

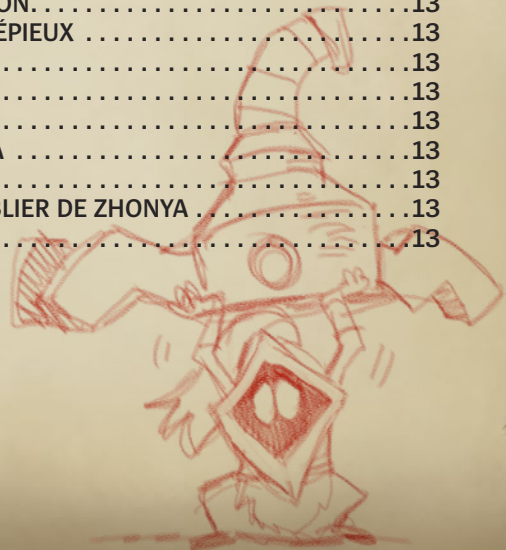
Le MAÎTRE DES MECHS :
un guide pratique





SOMMAIRE

ADJACENCE.....	2	MUR DE LAVE.....	8
LA BOMBE.....	2	CHAMBRE MAGMATIQUE.....	8
LE BOSS.....	2	ROCHERS MASSIFS.....	8
<i>Ligne de commandes du Boss.....</i>	2	TERRAIN.....	8
<i>Cartes de commandes du Boss.....</i>	2	MECHS.....	8
<i>Boucliers runiques.....</i>	2	COMPTEUR DE SBIRES TUÉS.....	8
CHAÎNE D'ÉCLAIRS (carte de commandes)	3	PHASE DES SBIRES.....	9
LIGNE DE COMMANDES (joueur).....	3	SBIRES.....	9
<i>Exécution des Lignes de commandes.....</i>	3	MISSION.....	9
CARTES DE COMMANDES.....	3	DÉ NUMÉROTÉ.....	9
<i>Commandes d'attaque.....</i>	3	FLAQUE D'HUILE.....	9
<i>Commandes de déplacement.....</i>	3	SURRÉGIME !.....	9
<i>Commandes de pivotement.....</i>	3	PHASE DES JOUEURS.....	10
<i>Élément/Couleur.....</i>	4	PROGRAMMER.....	10
<i>Empiler des cartes de commandes.....</i>	4	POUSSER.....	10
CORKI.....	4	PORTÉE.....	10
BOUSSOLE DE CRISTAL.....	4	AIRE DE RÉPARATION.....	10
ÉCLATS DE CRISTAL.....	4	TOUR.....	10
<i>Ramasser des Éclats de cristal.....</i>	4	<i>Phase des joueurs.....</i>	10
<i>Déposer des Éclats de cristal.....</i>	4	<i>Phase des Sbires.....</i>	10
<i>Éclats destructibles.....</i>	4	<i>Phase de danger.....</i>	10
DÉGÂTS.....	5	RUMBLE.....	11
<i>Dégâts Glitch.....</i>	5	L'ÉCOLE.....	11
<i>Dégâts système.....</i>	5	PIÈCES RUNIQUES.....	11
<i>Dégâts d'emplacement.....</i>	5	DÉ RUNIQUE.....	11
<i>Exécution des cartes de dégâts.....</i>	5	PORTAILS RUNIQUES.....	11
<i>Réparer des dégâts.....</i>	5	BOUCLERS RUNIQUES.....	11
PHASE DE DANGER.....	5	CASES DE RUNE.....	11
DISTRIBUTION.....	5	RÉPARER.....	12
ÉCHELLE DU CHAOS.....	5	REPROGRAMMER.....	12
DRAFT.....	6	CARTES DE PLAN.....	12
<i>Draft des joueurs.....</i>	6	Rouages d'équipe.....	12
<i>Double draft.....</i>	6	<i>Activation.....</i>	12
<i>Draft du Boss.....</i>	6	<i>Plans de piratage.....</i>	12
AGGRAVATION DU DANGER.....	6	<i>Plans de renforcement.....</i>	12
RÉSERVOIR (carte de commandes).....	6	<i>Plans d'emplacement.....</i>	12
PREMIER JOUEUR.....	6	JETER.....	12
PLATEAU DE JEU.....	7	EMPLACEMENT.....	12
ROUAGE.....	7	APPARITION.....	13
COMPTEUR DE ROUAGES.....	7	MURS D'ÉPIEUX.....	13
<i>Sbires tués.....</i>	7	PILE.....	13
<i>Rouages d'équipe.....</i>	7	BROYER.....	13
<i>Échelle du chaos.....</i>	7	TIRER.....	13
<i>Runes.....</i>	7	TRISTANA.....	13
CANON DU CHAOS GG-101.....	7	YORDLES.....	13
HEIMERDINGER.....	7	MINI-SABLIER DE ZHONYA.....	13
BASSIN DE LAVE.....	8	ZIGGS.....	13





ADJACENCE

Des cases ou des figurines sont adjacentes quand elles partagent un côté. Par exemple, un Mech est adjacent aux quatre cases qui l'entourent. Les cases en diagonale ne sont pas adjacentes.

LA BOMBE

La Bombe est un objectif dans certaines missions. Elle fonctionne un peu comme un Mech.



- Elle peut être poussée ou tirée.
- Elle broie les Sbires quand elle est tirée ou poussée sur eux, mais elle subit 1 pt de dégâts chaque fois qu'elle broie un Sbirer de cette manière !
- Elle bloque les Scies, qui ne lui infligent aucun dégât.

Utilisez l'Échelle du chaos du Compteur de rouages pour vous rappeler les PV de la Bombe. Dans toutes les missions, si la Bombe explose, la mission est un échec et les joueurs ont perdu.

LE BOSS

Le Mech qui a été volé à Rumble, Tristy, est un objectif dans plusieurs missions.



Le Boss ne joue pas durant la Phase des Sbires. Il se déplace et inflige des dégâts via sa propre Ligne de commandes et ses propres cartes de commandes pendant une phase spéciale, la Phase de danger, qui survient après la Phase des Sbires. Qui plus est, le Boss est protégé par des Boucliers runiques qu'il faut désactiver avant de pouvoir lui infliger des dégâts..

Ligne de commandes du Boss

Le Boss a une Ligne de commandes spécifique et des cartes de commandes spéciales, comme un joueur. Pendant la Phase de danger, vous exécutez sa Ligne de commandes dans l'ordre, de 1 à 4, vous lui draftez des cartes de commandes de Boss et vous en programmez une.



