### Traversée hexagone occupé

- Allié : OK
- Adverse : non
- Ne pas terminer sur hexagone occupé

##### Figurines à 2 hexagones

- Déplacement **par l'avant ou par l'arrière**
- Une **extrémité remplace l'autre**
- **Fin mouvement : socle** sur même niveau d'élévation
- **Arrêt dans l'eau** lorsque les 2 hex de la figurine dans l'eau

##### Déplacement sur glyphe

- Arrêt déplacement
- Activation immédiate : pouvoir temporaire ou permanent

##### Déroulement

- **Attaquant** : nb dés d'attaque = valeur attaque
- **Défenseur** : nb dés de défense = valeur défense
- **Avantage hauteur** = +1 dé (attaque ou défense)
- Chaque crâne doit être bloqué par un bouclier
- **Attaque réussie** = la figurine est détruite

### Fin de tour

- Changement de joueur

### Fin de partie

- Dès qu'un des objectifs est atteint

