

MASH OF RAGE

LIVRET DE
RÈGLES

REVIEWER EDITION

KICKSTARTER

17 MAI 2017



CLASH OF RAGE

CONTENU DU PROTOTYPE

■ 4 FICHES DE CLAN



■ 4 TUILES BASTION



■ 28 CARTES TACTIQUE (7 CARTES POUR CHAQUE CLAN)



■ 31 JETONS UNITÉ NIVEAU I



■ 23 JETONS UNITÉ NIVEAU II



■ 14 JETONS UNITÉ NIVEAU III



■ 4 CARTE MÉROS



■ ET LEURS JETONS



■ 1 FICHE DE CLAN ELFES



■ 15 JETONS ELFE GARDE ÉTINCELANT AU RECTO / CRISTAUX AU VERSO



■ 15 JETONS ELFE HAUT DOYEN AU RECTO / CRISTAUX AU VERSO



■ 15 JETONS ELFE TEMPLIER AU RECTO / CRISTAUX AU VERSO



■ 57 CARTES ÉQUIPEMENT : 34 ARMES ET 23 ARMURES



■ 9 CARTES ÉQUIPEMENT LÉGENDAIRE : 5 ARMES ET 4 ARMURES



■ 5 TUILES RÉGION RECTO VERSO



■ 25 PIÈCES D'OR DE VALEUR 1 ET 25 PIÈCES D'OR DE VALEUR 5



■ 8 JETONS DE RAGE



■ 10 DÉS (CHAQUE DÉ POSSÈDE 4 FACES AVEC BLESSURE ET 2 FACES VIERGES)



■ 1 RÈGLE DE JEU

SOMMAIRE

- **CONTENU** 2
- **BUT DU JEU**..... 4
- **INSTALLATION**..... 4
 - **EXEMPLE D'UNE PARTIE À 3 JOUEURS** 6
- **TOUR DE JEU** 7
 - **PHASE 1 - AMÉLIORER LES ELFES** 7
 - **PHASE 2 - CHOISIR UNE CARTE TACTIQUE ...** 8
 - ORDRE DU TOUR.....8
 - RENFORCEMENT8
 - REVENUS.....8
 - **PHASE 3 - 1^{RE} ACTION** 8
 - DÉPLACER VOS ARMÉES.....8
 - ÉQUIPEZ VOS ARMÉES 9
 - ACHETER DES ÉQUIPEMENTS.....9
 - FORGEZ UN ÉQUIPEMENT LÉGENDAIRE.....9
 - RECRUTEZ DES HÉROS..... 10
 - **PHASE 4 - PIERRES DE RENFORT** 10
 - **PHASE 5 - SECONDE ACTION** 10
 - GAGNEZ LA PARIE 10
- **RÉSoudre UNE BATAILLE** 11
 - **EXEMPLE D'ATTAQUE** 12

LIvre DE CAMPAGNE

• SAISON 1 : LA FIN D'UNE ÉPOQUE

Partez à la conquête de l'Empire d'Émeraude, explorez ses provinces, et découvrez les machinations démentielles des Elfes pour en tirer profit.

Chaque scénario aura des conséquences pour le futur, mais seule l'issue de cette saga décidera qui obtiendra le pouvoir suprême . Le monde est sur le point de basculer ? Asséñez-lui le coup fatal pour qu'il penche de votre côté !



INTRODUCTION

Depuis des siècles, les Elfes arrogants contrôlent l'Empire d'Emeraude. Seuls quelques clans résistent encore et toujours contre leur hégémonie. Depuis peu, les Elfes semblent avoir baissé leur garde : il est temps de vous équiper, de rendre coup pour coup, et de reconquérir vos terres. Mais les autres clans semblent également vouloir saisir l'opportunité ; à vous d'agir, et vite.

Incarnez le chef d'un clan. Enrôlez vos troupes, équipez-les, et partez à la conquête des terres elfes ! Pour être le nouveau maître de ces terres, vous devrez vaincre les Elfes, mais aussi vous défaire des autres clans qui se mettront en travers de votre route !

BUT DU JEU

Devenir une légende. Pour cela, vous devez conquérir les Cités des Elfes et forger des armes légendaires.

Chaque Elfe éliminé et le pillage des Cités contrôlées vous permettent de gagner des Cristaux elfiques, une ressource très puissante et précieuse qui permet de forger des Équipements légendaires.