Danger par défaut

Le Boss a des compétences par défaut dans chaque emplacement. Elles s'appliquent quand il n'y a aucune carte de commandes de Boss dans l'emplacement. N'oubliez pas de les exécuter !

Danger fatal

Si un emplacement atteint 3 de puissance, le Boss charge son Canon du chaos GG-101. Quand un emplacement à 3 de puissance est exécuté, vous avez perdu !



Cartes de commandes du Boss

Le paquet du Boss comprend les cartes de commandes spéciales du Boss. Après que la Ligne de commandes du Boss a été exécutée, le premier joueur tire deux cartes dans le paquet du Boss, en joue une dans la Ligne de commandes du Boss et défausse l'autre.

Boucliers runiques

Le Boss est protégé par quatre Boucliers runiques (un pour chaque élément/couleur) et tous ses Boucliers sont opérationnels au début.



Placez des Pièces runiques sur la section Runes du Compteur de rouages pour vous rappeler quels Boucliers sont actifs. (Enlevez et remettez les Pièces au fur et à mesure des désactivations et réactivations des Boucliers runiques.)

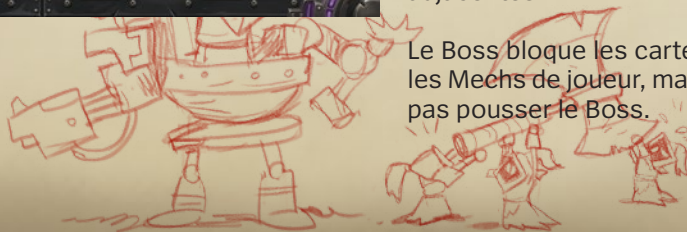
Quand il est actif, un Bouclier runique pare tous les dégâts des cartes de commandes du même élément/couleur (par exemple, le Bouclier runique **Rouge** bloque les attaques de type **Feu**). Pour désactiver un Bouclier, placez-vous sur une case Rune de la couleur correspondante sur le plateau de jeu.

Quand le Boss subit 1 pt de dégâts d'un élément de cette couleur, réactivez immédiatement le Bouclier.

Certaines cartes de plan peuvent également infliger des dégâts aux zones sans protection du Mech de Boss, mais le Bouclier runique est réactivé aussitôt, comme pour tous les dégâts.

Le Mech de Boss est deux fois plus grand que les Mechs de joueur et il occupe 2x2 cases. Le Boss a donc 8 cases adjacentes.

Le Boss bloque les cartes de commandes Scie et pousse les Mechs de joueur, mais les Mechs de joueur ne peuvent pas pousser le Boss.



CHAÎNE D'ÉCLAIRS (carte de commandes)

Chaîne d'éclairs est une carte de commandes d'attaque de type ⚡ **Électricité**. C'est un peu complexe et cela mérite donc une explication.

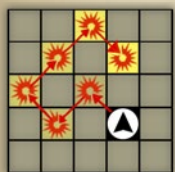


Si vous l'exécutez avec une puissance de 1, choisissez d'abord une cible ennemie devant votre Mech (directement ou en diagonale) et infligez-lui 1 pt de dégâts.



Ensuite, choisissez une autre cible ennemie, située en diagonale par rapport à la cible initiale, et infligez-lui aussi 1 pt de dégâts. C'est ce qu'on appelle une chaîne.

Si vous l'exécutez avec une puissance de 2, la chaîne frappe deux cibles supplémentaires, chacune située en diagonale par rapport à la dernière cible. Au total, vous pouvez toucher un maximum de 4 cibles avec votre éclair !



Si vous l'exécutez avec une puissance de 3, la chaîne frappe quatre cibles supplémentaires. Vous pouvez toucher un maximum de 6 cibles !

LIGNE DE COMMANDES (joueur)

Une Ligne de commandes conserve les instructions de son pilote sous forme de cartes de commandes.

À chaque tour, vous tirez des cartes de commandes, qui sont des bribes de programmation permettant à votre Mech de se déplacer, de pivoter et d'attaquer.

Les cartes de commandes sont programmées (placées) dans l'un des six emplacements de la Ligne de commandes. Lors de votre tour, le programme de votre Mech s'exécute dans l'ordre des emplacements, de 1 à 6.

Exécution des Lignes de commandes

En commençant par le premier joueur, exécutez toute la Ligne de commandes dans l'ordre des emplacements, de 1 à 6, en sautant les emplacements vides. Suivez les instructions de chaque carte.



Déplacez et faites pivoter votre Mech sur le plateau de jeu (il peut pivoter dans l'une ou l'autre direction).

☀ : Ce symbole signifie que vous infligez des dégâts. Quand un Sbiro subit 1 pt de dégâts, il faut le retirer du plateau.

Quand le premier joueur a terminé, le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre exécute sa Ligne de commandes.

CARTES DE COMMANDES

Les cartes de commandes sont des ordres qui permettent aux Mechs de se déplacer, de pivoter et d'attaquer. Les cartes de commandes sont draftées (tirées) au début de la Phase des joueurs et sont programmées (ajoutées dans l'un des emplacements intacts de la Ligne de commandes du Mech) ou jetées (pour effet immédiat et défaisse).



Il y a trois types de cartes de commandes de Mech : attaque, déplacement et pivotement.

Commandes d'attaque

Les commandes d'attaque infligeront 1 pt de dégâts à une ou plusieurs cibles sur le plateau. Les commandes d'attaque ne déplacent et ne font jamais pivoter le Mech. Les commandes d'attaque ne blessent pas les autres Mechs ou la Bombe, mais elles peuvent détruire les Éclats lors de certaines missions.



Commandes de déplacement

Ces commandes déplacent le Mech sur une autre case, en conservant son orientation de départ. À l'exception d'Omnibroyage, les commandes de déplacement ne permettent que d'avancer. Omnibroyage permet au Mech d'avancer ou de se déplacer sur les côtés, mais pas de reculer. Si un Mech se déplace sur un Sbiro, il le broie et le tue. Si un Mech se déplace sur un autre Mech ou sur la Bombe, le Mech ou la Bombe sont poussés devant le Mech qui se déplace. Vous devez vous déplacer, à moins que vous ne soyez bloqué par quelque chose d'infranchissable.

