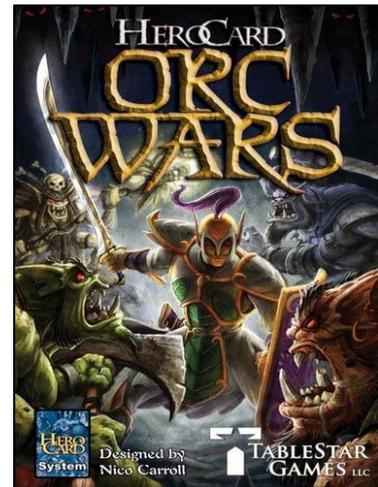


HeroCard Orc Wars

Traduction française : Alain Delattre

Avant propos, il vous faut les Core Rules et le glossaire afin d'avoir les règles complètes, ces fichiers se trouvent avec le jeu HeroCard Cyberspace



MATERIEL:

- 10 tuiles plateau de jeu
- 3 cartes de rôle elfe
- 1 paquet de carte action de 33 cartes pour le Paladin
- 1 figurine de paladin
- 14 marqueurs de blessure
- 1 paquet de carte action pour le roi Orque
- 1 figurine de roi Orque
- 5 cartes de clan Orque
- 21 Figurines Orques
- 25 socles
- 11 pions escouade
- 8 cartes de coup vicieux
- 7 figurines de cochons
- 5 pions trésors
- 3 cartes de référence pour les trésors

PRESENTATION DU JEU :

Dans le jeu Herocard Orc Wars, des héros elfes se battent contre une horde d'orque. Le joueur Orque déploie des escouades contre 1 ou plusieurs Héros elfes. Chaque héros est bien puissant qu'un Orque, mais comme le joueur Orque reçoit des renforts en permanence, il a l'avantage numérique.

Le jeu contient 5 scénarios, avec un plateau de jeu différent, et donc à chaque partie une manière différente de jouer.

Le joueur Orque doit toujours tuer les elfes alors que le but des Elfes change à chaque scénario, par exemple tuer le roi Orque, retrouver des reliques, trouver des trophées Orque, tuer les animaux sacrés des Orque (des sangliers), référez vous au fichier scénario pour plus de détail.

MISE EN PLACE

Le jeu utilise les règles de duel HeroCard pour résoudre les combats. Vous devez donc connaître ces règles, que vous trouverez avec le jeu HeroCard cyberspace, si vous ne maîtrisez pas ces règles de duel, faites un duel d'entraînement.

CHOISISSEZ UN SCENARIO

Le jeu contient 5 scénarios, vous en trouverez d'autre plus tard sur le site officiel du jeu.

Avant de commencer choisissez un scénario, et lisez les règles spécifiques de ce scénario. Le premier scénario appelé, « the Prisonner », sert d'introduction au jeu HeroCard Orc wars. Il est recommandé pour une première partie. Les autres scénarios sont classés par difficulté, Orc camp est le plus simple, suivi par the relics puis par bounty hunter et enfin le plus compliqué The great hunt. Nous vous recommandons de les jouer dans l'ordre, du plus facile au plus dur.

Chaque scénario présente une carte constitué de 6 ou 7 tuiles parmi les 10 proposées dans le jeu. Placez ces tuiles comme indiqué sur le diagramme, et placez tous les marqueurs Trésor, s'il y'en a comme indiqué par le scénario.

Choisissez votre Camp :

La boîte Du jeu est prévue pour 2 joueur, avec les extensions ranger et sorcier, vous pourrez jouer à 4. Un des joueurs choisi les orques, les autres joueurs incarnerons les elfes. Le joueur Orque prend les 5 cartes clans et les figurines orques ainsi que les socles. Si le scénario que vous avez choisi utilise le Roi Orque (orc king), prenez aussi les 3 cartes attributs et rangez les comme indiqué dans les Core Rules. Le joueur orque mélange ensuite son paquet de carte action et pioche 7 cartes, enfin il place ses pions escouade (squad token) comme indiqué par le scénario.