Vous possédez 1 Point de Victoire pour chaque Cité elfe que vous contrôlez et pour chaque Équipement légendaire que vous forgez. Les Cités elfes peuvent vous être reprises, auquel cas vous perdez immédiatement leur Point de Victoire, alors que les Équipements légendaires vous sont définitivement acquis.

Le premier joueur à posséder 4 Points de Victoire au cours de sa seconde Action gagne immédiatement la partie.

MISE EN PLACE



1. Prenez autant de tuiles Région que de joueurs. Placez les tuiles Région comme vous le souhaitez pour constituer le plateau de jeu.

2. Placez ensuite des jetons Elfe sur leur face Unité comme suit :

- 4 jetons Elfe sur les Territoires contenant une Cité elfe.
- 2 jetons Elfe sur les Territoires contenant une Forge.



Astuce : placez les jetons Elfe au hasard, ou placez-en au moins un de chaque type dans les Cités elfes (Garde étincelant, Haut Doyen, Templier), pour augmenter la difficulté de départ.



Composez une réserve avec les jetons Elfe non utilisés sur leur face cristal à côté du plateau.

Puis placez la fiche de clan Elfe à côté.



Exemple d'Installation pour 3 joueurs

3. Chaque joueur choisit le Clan qu'il souhaite diriger et prend la fiche de Clan, la tuile Bastion, les 7 cartes Tactique et les jetons Unité correspondant à son Clan. Il place son matériel de Clan devant lui, ce qui constitue sa Zone de jeu personnelle. Chaque joueur reçoit également une carte d'Aide de jeu.

Option : Vous pouvez aussi distribuer les clans au hasard.



DESCRIPTION DES TUILES RÉGION

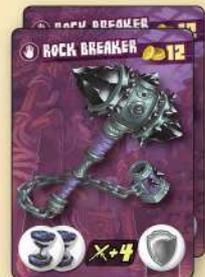
- **Pierre de renfort.** Leur couleur indique le niveau de l'unité qu'elle vous permet de recruter entre les 2 phases d'Action.

- **Forge.** Vous avez besoin d'une Forge pour forger des Équipements Légendaires. Elles sont protégées par les Elfes au début de la partie.

- **Blocs rocheux.** Les Blocs rocheux sont impassable. Une unité ne peut pas traverser un Bloc rocheux sauf si elle a la capacité **Vol**.

- **Cité Elfe.** Elles sont un des moyens de gagner la partie. Les Cités Elfe que vous contrôlez vous fournissent 3 cristaux au début de votre tour. Chaque Cité Elfe vous donne également 1 Point de Victoire.

4. Mélangez les cartes d'Équipement et placez-les face cachée pour former une pioche. Afin de constituer le Marché noir, piochez des cartes Équipement jusqu'à avoir six Équipements différents. Les Équipements identiques sont empilés les uns sur les autres.



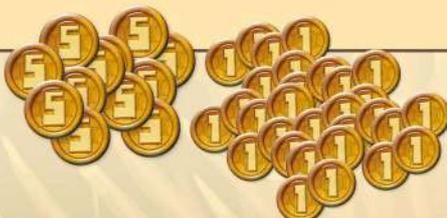
5. Mélangez les cartes Équipement légendaire et placez-les face cachée pour former



6. Placez les 4 Héros avec leurs jetons à côté du marché noir.



7. Placez dans une zone commune les Pièces d'or, les jetons de Rage et les dés afin qu'ils soient accessibles à tous.



Exemple d'Installation pour 3 joueurs



DESCRIPTION D'UNE FICHE DE CLAN

Nom du Clan

Capacité spéciale



Unité niveau I

Unité niveau II

Unité niveau III



Puissance

Déplacement maximum de l'Unité

Points de Vie

Nombre maximum d'Unités recrutables

DÉROULEMENT D'UN TOUR

Un Tour se déroule en 5 phases successives :

- 1. Améliorer les Elfes
- 2. Jouer une carte Tactique (phase simultanée)
- 3. Première Action (dans l'ordre de jeu)
- 4. Pierres de renforts (phase simultanée)
- 5. Deuxième Action (dans l'ordre de jeu)

PHASE 1 – AMÉLIORER LES ELFES

Note: Passer cette phase au premier tour

Piochez une carte Équipement pour chaque type d'Elfe qui possède des Unités en jeu, et dans l'ordre de la fiche de Clan Elfe (Garde étincelant > Haut doyen > Templier).