Commandes de pivotement

Ces commandes font pivoter un Mech sans le déplacer. Un pivotement de niveau 1 (une seule carte) tourne le Mech vers sa droite ou sa gauche. Un pivotement de niveau 2 tourne le Mech vers sa droite ou sa gauche ou le fait se retourner. Un pivotement de niveau 3 permet de pivoter à 360° et le joueur choisit son orientation finale. Certains pivotements infligent aussi des dégâts. Les commandes de pivotement DOIVENT être exécutées, vous ne pouvez pas les ignorer.

Élément/couleur

Il existe 4 éléments/couleurs pour les cartes de commandes :
🔥 **Feu** (Rouge), ⚡ **Électricité** (Jaune), ⚙️ **Métal** (Bleu) et 💻 **Ordinateur** (Vert).



Empiler des cartes de commandes

Les cartes de commandes du même élément peuvent être empilées dans le même emplacement.

La nouvelle carte doit être placée au-dessus des cartes déjà présentes dans l'emplacement.

Chaque emplacement peut accueillir une pile de trois cartes au maximum.

Si vous jouez une carte sur une pile contenant déjà le maximum de cartes (3), la carte sous la pile doit être défaussée.



Carte active

La carte du dessus est la carte de commandes active (suivez ses instructions lors de l'exécution).

Puissance de la carte

La puissance de la carte du dessus est déterminée par le nombre total de cartes dans cette pile. Chaque carte de commandes a des instructions pour chaque niveau de puissance.

Écraser une commande

Vous pouvez placer une carte d'un élément différent dans un emplacement déjà programmé, mais toutes les cartes déjà placées dans cet emplacement doivent être défaussées.



CORKI

Corki, l'Artilleur téméraire, est un pilote d'élite yordle doublé d'un aspirant mécanicien.

BOUSSOLE DE CRISTAL

La Boussole de cristal indique quatre directions et quatre couleurs faisant référence aux Runes du jeu. Utilisez-la pour déterminer des directions et des déplacements aléatoires sur le plateau, ou pour les événements qui touchent un joueur au hasard. Lancez le Dé runique et référez-vous à la flèche correspondante sur la Boussole de cristal.



Des directions exactes ne sont pas nécessaires quand vous choisissez un joueur de cette façon : choisissez simplement le joueur le plus proche. Avec moins de quatre joueurs, relancez le dé si le résultat ne pointe vers aucun joueur.



ÉCLATS DE CRISTAL

Les Éclats de cristal sont de mystérieux fragments d'un cristal magique qui servent d'objectifs dans plusieurs missions.

Dans certaines missions, les Éclats de cristal ne sont pas sensibles aux attaques. Dans d'autres, ils peuvent être pris pour cible et détruits par les attaques ou lorsqu'un Mech leur marche dessus (en entrant sur la même case). Les Éclats de cristal ne peuvent jamais être endommagés par les Sbires ou le Boss.

Ramasser des Éclats de cristal

Avancez simplement sur une case contenant un Éclat de cristal pour le ramasser. Chaque Mech ne peut porter qu'un seul Éclat à la fois. Lorsque vous ramassez un Éclat de cristal, placez-le à côté de votre Ligne de commandes pour montrer que vous le transportez.

Déposer des Éclats de cristal

Si vous subissez des dégâts alors que vous portez un Éclat de cristal, vous le déposez avant de traiter la carte de dégâts.

Lancez le Dé runique et placez l'Éclat de cristal sur la case adjacente indiquée par la Boussole de cristal.



Si l'Éclat tombe sur un autre Mech qui n'en porte pas déjà un, ce Mech le ramasse immédiatement.

S'il n'y a aucune case valide ou si l'Éclat est censé tomber hors du plateau de jeu, l'Éclat tombe au pied du Mech et est immédiatement ramassé. (Joli réflexe !)



Si l'Éclat de cristal tombe sur une case où se trouve un Sbirre, l'Éclat est glissé sous ce Sbirre.

Éclats destructibles

Lors des missions permettant leur destruction, les Éclats de cristal sont très fragiles et il suffit qu'un Mech leur inflige 1 pt de dégâts pour les détruire. Les Éclats de cristal sont également détruits quand un Mech leur marche dessus (en entrant sur la même case).



DÉGÂTS

Les dégâts subis sont représentés par des cartes de dégâts tirées dans le paquet des dégâts. Les dégâts peuvent rendre le Mech plus compliqué à contrôler et l'objectif plus difficile à atteindre ! Mais ne vous inquiétez pas. Vous ne pouvez pas mourir !



Dégâts Glitch

Les cartes de dégâts Glitch s'appliquent immédiatement et sont ensuite défaussées.



Dégâts système

Les cartes de dégâts système ont des effets sur la durée. Placez-les à côté de votre Ligne de commandes pour ne pas les oublier !



Dégâts d'emplacement

Les cartes de dégâts d'emplacement désactivent un emplacement dans votre Ligne de commandes et remplacent son contenu par une action incontrôlable.

Exécution des cartes de dégâts

Tirez et traitez toujours intégralement les cartes de dégâts l'une après l'autre, dans l'ordre des joueurs. Il est possible que les dégâts infligés par un joueur suppriment l'origine des dégâts qui devraient affecter le joueur suivant !

- Pour tous les types de dégâts, commencez par exécuter les instructions de la carte de dégâts.
- Si c'est un Glitch, défaussez la carte et passez à la carte de dégâts suivante.
- Si c'est une carte de dégâts système, placez la carte à côté de votre Ligne de commandes pour vous souvenir que des dégâts sont en cours.
- Si c'est une carte de dégâts d'emplacement, lancez un Dé numéroté. Placez la carte de dégâts sur la carte de commandes placée dans l'emplacement correspondant au résultat. Si cet emplacement est déjà endommagé, remplacez les dégâts précédents par les nouveaux. La prochaine fois que vous exécutez la Ligne de commandes, exécutez la carte de dégâts comme si c'était une carte de commandes.

REMARQUE : les dégâts d'emplacement dans la Ligne de commandes empêchent de programmer ou reprogrammer l'emplacement affecté.

(Il est impossible de placer une carte de commandes dans un emplacement endommagé !)

Réparer des dégâts

Les dégâts peuvent être retirés d'un Mech en jetant des cartes de commandes de type  Feu ou  Métal lors d'une draft, ou en passant sur une Aire de réparation sur le plateau de jeu.