Comment assembler les figurines orques (schéma page 14)

Etapas 1 :

Faire glisser la partie avant du socle la base sur les fentes inclinées des pièces de coté

Etapas 2

Faire glisser la partie arrière sur les fentes inclinées restantes

Etapas 3

Faire glisser la partie figurine sur les fentes droites

LES ORQUES

Comme les héros standard, le joueur orque dispose d'un paquet de carte action de 30 cartes. Il possède aussi 3 cartes attributs pour représenter le Roi Orque. Le roi est utilisé dans certain scénario. Vous pouvez aussi utiliser le Roi orque en tant que héros dans d'autre jeu de la gamme, ou tous simplement si vous voulez faire un duel. Dans tous les scénarios le joueur Orque déploie des escouades qui sont similaire aux héros, mais qui n'utilise pas les cartes attributs standard, ceci est expliqué plus loin.

Les figurines Orques :

Au lieu d'une seule figurine, le joueur orque dispose de 21 figurines et de 25 socles, dans lesquels les figurines sont insérées. Les figurines et les socles sont construits à partir des pièces plastiques extraites des plaques prédécoupées. Quand le joueur déploie un orque, il commence par insérer la figurine choisie dans un socle. Il y a 3 sortes de figurines orques et 5 types de socles. Chaque type de figurine détermine l'orque déployé, rouge la brute, bleu le tacticien, vert le shaman. Le socle détermine à quel clan appartient la figurine, Black Skull, Bruised Fist, Scorcher, Venom Claw ou encore White Tusk. Chaque socle est composé de 4 parties que vous devez assembler au début du jeu.

Les escouades orques :

Chaque figurine avec le même socle appartient au même clan, si des figurines du même clan sont adjacentes, elles forment une escouade.

Un clan et une escouade ne veulent pas dire la même chose.

Un clan peut posséder plusieurs escouades s'il possède plusieurs groupes de figurines adjacentes ;

Vous trouverez plus loin les règles expliquant comment les escouades jouent des cartes action.

Les cartes actions jouées par une escouade sont placées à la droite de la carte clan correspondante (schéma page 15 en bas).

Les cartes de clan

Chacun des 5 clans possède une carte de clan qui lui correspond. Le symbole de la carte clan est le même que celui que l'on trouve sur les bases de figurines appartenant à ce clan. Quand les orques jouent une carte, on place la carte à la droite de la carte clan appartenant au clan supposé agir. Cela montre quelle carte le clan a en jeu.

Quand c'est le roi orque qui joue, les cartes sont placées à droite de l'attribut correspondant, comme pour n'importe quel héros. Plus loin il sera expliqué comment les orques jouent leur carte.

Les Pions Escouades (squad token)

Ces 11 pions représentent les orques sur le plateau de jeu, mais qui ne sont pas encore actifs.

Le joueur Orque peut activer ce pion durant sa phase escouades. Ces pions sont aussi activés si un elfe entre sur la même tuile. Plus loin les règles d'activation seront développées.

Un pion escouade compte comme une figurine et ne peut partager sa case avec une autre pièce de jeu.

Coup Vicieux (dirty tricks)

Comme il est plus difficile de jouer les orques qu'un héros standard, des cartes coup vicieux ont été rajoutées afin d'égaliser les chances. Le tableau suivant indique le nombre de cartes auxquelles vous avez droit en fonction de votre niveau d'expérience, quand vous jouez les orques

NOMBRE DE CARTES COUPS VICIEUX	
Première fois	3
novice	2
entraîner	1
Expert	0
Vrai orque*	0*

Première fois : un joueur qui joue pour la première fois le scénario

Novice : scénario déjà effectué par le joueur mais jamais gagné

Entraîner : Scénario déjà gagné au moins une fois par le joueur

Expert : Un joueur qui gagne fréquemment ce scénario

Vrai Orque : Un joueur qui gagne très souvent peu importe le scénario

* Les Vrais orques ont aussi une phase de déploiement restreinte, comme il sera expliqué plus loin dans la partie phase d'escouade renforcement.