- S'il n'a pas encore d'Équipement de ce type (Arme ou Armure), alors affectez-le-lui immédiatement en le plaçant sur l'emplacement correspondant de la fiche de Clan Elfes.
- S'il a déjà un Équipement sur cet emplacement et qu'il est moins cher que l'Équipement pioché, remplacez-le. Sinon, l'Elfe conserve son Équipement.

Remarque : il ne sert à rien d'équiper un type d'Elfe qui n'a plus d'Unités sur le plateau.

Les Équipements remplacés ou ceux qui ne sont pas assez chers sont remis sous la pioche du Marché noir.

DESCRIPTION D'UNE CARTE TACTIQUE



Renforts :
Ajoutez ce nombre d'Unités à vos armées.

Revenus :
Gagnez autant d'Or qu'indiqué.

Ordre de jeu : Il représente l'ordre dans lequel les joueurs résolvent leurs Actions. Il s'agit d'un ordre croissant, c'est donc toujours le joueur qui a joué le plus petit numéro qui commence.

Après l'amélioration des Elfes, chaque joueur pioche une carte Tactique, afin d'en avoir à nouveau trois en main.

Après l'amélioration des Elfes, chaque joueur pioche une carte Tactique, afin d'en avoir à nouveau trois en main.

SEULEMENT AU 1^{ER} TOUR

Chaque joueur mélange ses cartes Tactique et les place en pioche face cachée devant lui. Puis il pioche 3 cartes



Au deuxième tour :
Les Elfes ont récupéré une *Arbalète*, une *Armure Lourde* et une *Armure de plaques*.

Au deuxième tour :
Les *Gardes étincelants* récupèrent un *Brise-Roc*, plus cher que l'*Arbalète* et donc la remplace.
Les *haut Doyen* récupèrent une *Pétroire* sur leur emplacement libre.
Les *Templiers* défaussent le *Manteau de Shaman* qu'ils viennent de récupérer car il coûte moins que l'*Armure Massive*.

Exemple d'amélioration des Elfes

PHASE 2 – CHOIX DE LA CARTE TACTIQUE

- Chaque joueur choisit une carte Tactique parmi les trois qu'il a en main. Il place cette carte devant lui face cachée. Quand tous les joueurs ont choisi leur carte Tactique, ils la révèlent et la posent face visible sur leur défausse. Une carte Tactique indique l'ordre de jeu dans le tour, les renforts et les revenus du joueur qui la joue.



SEULEMENT AU 1^{ER} TOUR

Suivant l'ordre de jeu, chaque joueur place sa tuile Bastion.

Celle-ci doit être adjacente à au moins un Territoire du plateau de jeu et ne peut pas être adjacente à un autre Bastion.

• REVENUS

Recevez autant d'Or qu'indiqué sur votre carte Tactique.

Bonus Cité elfe : les joueurs qui contrôlent des Cités elfes reçoivent 3 Cristaux pour chaque Cité elfe sous leur contrôle.

• RENFORT

Dans l'ordre du tour, les joueurs prennent depuis leur réserve les Renforts indiqués sur leur carte Tactique et les répartissent librement entre leur Bastion et/ou les Territoires sur lesquels ils possèdent au moins une Unité.

Note : vous pouvez toujours placer vos Renforts sur votre Bastion, même si vous n'y possédez pas d'Unités. Au premier tour, vous êtes obligé de placer vos Renforts sur votre Bastion.

Remarque : Si un joueur n'a pas assez d'Unités en réserve, celles qu'il ne peut pas placer en Renforts sont perdues. Il n'est pas possible de déplacer des jetons Unité se trouvant sur le plateau de jeu pour les placer ailleurs en tant que Renforts.

PHASE 3 – PREMIÈRE ACTION

L'un après l'autre et dans l'Ordre de jeu, chaque joueur peut réaliser une Action au choix parmi :

- Déplacer ses armées.
- Équiper ses armées.

Note : un joueur peut décider de ne pas réaliser d'Action, auquel cas c'est au joueur suivant de jouer.

• DÉPLACER SES ARMÉES

Vous pouvez déplacer tout ou partie de vos Unités en respectant leur limite de déplacement. Une Unité se déplace d'un Territoire à un autre qui lui est connecté. Chaque Territoire traversé coûte 1 point de déplacement. Une Unité ne peut pas traverser les Blocs rocheux, et doit interrompre son déplacement si elle passe par un Territoire contrôlée par des Unités ennemies (Elfes ou appartenant à un autre joueur).



Exemple d'Installation pour 3 joueurs

Débordement : si vous avez envoyé autant d'Unités dans un Territoire qu'il y a d'Unités ennemies, vos prochaines Unités passant par ce Territoire ne sont pas obligées d'interrompre leur déplacement. Elles peuvent traverser ce Territoire librement. On dit alors qu'il y a « Débordement ».