PHASE DES JOUEURS

PHASE DES SBIRES

PHASE DE DANGER

PHASE DE DANGER

Dans certaines missions, une Phase de danger a lieu après la Phase des Sbiros. C'est durant cette phase qu'agit le Mur de lave ou le Boss. Le Dossier de mission vous précise s'il y a une Phase de danger et à quoi elle correspond. Une fois la Phase de danger terminée, le deuxième joueur devient le premier joueur et un nouveau tour commence.

DISTRIBUTION

Quand des cartes sont distribuées, qu'il s'agisse de cartes de commandes, de cartes de dégâts ou de cartes de Boss, tirez-les du dessus du paquet correspondant et jouez-les face dévoilée, pour qu'elles soient visibles par tous les joueurs.

ÉCHELLE DU CHAOS

L'Échelle du chaos est une section du Compteur de rouages qui est utilisée de différentes façons selon les missions. Elle vous permet de savoir dans combien de tours la Bombe va exploser, de combien de PV dispose le Boss, etc. Vous essaieriez parfois de garder cette valeur au-dessus de zéro (compte à rebours de la Bombe), mais certaines missions vous demanderont de la faire tomber à zéro (PV du Boss). Dans tous les cas, surveillez-la bien !



DRAFT

Les joueurs et le Boss draftent des cartes de commandes pour leurs Lignes de commandes respectives. Lors de la draft, distribuez un certain nombre de cartes face dévoilée, puis choisissez quelques cartes à utiliser et défaussez le reste.

Draft des joueurs

Le premier joueur pose cinq cartes de commandes face dévoilée sur la table, retourne le Mini-sablier de Zhonya et choisit une carte. Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit une carte jusqu'à ce que quatre cartes aient été choisies.



Si le Mini-sablier de Zhonya se vide avant que quatre cartes aient été choisies, mélangez les cartes restantes et distribuez-les au hasard.

Défaussez les cartes restantes.

S'il y a quatre joueurs dans votre équipe, chaque joueur aura une carte de commandes. S'il y a moins de joueurs dans l'équipe, certains joueurs auront plusieurs cartes de commandes !

Double draft

Pour toutes les missions après le didacticiel, la première draft des joueurs est une double draft. Le premier joueur pose dix cartes de commandes face dévoilée sur la table, et non pas cinq. Chacun leur tour, les joueurs choisissent une carte jusqu'à ce qu'ils aient tous deux cartes au total. Défaussez les autres cartes.

Draft du Boss

Dans certaines missions, vous affronterez et gèrerez un Mech de Boss, qui fonctionne de façon très similaire à un Mech de joueur. Vous devrez drafte deux cartes de commandes de Boss, en choisir une à programmer dans sa Ligne de commandes et défausser la carte restante.



AGGRAVATION DU DANGER

À partir d'un certain moment dans la plupart des missions, la situation devient plus dangereuse pour les joueurs. Des Sbires peuvent commencer à apparaître ou un Mur de lave peut se mettre à couler dans votre direction, en réaction aux actions des joueurs ou quand une limite de temps a été franchie. Le Dossier de mission vous explique quand et comment le danger peut s'aggraver.

RÉSERVOIR (carte de commandes)



Réservoir est une commande de déplacement de type **Feu**. Elle ne peut être utilisée que dans certaines conditions et elle mérite quelques explications !

Comme toujours quand vous exécutez une commande de déplacement, vous devez faire pivoter votre Mech selon la puissance de la carte de commandes Réservoir.

Elle dispose toutefois d'une capacité spéciale :

Si — et seulement si — vous allez subir des dégâts (infligés par un Sbire pendant la Phase des Sbires, par le Boss durant la Phase de danger ou par d'autres dangers comme les Bassins de lave ou les Murs d'épieux), vous pouvez décider de faire exploser immédiatement le Réservoir.

Cette explosion a plusieurs effets :

- Les dégâts qui auraient été infligés sont ignorés !
- Toute la pile du Réservoir est jetée (retirée de la Ligne de commandes et défaussée).
- Réservoir inflige 1 pt de dégâts à toutes les cibles à portée. La portée de l'effet augmente avec le niveau de puissance.

3	3	3	3	3	3	3
3	2	2	2	2	2	3
3	2	1	1	1	2	3
3	2	1	▲	1	2	3
3	2	1	1	1	2	3
3	2	2	2	2	2	3
3	3	3	3	3	3	3

En tuant des ennemis proches, Réservoir empêche également ces ennemis d'infliger des dégâts et protège ainsi les autres joueurs.

PREMIER JOUEUR

Le premier joueur est le premier à agir durant la Phase des joueurs, de la draft des cartes de commandes à l'exécution des Lignes de commandes.

Lorsqu'un tour est terminé, le prochain joueur dans le sens des aiguilles d'une montre devient le premier joueur !

Avant le début d'une mission, servez-vous du Dé runique et de la Boussole de cristal pour déterminer qui sera le premier joueur. Pour la mission initiale, le joueur le plus expérimenté peut être nommé premier joueur, afin qu'il puisse aider tout le monde à comprendre le déroulement du jeu.



Conseil de pro : Placez le Mini-sablier de Zhonya devant le joueur qui joue en premier ! (Un 1 est même gravé sur le dessus !)

PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu fait référence à tous les Terrains utilisés pour la mission. Après le didacticiel, toutes les missions utilisent au moins deux Terrains. Utilisez les bons Terrains et orientez-les comme il faut pour profiter d'une expérience optimale. Les règles de chaque mission (aggravation du danger, règles de la Phase des Sbiros, etc.) ont été écrites pour un plateau de jeu spécifique.



Terrains

Sbiros tués

Placez-y les figurines des Sbiros tués par les Mechs, de la gauche vers la droite. Quand 5 Sbiros ont été tués, l'équipe gagne un Rouage d'équipe. Retirez les Sbiros et augmentez le nombre de Rouages d'équipe.

Rouages d'équipe

Vous débutez chaque mission sans aucun Rouage d'équipe. Les Rouages d'équipe sont directement liés aux cartes de plan et aux compétences spéciales Surrégime. Tuez des Sbiros pour gagner des Rouages d'équipe et déverrouiller des compétences !

Quand vous gagnez votre premier Rouage d'équipe, placez un Rouage sur le premier emplacement de la section Rouages d'équipe. Quand votre équipe a gagné le nombre requis de Rouages d'équipe, les cartes de plan de chaque joueur deviennent actives (utilisables) et doivent être retournées face dévoilée. Chaque plan réclame un nombre de Rouages d'équipe différent, indiqué au dos de la carte.