Les Elfes (choisir son Rôle) :

Pendant la phase de mise en place, les joueurs elfes choisissent leurs Rôles parmi les 3 proposés : paladin, ranger et sorcier. Chaque Rôle est associé avec le héros du même nom. Ces Rôles n'interviennent que dans Orc Wars et seulement ce jeu. Toutefois vous pouvez jouer un rôle avec n'importe quel personnage de n'importe quel jeu HeroCard, par exemple vous pouvez jouer le paladin avec le héros cosmic cult du jeu HeroCard galaxy. Ce personnage prendra le rôle du paladin et se battra contre les orques. Les Rôles confèrent les pouvoirs inscrits sur les cartes rôles.

Chaque elfe place ces 3 cartes attributs, mélange son paquet de carte action et pioche 7 cartes comme indiquées dans les Core Rules (voir le jeu cyberspace pour cette partie des règles).

Une fois que le joueur orque a placé ses pions Escouades, les joueurs elfes placent leur figurine sur une entrée. Une entrée est un demi hexagone sur le bord du plateau de jeu ne contenant ni arbres ni murs. Certains scénarios comportent des règles de placement supplémentaire, appliquez les.

LE TOUR DE JEU

Comme dans les Core Rules, le tour de chaque joueur se déroule en 4 phases, toutefois le joueur orque joue une phase supplémentaire appelée la phase d'escouade, qui se situe entre la phase de nettoyage et la phase d'action.

La phase de défausse

Défaussez autant de cartes de votre main que vous désirez comme dans les règles de duel normale

La phase de pioche

Dans une partie à 2 joueurs, cette phase se déroule comme dans les règles de duel normales.

A 3 ou 4 joueurs, le joueur orque bénéficie de la possibilité de piocher des cartes lorsque les joueurs elfes piochent des cartes durant leur phase de pioche. Cette capacité s'appelle la pioche bonus, elle s'effectue en même temps que la phase de pioche du joueur elfe

La pioche bonus (joueur orque)

Elle dépend du nombre de joueur elfe

1 joueur elfe : il ne peut pas piocher de cartes additionnelles

2 joueurs elfes : il peut piocher 1 carte bonus additionnelle

3 joueurs elfes : il peut piocher 2 cartes bonus additionnelles

Le nombre de carte bonus ne dépend pas du nombre de joueur actuellement en vie. Ce bonus dépend du nombre de joueur elfe présent au début de la partie. Le joueur orque ne peut toujours pas dépasser sa main maximum de 7 cartes, lorsqu'il effectue cette pioche bonus.

Le joueur orque pioche toujours normalement lors de sa phase de pioche.

Le joueur orque doit toujours montrer le nombre de cartes qu'il possède si un joueur elfe lui demande

LA PHASE DE NETTOYAGE

Comme dans les règles de duel normal les joueurs elfes nettoient les 3 premières cartes (les cartes sur le dessus) de leur tas attribut.

Le joueur orque lui nettoie les 3 premières cartes de chaque tas attributs appartenant aux clans actifs (c'est-à-dire les clans qui ont des figurines sur le plateau de jeu). Si il y'a plusieurs clans actifs, le joueur orque pourra nettoyer 3 cartes pour chaque clan.

Voir exemple page 17 du livre des règles en bas

Le roi orque fonctionne exactement comme les joueurs elfes, il nettoie ses cartes en plus de celles nettoyées pour chaque clan.

LA PHASE ESCOUADE

Cette phase se situe entre la phase de nettoyage, et la phase d'action elle ne concerne que le joueur orque. Durant cette phase le joueur à le choix entre 2 possibilités, soit le renforcement de ses clans soit l'activation d'un pion escouade

Activer un pion escouade

Si vous décidez d'activer un pion escouade, choisissez un pion et un seul parmi ceux que vous possédez sur le plateau de jeu. Si vous n'avez plus de pions escouades sur le plateau, vous ne pouvez plus choisir cette option.

