




## Fiche d'aide « Warriors »

### Mise en place du jeu :

Jeu de base	
2 à 4 joueurs	
Distribution initiale (pas de carte Bataille)	Donne 11 cartes
1 <sup>er</sup> et 2 <sup>ème</sup> Round	Donne 7 cartes
	Garde 4 cartes
3 <sup>ème</sup> (et dernier) Round	Donne 7 cartes
	Garde 5 cartes

Jeu de base + Extension		
	2 à 4 joueurs	5 à 6 joueurs
Distribution initiale (Pas de carte Bataille)	Donne 14 cartes	Donne 11 cartes
1 <sup>er</sup> et 2 <sup>ème</sup> Round	Donne 9 cartes	Donne 7 cartes
	Garde 6 cartes	Garde 4 cartes
3 <sup>ème</sup> (et dernier) Round	Donne 10 cartes	Donne 7 cartes
	Garde 7 cartes	Garde 5 cartes

### Explication des symboles sur les cartes « Guerrier » et « Bataille » simples :

Type	Symbole	Pouvoirs
Fantassin		Pour chaque symbole, lancer 1 dé
Archer		Majorité de symboles : + 1 au dé le plus fort
Cavalier		Au moins un symbole : Possibilité de mener une nouvelle Bataille si une carte « campe »

### Règles concernant les « Batailles »

Toujours résolues par ordre croissant, comme les Batailles simples.

- Bataille avec Mercenaires : En fonction du nombre à côté du Bouclier, on crée une Bande de Mercenaires avec des Fantassins issus de n'importe quelle Faction de l'Attaquant. La bande peut attaquer n'importe quelle Faction. A la fin de la Bataille, les membres de la Bande retournent dans leurs Factions respectives. Bataille résolue comme Bataille simple.
- Bataille draconique : Permet à un seul et unique Dragon d'attaquer. Se résout comme les batailles simples.
- Bataille Mixte : Traitée au choix du joueur lorsqu'il la résout comme une Bataille draconique ou comme une Bataille avec Mercenaires.

### Règles concernant les « Événements » :

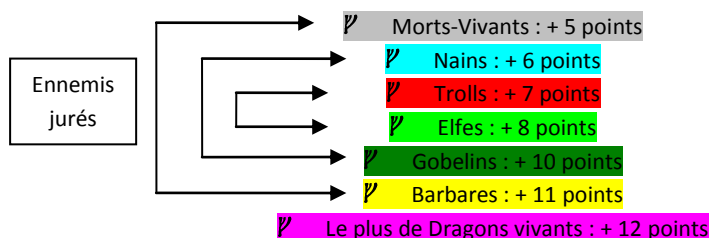
- **Magicien** : Protège une Faction, qui ne peut plus attaquer ou être attaquée. A défausser à la fin du Round
- **Catapulte** : Détruit une carte sur un résultat supérieur ou égal à 4 (**égal à 6 pour tuer un Dragon**). A défausser après usage. Toute Catapulte inutilisée est défaussée à la fin du Round en cours.
- **Flamme** : Protège un Dragon en cas d'échec au jet de dés (la défausser).

### Règles concernant les « Dragons » :

- Solitaires : Chaque Dragon = 1 seule et unique Faction.
- Puissants : Chaque Dragon attaque ou défend avec 2 dés, et rajoute + 1 au résultat de chaque dé.
- Féroces : Les Dragons peuvent attaquer n'importe quelle Faction et n'importe quelle Faction peut les attaquer.

### Décompte des points en fin de jeu, et rappel de la répartition des « Ennemis jurés » :

- Chaque carte Guerrier dans une Pile de victoire : + 2 points
- Bonus de Peuple (Faction vivante la plus nombreuse) :



Si égalité, les ex-æquo marquent tous le Bonus de Peuple




## Fiche d'aide « Warriors »

### Mise en place du jeu :

Jeu de base	
2 à 4 joueurs	
Distribution initiale (pas de carte Bataille)	Donne 11 cartes
1 <sup>er</sup> et 2 <sup>ème</sup> Round	Donne 7 cartes
	Garde 4 cartes
3 <sup>ème</sup> (et dernier) Round	Donne 7 cartes
	Garde 5 cartes

Jeu de base + Extension		
	2 à 4 joueurs	5 à 6 joueurs
Distribution initiale (Pas de carte Bataille)	Donne 14 cartes	Donne 11 cartes
1 <sup>er</sup> et 2 <sup>ème</sup> Round	Donne 9 cartes	Donne 7 cartes
	Garde 6 cartes	Garde 4 cartes
3 <sup>ème</sup> (et dernier) Round	Donne 10 cartes	Donne 7 cartes
	Garde 7 cartes	Garde 5 cartes

### Explication des symboles sur les cartes « Guerrier » et « Bataille » simples :

Type	Symbole	Pouvoirs
Fantassin		Pour chaque symbole, lancer 1 dé
Archer		Majorité de symboles : + 1 au dé le plus fort
Cavalier		Au moins un symbole : Possibilité de mener une nouvelle Bataille si une carte « campe »

### Règles concernant les « Batailles »

Toujours résolues par ordre croissant, comme les Batailles simples.

- Bataille avec Mercenaires : En fonction du nombre à côté du Bouclier, on crée une Bande de Mercenaires avec des Fantassins issus de n'importe quelle Faction de l'Attaquant. La bande peut attaquer n'importe quelle Faction. A la fin de la Bataille, les membres de la Bande retournent dans leurs Factions respectives. Bataille résolue comme Bataille simple.
- Bataille draconique : Permet à un seul et unique Dragon d'attaquer. Se résout comme les batailles simples.
- Bataille Mixte : Traitée au choix du joueur lorsqu'il la résout comme une Bataille draconique ou comme une Bataille avec Mercenaires.

### Règles concernant les « Événements » :

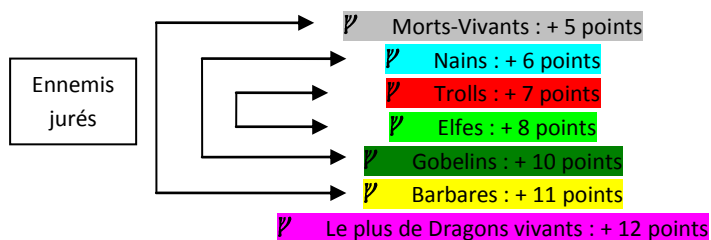
- **Magicien** : Protège une Faction, qui ne peut plus attaquer ou être attaquée. A défausser à la fin du Round
- **Catapulte** : Détruit une carte sur un résultat supérieur ou égal à 4 (**égal à 6 pour tuer un Dragon**). A défausser après usage. Toute Catapulte inutilisée est défaussée à la fin du Round en cours.
- **Flamme** : Protège un Dragon en cas d'échec au jet de dés (la défausser).

### Règles concernant les « Dragons » :

- Solitaires : Chaque Dragon = 1 seule et unique Faction.
- Puissants : Chaque Dragon attaque ou défend avec 2 dés, et rajoute + 1 au résultat de chaque dé.
- Féroces : Les Dragons peuvent attaquer n'importe quelle Faction et n'importe quelle Faction peut les attaquer.

### Décompte des points en fin de jeu, et rappel de la répartition des « Ennemis jurés » :

- Chaque carte Guerrier dans une Pile de victoire : + 2 points
- Bonus de Peuple (Faction vivante la plus nombreuse) :



Si égalité, les ex-æquo marquent tous le Bonus de Peuple