Si votre équipe accumule 15 Rouages d'équipe, le maximum que vous pouvez obtenir, chaque joueur gagne une compétence spéciale Surrégime. Regardez au bas de la Ligne de commandes de chaque joueur pour en savoir plus sur le Surrégime.

Échelle du chaos

Cette section est utilisée différemment selon les missions. Elle peut par exemple permettre de savoir à quel point la Bombe est proche de l'explosion, ou bien indiquer les PV dont dispose le Boss. Surveillez-la toujours attentivement pour éviter l'échec !

Runes

Dans les missions ultérieures, les joueurs devront marcher sur les cases Rune du plateau de jeu pour désactiver les Boucliers runiques du Boss et/ou ouvrir des Portails runiques. Placez des Pièces runiques dans cette section pour indiquer si une Rune est active ou non.

CANON DU CHAOS GG-101

Si un emplacement de la Ligne de commandes du Boss atteint 3 de puissance et s'il est exécuté durant la Phase de danger... Eh bien, GG ! Vous avez perdu !



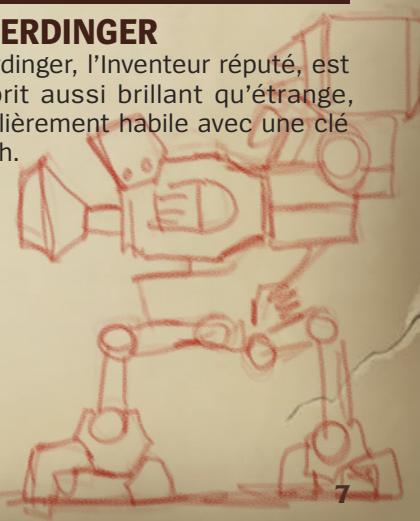
COMPTEUR DE ROUAGES

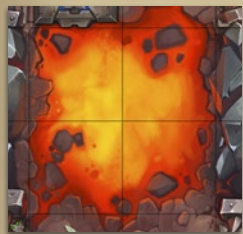
Le Compteur de rouages rassemble toutes les informations importantes pour chaque mission, comme les PV du Boss, les Rouages d'équipe gagnés, les Sbiros que vous avez tués, etc. Le Compteur de rouages est divisé en quatre sections :



HEIMERDINGER

Heimerdinger, l'Inventeur réputé, est un esprit aussi brillant qu'étrange, particulièrement habile avec une clé Hextech.





BASSIN DE LAVE

Quand des Terrains Chambre magmatique sont en jeu, plusieurs cases deviennent de dangereux Bassins de lave.

Quand un Mech marche sur une case Bassin de lave, il s'arrête immédiatement, même si la commande de déplacement lui permettrait normalement d'aller plus loin (comme c'est le cas d'une carte Vitesse ou d'une commande de déplacement avec au moins 2 de puissance).

Un Mech subit immédiatement 1 pt de dégâts quand il marche sur un Bassin de lave.

Après avoir exécuté la carte de dégâts, vous devez continuer l'exécution de votre Ligne de commandes normalement, mais si vous marchez sur une autre case Bassin de lave, vous devez de nouveau interrompre immédiatement le déplacement et subir des dégâts.



MUR DE LAVE

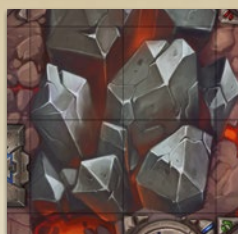
Il y a dans certaines missions un Mur de lave qui menace les joueurs. Le Mur de lave se déplace durant la Phase de danger.

Le Mur de lave pousse les Mechs et la Bombe et leur inflige 1 pt de dégâts par case sur laquelle ils sont poussés. Quand le Mur de lave accélère, cela peut infliger de très lourds dégâts ! Lorsque vous traitez les dégâts infligés par le Mur de lave, exécutez d'abord, en suivant l'ordre des joueurs, toutes les cartes de dégâts tirées par les joueurs, puis passez aux dégâts infligés aux autres cibles, comme la Bombe.

Le Mur de lave tue instantanément les Sbiros s'il leur passe dessus. Ces éliminations sont comptées comme des Sbiros tués sur le Compteur de rouages !

CHAMBRE MAGMATIQUE

Au fur et à mesure que les missions deviennent de plus en plus complexes et difficiles, le plateau de jeu se complique également. Au dos des Terrains forestiers, vous trouverez la Chambre magmatique, accompagnée de nouveaux obstacles, comme les Rochers massifs ou les Portails runiques, et de nouveaux dangers, comme les Bassins de lave et les Murs d'épieux.



ROCHERS MASSIFS

Les Rochers massifs sont des obstacles infranchissables que vous trouverez sur les Terrains Chambre Magmatique. Ils bloquent le passage des Mechs, des Sbiros et du Boss, ainsi que les commandes d'attaque Scie, exactement comme les bords du plateau de jeu.

TERRAIN

Un Terrain correspond à un carré de 6x6 cases qui sert à constituer le plateau de jeu. Chaque Dossier de mission vous indique comment disposer les Terrains pour constituer le plateau de jeu. Certaines commandes ont un effet sur toutes les cibles se trouvant sur un Terrain, et dans certains scénarios, l'aggravation du danger se produit lorsque les joueurs entrent sur un Terrain particulier ou en sortent.



MECHS

Les joueurs incarnent un mécanicien yordle qui a construit son propre Mech. Vous programmez votre Mech en ajoutant des cartes de commandes dans votre Ligne de commandes, et vous déplacez la figurine de votre Mech sur le plateau de jeu. Plus tard, vous affronterez un Mech de Boss, piloté par un Sbiro un peu plus intelligent que les autres !



COMPTEUR DE SBIROS TUÉS

Le Compteur de sbiros tués fait partie du Compteur de rouages. Quand votre équipe tue des Sbiros, placez-les de gauche à droite sur les cases du Compteur de sbiros tués. Cinq Sbiros tués vous rapportent un Rouage d'équipe, et le Compteur de sbiros tués repart alors à zéro.



PHASE DES SBIRES

Un tour comprend deux ou trois phases : Phase des joueurs, Phase des Sbires et, pour certaines missions, Phase de danger.