Retournez le pion escouade, et remplacez le par un nombre de figurine orque correspondant au nombre inscrit. Toutes les figurines que vous placez doivent appartenir au même clan (la même couleur de base). Si vous n'avez pas assez de bases d'un clan, vous devrez vous contenter de ce que vous avez en réserve, ou bien choisir un autre clan.

Les figurines que vous placerez dans les bases, pourront être n'importe qu'elle combinaison de, brute (rouge), tacticien (bleue) ou encore shaman (jaune).

Une des figurines devra être exactement à la place qu'occupait le pion escouade, les autres figurines devront être adjacente à la première figurine placée (si ce n'est pas possible placez les figurines additionnelles le plus près possible de la figurine déjà en place).

Vous disposez désormais d'une escouade d'orque actif.

Il existe une autre façon d'activer un pion escouade (voir les règles déplacement plus loin), à chaque fois qu'un elfe pénètre sur une tuile contenant un pion escouade, ce pion escouade s'active. Utilisez la même procédure que précédemment.

Renforcement

Si vous n'activez pas de pion escouade, vous pouvez renforcer vos troupes. Le renforcement consiste à faire rentrer sur le plateau de jeu, de nouvelles figurines orques. Le nombre de figurine que vous pouvez ajouter dépend du nombre de joueur elfe

Si il y'a 1 joueur elfe vous pouvez ajoutez 1 figurine orque
Si il y'a 2 joueurs elfes vous pouvez ajoutez 2 figurines orques
Si il y'a 3 joueurs elfes vous pouvez ajoutez 3 figurines orques

Le nombre de figurine à ajouter dépend seulement du nombre de joueur présent au début de la partie,

Exemple

*Au début de la partie il y'a 3 joueurs elfes,
Même si un joueur elfe est éliminé au cour du jeu, le joueur orque pourra ajouter 3 figurines lors de sa phase escouade.*

Toutefois si le joueur orque est considéré comme un Vrai orque (**true orc**), son renforcement est limité au nombre de joueur elfe survivant (1 orque pour 1 elfe encore en vie, 2 orques pour 2 elfes encore en vie).

Vous pouvez utilisez n'importe quelle figurine (shaman, brute, tacticien) provenant de n'importe quel clan (white tusk, venom claw, etc.).

Il faut simplement qu'il y'ai déjà des figurines du clan sur le plateau de jeu,

Exemple

S'il n'y a pas de Venom claw déjà en jeu, vous ne pourrez pas emmener en renfort une figurine avec une base venom claw.

Si vous avez une figurine du clan venom claw et du clan white tusk déjà sur le plateau de jeu et que vous avez 2 renforts possibles, vous pouvez ajouter une figurine de chaque clan, ou bien 2 figurine d'un seul

Vous êtes limité par le nombre de bases disponible pour chaque clan, vous ne pouvez donc pas avoir plus de 5 figurines actives sur le plateau de jeu pour un clan, c'est pour cela qu'il n'y a que 5 bases disponibles pour chaque clan.

Les figurines de renfort devront être placées sur une **case entrée**.

Unr case entrée est un demi hexagone ne contenant ni mur ni arbre sur le bord du plateau de jeu

Certain scénario contienne des règles qui peuvent restreindre le renforcement (voir le scénario the great hut /la grande chasse par exemple).

LA PHASE D'ACTION

Chaque joueur elfe dispose d'une phase d'action par tour. Durant sa phase d'action chaque joueur elfe peut entreprendre des actions (une et une seule de type exclusive et autant qu'il le peut, ou bien le souhaite d'actions de types fast ou restricted), bouger, mettre la main sur des trésors.

Lorsque c'est le tour du joueur orque, chaque clan actif (clan dont il existe des figurines présent sur le plateau de jeu) possède sa propre phase d'action, Dans les scénarios faisant appel au Roi Orque est présent, le Roi possède aussi sa phase d'action.