Héros : un Héros ne compte pas dans le nombre d'Unités permettant de réaliser un Débordement.



Vol : les Unités qui possèdent la capacité Vol peuvent traverser les Blocs rocheux et ignorer les Unités ennemies lorsqu'elles se déplacent.

Note : un joueur ne peut pas déplacer ses Unités sur le Bastion d'un autre joueur.

Lorsque vous avez terminé vos déplacements, vous devez résoudre les Combats dans tous les Territoires où vous possédez des Unités et où se trouvent également des Unités ennemies. C'est le joueur actif qui choisit l'ordre de résolution des Combats (voir chapitre « Résoudre un Combat », p.11).



Exemple de déplacement

La Horde Boh...
atteindre la Pi...
Le Clan Goldleif bloq...
Les Blocs rocheux bloquent le passage...
la Cité et la Horde décide de les dé...
ses attaques sur la Cité Elfe et s...

• ÉQUIPER SES ARMÉES

Vous pouvez faire une, plusieurs, ou toutes ces actions. Vous pouvez : acheter des Équipements au Marché noir, forger UN (et un seul) Équipement légendaire, réorganiser les Équipements sur votre fiche de Clan, recruter UN (et un seul) Héros.

Remarque : les Pièces d'or et les Cristaux dépensés pendant cette Action sont remis dans la réserve commune.

ACHETER UN ÉQUIPEMENT AU MARCHÉ NOIR :

Vous pouvez acheter un ou plusieurs Équipements en payant leur coût. Les Équipements s'achètent l'un après l'autre.

Le Marché doit toujours être approvisionné pour proposer en permanence avoir 6 Équipements différents. Après un achat, s'il y a moins de 6 Équipements disponibles, piochez et révélez immédiatement un nouvel Équipement. Si ce nouvel Équipement est déjà présent, placez-le face visible sur celui qui est déjà présent et piochez-en un nouveau.

FORGER UN ÉQUIPEMENT LÉGENDAIRE :

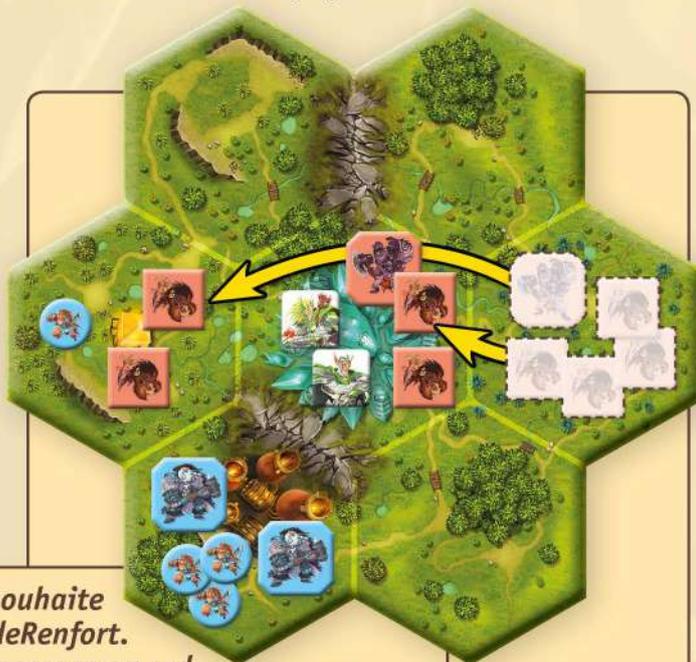
Si vous contrôlez au moins une Forge, vous pouvez forger un Équipement légendaire (une seule fois par Action) en dépensant des Cristaux. Le coût en Cristaux dépend du nombre de Forges que vous contrôlez :

0 Forge > Impossible de forger
1 Forge > Coût 6 Cristaux
2 Forges ou plus > Coût 4 Cristaux

Lorsque vous forgez un Équipement légendaire, piochez 1 Équipement légendaire + 1 par Forge que vous contrôlez. Choisissez 1 Équipement légendaire, et mélangez les autres avec la pioche.