La Phase des Sbires est divisée en trois actions principales.

- Déplacement des Sbires — Les Sbires se déplacent sur le plateau de jeu.
- Apparition des Sbires — Plus de Sbires sont ajoutés sur le plateau de jeu.
- Attaque des Sbires — Les Sbires infligent des dégâts aux joueurs.



SBIRES

Les Sbires se comportent différemment selon les missions, mais certaines choses ne changent pas :

- Les Sbires ne peuvent pas se déplacer sur une case occupée (sauf si elle est occupée par un Éclat de cristal) ou sortir du plateau.
- Les Sbires ne peuvent pas pousser les Mechs.
- Les Sbires infligent des dégâts via des cartes de dégâts tirées dans le paquet des dégâts.
- Les Sbires infligent toujours 1 pt de dégâts quand ils attaquent un Mech ou une Bombe avec succès.
- Un Sbiro est considéré comme adjacent à sa cible quand sa case partage un côté avec la case de la cible.
- Un Sbiro n'est pas adjacent à sa cible si sa case est située en diagonale par rapport à la case de la cible.
- Les Sbires sont très fragiles, ils meurent quand ils subissent 1 pt de dégâts.
- Cherchez le symbole des dégâts (☼) sur les cartes de commandes.
- Les Sbires meurent aussi quand un Mech les broie (se déplace sur leur case).



MISSION

Ces intrépides yordles se lanceront ensemble dans 10 missions, chacune disposant de règles et de défis uniques. Au fil de leur aventure, ils apprendront la vérité sur l'invasion de Sbires, ils déverrouilleront de nouvelles compétences et ils affronteront des dangers de plus en plus complexes ! Chaque mission a ses propres instructions et de nouvelles pièces qui se trouvent dans le Dossier de mission correspondant.



DÉ NUMÉROTÉ



Le Dé numéroté est un dé classique à six faces utilisé pour choisir aléatoirement des emplacements dans les Lignes de commandes des joueurs, notamment au moment de placer des cartes de dégâts.

FLAQUE D'HUILE

Quand un Mech, un Sbiro ou une Bombe se déplacent sur une Flaqué d'huile, ils continuent de se déplacer dans la même direction jusqu'à percuter un mur, un obstacle (dont d'autres Mechs ou Bombes) ou le bord du plateau. Les Mechs et les Bombes broient les Sbires sur leur route, mais les Sbires sont bloqués par les autres Sbires.



SURRÉGIME !

Quand les Rouages d'équipe atteignent leur nombre maximum de 15, toute votre équipe déverrouille ses compétences de Surrégime ! La compétence de Surrégime de chaque Mech est décrite sous sa Ligne de commandes.



PHASE DES JOUEURS

Un tour comprend deux ou trois phases : Phase des joueurs, Phase des Sbires et, pour certaines missions, Phase de danger.

La Phase des joueurs est divisée en trois actions principales.

- En commençant par le premier joueur, draftez des cartes de commandes.
- Programmez les cartes de commandes dans les emplacements des Lignes de commandes.
- Exécutez les Lignes de commandes en déplaçant les Mechs sur le plateau de jeu.

PHASE DES JOUEURS

PHASE DES SBIRES

PHASE DE DANGER

PROGRAMMER

Une fois que tous les joueurs ont drafté leurs cartes de commandes, ils peuvent choisir de les programmer ou de les jeter. Pour programmer une carte de commandes, placez-la sur un emplacement intact de la Ligne de commandes. Pour la jeter, défaussez-la.



Tous les joueurs programment en même temps et doivent placer ou défausser toutes les cartes de commandes (aucune ne peut être gardée pour plus tard).

Une fois programmées dans une Ligne de commandes, les cartes de commandes sont verrouillées. Elles ne peuvent être reprogrammées (réorganisées) qu'en jetant des cartes de type Électricité ou Ordinateur durant la Phase de draft.

POUSSER

Les Mechs de joueur peuvent pousser et tirer d'autres Mechs de joueur et la Bombe. Les Mechs de joueur ne poussent pas les Sbires, ils les broient, et ils ne peuvent pas pousser le Mech de Boss.



(Dans les exemples ci-dessus, les Mechs rouges sont tournés et poussent vers la droite.)

Un Mech doit être adjacent au Mech ou à la Bombe qu'il veut pousser. Si une commande de déplacement place le Mech sur une case contenant un autre Mech ou la Bombe, le Mech pousse l'objet dans la même direction que le déplacement, et cet objet peut aussi pousser un autre Mech ou la Bombe. Si une pièce ne peut pas être poussée, à cause d'un obstacle infranchissable ou parce qu'elle est au bord du plateau de jeu, alors le déplacement n'a pas lieu.

Un objet poussé sur une Flaque d'huile glisse normalement. Le Mech ne peut pas pousser un objet sur un Rocher massif, à travers un Portail runique actif ou par-dessus le bord du plateau de jeu. Les Mechs et la Bombe ne subissent aucun dégât en étant poussés, mais si la Bombe est poussée sur un Sbirer, elle subit 1 pt de dégâts. Si un Mech ou la Bombe sont poussés sur un Mur d'épieux ou sur un Bassin de lave, ils subissent aussi 1 pt de dégâts.

PORTÉE

Quand une portée est indiquée sous forme numérique, comptez le nombre de cases nécessaires pour vous déplacer jusqu'à la cible afin de déterminer la portée entre deux pièces du jeu, en incluant les cases en diagonale.

3	3	3	3	3	3	3
3	2	2	2	2	2	3
3	2	1	1	1	2	3
3	2	1	1	1	2	3
3	2	1	1	1	2	3
3	2	2	2	2	2	3
3	3	3	3	3	3	3

AIRE DE RÉPARATION

Quand un Mech se place sur une Aire de réparation, par choix ou s'il est poussé ou tiré, ce joueur peut immédiatement réparer 1 pt de dégâts sur son Mech. Cela peut se produire plusieurs fois au cours d'un seul tour, en descendant puis remontant sur l'Aire de réparation.



TOUR

Un tour comprend deux ou trois phases, selon la mission.

Phase des joueurs

Le premier joueur organise la draft, puis les joueurs programment et exécutent leurs Lignes de commandes pour déplacer leurs Mechs sur le plateau de jeu.

Phase des Sbires

Les Sbires se déplacent, de nouveaux Sbires apparaissent et les Sbires attaquent !