Durant chaque phase d'action le clan ou le Roi orque peut bouger, entreprendre des actions (une et une seule de type exclusive, chaque clan peut effectuer une action exclusive, autant qu'il le peut, ou bien le souhaite d'actions de types fast ou restricted), En tant que joueur Orque vous devez effectuer complètement une phase d'action avant de passer à la suivante.

Si vous voulez refaire votre main (voir les règles de duel) vous ne pourrez effectuer aucune de vos phases d'actions.

Jouer des cartes actions

Les elfes et le roi Orque, quand il est disponible, jouent leurs cartes exactement comme dans les Core Rules, en utilisant les 3 cartes attributs correspondantes à chaque héro. Les shamans, les tacticiens et les brutes jouent leurs cartes en escouades. Une escouade d'orque est à peu près équivalent à un héro.

Clan et Escouade

Tous les orques actifs ayant la même base font partis du même clan. Bien qu'il soit possible qu'un clan possède plusieurs escouades, il n'a droit qu'à une seule phase d'action et à une seule action exclusive quelque soit le nombre d'escouade.

Les Attributs des Escouades

Les attributs des escouades sont basés sur la composition de l'escouade:

Chaque membre du clan apporte sa contribution :

Chaque brute (rouge) compte pour 4 points de **Body**

Chaque tacticien (bleu) compte pour 4 points de **Mind**

Chaque shaman (jaune) compte pour 4 points de l'attribut **X**

Si il y'a plusieurs orque du même type les valeur s'ajoute, par exemple le clan White Tusk possède 2 brutes et 1 tacticien il a 8 en Body et 4 en Mind

Bien qu'une carte jouée compte en point dépensé pour l'ensemble du clan, l'escouade ne peut jouer que des cartes qu'elle peut payer

Exemple: Le clan White Tusk est composé de 3 brutes, 1 shaman, et 1 tacticien

Le clan a donc un total de point à dépenser :

De 12 en B

De 4 en M

De 4 en X

Ce clan est composé de 2 escouades

L'escouade 1 comprend 2 brutes et 1 Tacticien

L'escouade 2 Comprend 1 brute et 1 shaman

L'escouade 1 ne peut pas jouer de cartes de l'attribut X, et peut jouer jusqu'à 8 points de cartes actions dans l'attribut B ainsi que jusqu'à 4 point de cartes actions dans l'attribut M

Escouades Multiples

Même si il est plus avantageux pour un clan de garder groupé ses unités, un clan peut posséder plusieurs groupes de figurine, chaque groupe est appelé une escouade.

Quand une escouade joue une carte son effet s'applique seulement a ce clan, par contre le coût est payé par le clan.

Exemple: dans le cas ci-dessus, l'escouade 1 joue une carte de défense afin de résister à une attaque, seule l'escouade 1 défend, si l'escouade 2 est attaquée plus tard dans le tour, elle devra jouer ses propres cartes de défense, sans toutefois dépasser la valeur totale d'attribut disponible pour le clan.

Jouer une carte pour un clan

Le joueur orque joue ses cartes en les plaçant à droite de la carte clan correspondante, quelque soit l'attribut utilisé (voir exemple page 17 du livre de règle)

Résoudre les attaques

Les attaques et les défenses, se jouent exactement comme dans les règles de duel habituelles.

L'attaquant commence la séquence, en jouant une carte action attaque de base sur une cible qu'il peut atteindre. En principe les cibles sont adjacentes à l'attaquant, toutefois le sorcier dispose de capacités qui lui permettent d'attaquer à distance, cette capacité est décrite sur la carte rôle. Le défenseur poursuit la séquence en jouant ses cartes de défenses et ainsi de suite. Les attaquants ou défenseurs peuvent être une escouade orque, un elfe ou le roi orque. Seul les protagonistes du combat peuvent y participer les alliés ne peuvent pas jouer de carte pour aider

Le résultat d'une attaque dépend de la cible, si c'est un Elfe qui prend une attaque réussie, placer un marqueur blessure, sur la carte rôle, quand la ligne blessure est pleine l'Elfe est tué.