Phase de danger

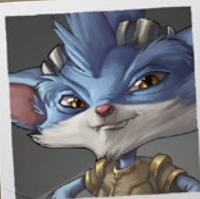
Les dangers spécifiques à la mission (ex. : le Boss ou le Mur de lave) déclenchent leurs actions.

Une fois que les trois phases sont terminées, le tour prend fin et un nouveau tour commence. Le rôle de premier joueur passe alors au joueur suivant.

PHASE DES JOUEURS

PHASE DES SBIRES

PHASE DE DANGER

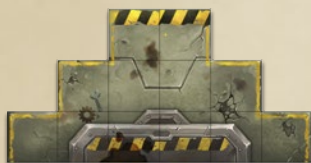


RUMBLE

Rumble, la Menace mécanisée, est le roi incontesté de la transformation de bouts de ferraille en armes. Il est à la fois le principal de l'école qu'il a créée et le chef de ce groupe disparate.

L'ÉCOLE

L'École est un objectif de mission qui se place sur le plateau lors de certaines missions. Les cases dans l'École sont considérées comme vides. Les Mechs, les Sbires et la Bombe peuvent s'y déplacer librement.



PIÈCES RUNIQUES

Les Pièces runiques ont chacune une face active et inactive. La face active montre l'une des quatre runes qui apparaissent sur les cases Rune. Retournez les Pièces runiques pour suivre l'état actuel de chaque Portail runique ou Bouclier runique.



DÉ RUNIQUE

Le Dé runique a douze faces, et ses quatre couleurs différentes correspondent à celles des cases Rune et de la Boussole de cristal. Il sert à déterminer de nombreux aspects aléatoires du jeu, par exemple à désigner le premier joueur, la direction des dégâts, l'apparition des Sbires, etc.



PORTAILS RUNIQUES

Dans la Chambre magmatique, de nombreux passages sont bloqués par des Portails runiques.



Les Mechs peuvent les traverser en utilisant des cartes de déplacement de la couleur correspondante (**Jaune** = Vitesse, **Vert** = Omnibroyage, **Rouge** = Brûlure, **Bleu** = Embrocheur). Si la carte de déplacement ne correspond pas, le Mech ne peut pas traverser tant que le Portail runique n'est pas temporairement désactivé.

Les Portails runiques et les Boucliers runiques du Mech de Boss se désactivent en se plaçant sur des cases Rune de la couleur correspondante. Vous pouvez suivre leur état avec des Pièces runiques dans la section Runes du Compteur de rouages.

Le Portail runique se réactive après qu'un Mech l'a traversé ou si le Boss a subi des dégâts d'une attaque de la couleur correspondante.

Les Sbires et le Boss peuvent ignorer les Portails runiques, qu'ils soient actifs ou non.

BOUCLIERS RUNIQUES

Le Boss est protégé par quatre Boucliers runiques, chacun ayant son propre élément/couleur. Au début, tous les boucliers sont opérationnels.

Placez des Pièces runiques dans la section Runes du Compteur de rouages pour savoir quels boucliers sont actifs ! Retirez et replacez les pièces au fur et à mesure que les Boucliers runiques sont désactivés ou réactivés.

Quand il est actif, un Bouclier runique empêche les dégâts des commandes d'attaque du même élément/couleur (ex. : le Bouclier runique **Rouge** bloque les attaques de type **Feu**). Désactivez les boucliers en vous plaçant sur les cases Rune de la couleur correspondante.

Quand le Boss a subi 1 pt de dégâts d'un élément de cette couleur, réactivez le bouclier immédiatement.

Certaines cartes de plan peuvent aussi infliger des dégâts aux parties du Mech de Boss qui ne sont plus protégées, mais le Bouclier runique est réactivé juste après, comme avec les autres types de dégâts.

CASES RUNE

Les cases Rune existent en quatre couleurs : **Rouge**, **Vert**, **Jaune** et **Bleu**. Chacune a une forme unique. Ces cases servent le plus souvent à l'apparition de Sbires pendant la Phase des Sbires. Se placer sur une case Rune n'a pas d'effet immédiat, mais empêchera l'apparition d'un Sbir.



RÉPARER

Pendant la draft, vous choisissez une ou plusieurs cartes de commandes. Vous pouvez les placer dans votre Ligne de commandes ou les jeter (défausser) pour déclencher un effet immédiat.

Jeter des cartes de type  **Feu** ou  **Métal** vous permet de réparer des dégâts. Défaussez la carte jetée pour retirer une carte de dégâts de votre Mech. S'il s'agissait de dégâts d'emplacement, toute carte de commandes se trouvant en dessous est réactivée !

REPROGRAMMER

Pendant la draft, vous choisissez une ou plusieurs cartes de commandes. Vous pouvez les placer dans votre Ligne de commandes ou les jeter (défausser) pour déclencher un effet immédiat.



Jeter des cartes de type  **Électricité** ou  **Ordinateur** vous permet de reprogrammer votre Ligne de commandes. Permutez le contenu de deux emplacements intacts de votre choix et défaussez la carte jetée.

CARTES DE PLAN

Les cartes de plan sont des compétences spécifiques aux yordles et elles nécessitent des Rouages d'équipe. Au début de chaque mission, chaque joueur choisit deux plans maximum pour la mission. Le joueur peut choisir n'importe quel plan associé au yordle qu'il joue parmi ceux déverrouillés.



Rouages d'équipe

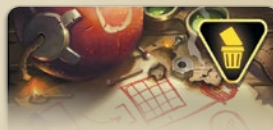
Chaque Sbiro tué s'ajoute au compte des Sbiros tués sur le Compteur des rouages. Tous les cinq Sbiros tués, l'équipe reçoit un Rouage d'équipe. Les cartes de plan restent face cachée et leurs compétences sont inactives jusqu'à ce que le total de Rouages d'équipe atteigne le nombre indiqué sur le dos de la carte.



Activation

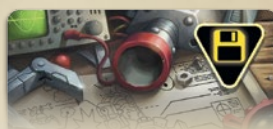
Quand vous atteignez le nombre de Rouages d'équipe indiqué sur le dos de la carte de plan, celle-ci s'active.

Retournez la carte de plan pour le signaler. Vous pouvez maintenant déclencher votre compétence en suivant les instructions. Activer et exécuter une carte de plan ne réduit pas le nombre de Rouages d'équipe. Gain de niveau pour tout le monde !