Retirez la figurine du plateau de jeu, le joueur contrôlant la figurine est éliminé du jeu

ATTENTION ? UN ELFE NE PEUT PRENDRE QU UNE BLESSURE PAR TOUR

Si la cible est une escouade, en principe c'est une figurine orque adjacente à l'attaquant qui est tué. Le sorcier et Le paladin disposent de capacités qui leur permettent de tuer plusieurs orques en une seule attaque. Reférez-vous à leur carte Rôle.

Si le roi Orque subit une blessure il est tué, retirez sa figurine du jeu.

Se Déplacer

Chaque elfe et chaque orque (y compris le roi orque) peuvent, pendant leur phase d'action, se déplacer. **Le déplacement s'effectue soit avant soit après une attaque**

Un mouvement consiste à déplacer une figurine jusqu'à 3 cases sur le plateau de jeu. Le déplacement ne peut pas être interrompu par une action. Le Ranger est l'exception, regardez sa capacité spéciale sur sa carte Rôle, il peut se déplacer, attaquer et se déplacer de nouveau.

Aucune figurine ne peut traverser ou occuper une case contenant un arbre, un mur, où une autre figurine (on ne peut pas traverser un pion escouade). Les orques ne peuvent pas traversés les cases underbrush(buissons), les elfes eux peuvent les traversés ou s'y tenir

Toutes les figurines peuvent traverser ou rester sur une case qui contient un pion trésor.

Déplacer plusieurs escouades

Si un clan orque est divisé en plusieurs escouades, toutes les escouades doivent bouger en même temps. Si une escouade bouge et accomplit une action avant que les autres escouades de son camp aient bougé, les autres escouades ne peuvent plus se déplacer.

Jouer des coups vicieux (dirty tricks)

Les dirty tricks sont joués comme des actions normales, certaines sont Rapides (Fast), et d'autre Restreinte (Restricted), et une ne peut être jouée que pendant la phase escouade. Chaque carte spécifie son effet et quand elle peut être jouée.

Ramasser des Trésors

5 pions trésors sont inclus dans le jeu. Chaque pion trésor comporte un dessin de coffre sur une de leur face, et un dessin de l'objet de l'autre. Chaque trésor confère un avantage à l'elfe qui le tient, référez vous à la carte de résumé des trésors

Certain scénario nécessitent de placer des pions trésor sur la carte. Si vous déplacez votre héro elfe sur une case comportant un pion trésor, vous pouvez le ramasser. Ceci est une action Restreinte.

Les orques ne peuvent pas prendre les trésors mais ils peuvent se tenir dessus pour empêcher les elfes de les ramasser.

Quand vous ramassez un trésor, retournez le pion afin de voir de quel trésor il s'agit, et placez le pion sur votre carte rôle. Chaque trésor a une fonction décrite sur la carte de résumé trésor. Si un elfe meurt alors qu'il porte un ou plusieurs pions trésor à l'endroit où l'elfe est mort.

Retourner un trésor

Certain trésor peuvent être utilisé tous les tours, alors que d'autres peuvent être utilisé qu'une fois par partie. Quand un trésor, qui ne sert qu'une fois, est utilisé, retournez-le sur la carte rôle pour indiquer qu'on ne peut plus l'utiliser.

Un trésor retourné compte quand même comme un trésor trouvé (dans certain scénario trouvé des trésors est le but du jeu).

Echanger ou laisser sur place un trésor

Les elfes échangent et laissent leur trésor durant leur phase d'action. Un elfe peut utiliser son action exclusive pour donner à un autre elfe un trésor qu'il détient. Il peut aussi dépenser son action exclusive pour prendre le trésor à un autre joueur si celui-ci est d'accord.

Enfin un elfe peut effectuer une action restreinte pour laisser tomber son trésor, si vous accomplissez cette action, placez le pion trésor à l'endroit où votre figurine se tient.

GAGNEZ LE JEU

Chaque scénario décrit les conditions de victoire pour les elfes et les orques, Le camp qui atteint son objectif le premier gagne.