Plans de piratage

Les piratages sont puissants mais à usage unique. Défaussez-les immédiatement après utilisation.



Plans de renforcement

Les renforcements ont des effets continus qui aident souvent toute l'équipe. Gardez-les près de votre Ligne de commandes et pensez à les utiliser !



Plans d'emplacement

Les plans d'emplacement se placent dans votre Ligne de commandes et s'exécutent à chaque tour.

JETER

Pendant la draft, les cartes de commandes que vous choisissez peuvent être immédiatement jetées (défaussées) au lieu d'être programmées dans votre Ligne de commandes. Selon l'élément/la couleur de la carte de commandes, jeter la carte peut permettre de réparer ( **Feu** ou  **Métal**) votre Mech ou de reprogrammer ( **Électricité** ou  **Ordinateur**) votre Ligne de commandes.

Vous ne pouvez jeter des cartes que pendant la draft. Les commandes déjà programmées ne peuvent pas être jetées.

EMPLACEMENT

La Ligne de commandes de chaque joueur compte six emplacements sur lesquels les cartes de commandes (et parfois les cartes de dégâts d'emplacement) sont programmées (jouées).

1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6



L'ordre des emplacements est important, car, pendant votre tour, vous suivez les instructions de chaque carte dans l'ordre des emplacements, de 1 à 6.

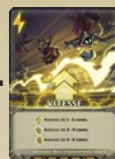
De même, la Ligne de commandes du Boss a quatre emplacements et, pendant la Phase de danger (le tour du Boss), il exécute chaque emplacement dans l'ordre.

APPARITION

Dans chaque mission, durant la Phase des Sbires, de nouveaux Sbires apparaissent (vous les ajoutez) sur le plateau de jeu. Les Sbires ne peuvent apparaître que sur les cases vides. Le plus souvent, ils apparaissent sur des cases Rune, mais cela dépend des missions.



Le Mech bleu veut tirer le Mech rouge

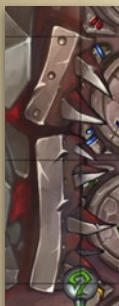


Carte Vitesse



Les deux Mechs se déplacent d'une case

L'objet tiré est placé sur la case que le Mech vient de quitter. L'objet tiré conserve son orientation d'origine.



MURS D'ÉPIEUX

Quand vous arriverez à la Chambre magmatique, vous apprendrez vite qu'il ne faut pas toucher les murs, car ils font des dégâts ! Méfiez-vous des Murs d'épieux fixés aux Rochers massifs. Quand un Mech se déplace sur un Mur d'épieux à la suite d'une action (carte de commandes, carte de dégâts ou s'il est poussé), il subit des dégâts (tirez une carte de dégâts).

Après l'exécution de la carte de dégâts, vous devez poursuivre votre Ligne de commandes.



TRISTANA

Tristana, la Canonnière yordle, est une guerrière intrépide ayant le cœur sur la main.

PILE

S'il y a plus d'une carte de commandes dans un emplacement de la Ligne de commandes, cela fait une pile.

Une pile peut accueillir jusqu'à 3 cartes de commandes, à condition que leur élément/couleur soit identique. Les piles amplifient l'effet d'une carte de commandes. Sur chaque carte de commandes, il est indiqué son effet à chaque niveau de puissance (1, pile de 2, pile de 3).



Si une quatrième carte de commandes du même élément est placée sur la pile, la carte sous la pile est défaussée. La pile et le niveau de puissance restent à 3, mais la nouvelle carte du dessus devient la carte active.

Il est possible de jouer une carte de commandes d'un élément différent sur une pile existante, mais la pile doit être entièrement défaussée, pour qu'il ne reste plus que la nouvelle carte.

BROYER

Quand un Mech se place sur une case contenant un Sbir, le Sbir est broyé et retiré du plateau. Il compte dans ce cas comme un Sbir tué dans le Compteur de rouages.

TIRER

Les Mechs des joueurs peuvent tirer et pousser les Mechs d'autres joueurs ainsi que la Bombe. Comme pour pousser un Mech, vous devez être sur une case adjacente pour pouvoir tirer un Mech ou la Bombe. Cependant, il faut une carte permettant un déplacement de 2 cases pour tirer un Mech ou une Bombe sur 1 case. Deux commandes de déplacement de 1 case ne fonctionneront pas ! Il vous faut au moins une carte Vitesse ou une carte de déplacement renforcée.

YORDLES

Les yordles sont des créatures aussi fantasques que passionnées. Certains adorent créer des machines, d'autres voler dans les airs, d'autres encore faire tout exploser. Mais cette fois-ci, Rumble et chacun des quatre yordles jouables (Corki, Heimerdinger, Tristana et Ziggs) devront unir leurs forces pour piloter leurs Mechs personnalisés et écraser les hordes de Sbires !

MINI-SABLIER DE ZHONYA

Chaque tour commence en draftant de nouvelles cartes de commandes. Une fois les cartes distribuées, face dévoilée, le premier joueur retourne le Mini-sablier de Zhonya et choisit une carte de commandes.



Les autres joueurs choisissent ensuite tour à tour une carte de commandes jusqu'à ce que quatre cartes aient été choisies ou que le sable se soit écoulé. Si le sable s'est écoulé avant que quatre cartes aient été choisies, les cartes manquantes doivent être tirées au hasard dans le paquet.

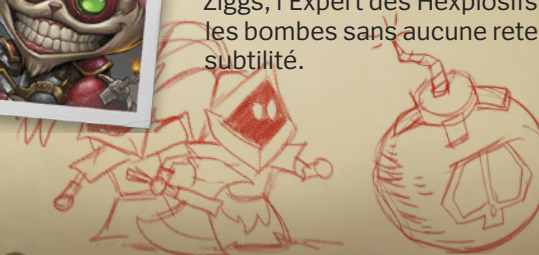
N'oubliez pas de changer de premier joueur à chaque tour et de lui confier le Mini-sablier de Zhonya !

Le sable du Mini-sablier de Zhonya s'écoule en 40 secondes environ (on aurait pu l'appeler « Sablier de Zhonya en 40 secondes », mais on trouvait que « Mini-Sablier », ça sonnait mieux).



ZIGGS

Ziggs, l'Expert des Hexplosifs, aime les bombes sans aucune retenue ni subtilité.



CRÉÉ PAR :



GAMES

Conçu par Riot Games™ et Stone Librande.