ORGANISER SES ÉQUIPEMENTS :

Attachez les Équipements achetés et/ou l'Équipement légendaire à vos Unités en les plaçant sur les emplacements correspondants. Si l'Unité a déjà un Équipement sur cet emplacement, vous pouvez placer ce dernier sur une autre Unité, ou l'écarter en le plaçant à côté de votre fiche de Clan.



org souhaite
erre de Renfort.
ue le passage au sud.
ge au nord. Il n'y a que 2 Elfes dans
border. Elle peut maintenant lancer
ur le Berserker du Clan Goldleif.

DESCRIPTION D'UNE CARTE ÉQUIPEMENT



DESCRIPTION D'UNE CARTE ÉQUIPEMENT LÉGENDAIRE



Note : Les Équipements écartés peuvent être replacés sur une Unité lors de futures réorganisations.





RECRECITER UN HÉROS :

Vous pouvez recruter un Héros en payant son coût (un seul Héros par joueur). Récupérez sa carte et sa figurine.

Placez la carte à côté de votre fiche de Clan et sa figurine sur votre Bastion ou sur un Territoire où vous avez au moins une Unité.

Un Héros ne meurt jamais : si la dernière Unité de l'armée où se trouve le Héros est éliminée, placez le Héros dans votre Bastion.

Un Héros ne déserte pas : vous ne pouvez pas vous débarrasser d'un Héros. Une fois acheté, il restera avec vous jusqu'à la fin de la partie.

Un Héros n'est jamais seul : à la fin de son déplacement, un Héros doit toujours être placé sur un Territoire où vous possédez au moins une Unité.

DESCRIPTION D'UNE CARTE HÉROS

Nom : RAZARO, THE EXALTER

Coût : 3 pièces d'or, 1 pièce de bois

Jeton : [Illustration of the hero's token]

Bonus : [Shield icon]

Déplacement : [Running icon]

Effet : AT THE START OF EACH FIGHT RAZARO IS IN, IF YOUR OPPONENT HAS MORE UNITS THAN YOU IN THE FIGHT, RECEIVE 2 [Red skull icon]

PHASE 4 – LES PIERRES DE RENFORTS

Tous les joueurs qui contrôlent des Territoires où se trouvent des Pierres de Renforts reçoivent dans les Territoires concernés une Unité du type correspondant à la Pierre si cette Unité est disponible dans leur réserve.

	Unité niveau I	
	Unité niveau II	
	Unité niveau III	

PHASE 5 – SECONDE ACTION

L'un après l'autre et dans l'Ordre de jeu, chaque joueur peut réaliser une Action au choix parmi :

- Déplacer ses armées.
- Équiper ses armées.

VICTOIRE ET FIN DE PARTIE

Chaque Cité elfe rapporte 1 Point de Victoire à un joueur tant qu'elle est sous son contrôle.

Chaque Équipement légendaire rapporte 1 Point de Victoire.

Si un joueur possède 4 Points de Victoire au cours de sa deuxième Action, il gagne immédiatement la partie.

Partie longue : Jouez en 5 Points de Victoire.

RÉSOLVER UN COMBAT

QUAND ?

À la fin d'une Action où vous avez déplacé vos armées. .

OÙ ?

Dans tous les Territoires que vos Unités partagent avec celles d'un autre joueur ou des Elfes.

COMMENT ?

Dans l'ordre que vous voulez.

Vous devez finir un combat avant de passer au suivant.

Le joueur dont c'est le tour est l'Attaquant. L'autre joueur ou les Elfes sont le Défenseur.

Un Combat se résout en une succession d'Assauts. Les Elfes sont joués par le joueur qui est à droite de l'Attaquant. Il lance les dés et prend les décisions de répartition des dégâts. Il peut ou non écouter les conseils des autres joueurs.

QUI FRAPPE EN PREMIER ?



Déterminez la lenteur des armées : Chaque joueur additionne le nombre de 🕒 de ses Unités présentes dans le combat et de leurs Équipements.

L'armée qui possède le moins de 🕒 gagne l'initiative. En cas d'égalité, c'est le Défenseur qui gagne l'initiative.

Remarque : Le nombre d'unités n'a pas d'importance sur la lenteur, seulement le type des unités impliquées.

• LANCER UN ASSAUT

Quelque soit le nombre d'unités d'un même type que vous possédez pendant un Assaut, un type d'unité n'apporte qu'une seule fois ses bonus.

Lancer de dés : lorsque c'est à vous de jouer votre



Assaut, lancez autant de dés que la plus puissante de vos Unités présentes dans l'Assaut. Pour calculer la Puissance totale



d'une Unité, ajoutez les bonus 🗡️ de ses Équipements à la Puissance de l'Unité.



Relance : additionnez le nombre de symboles 🔄 que possèdent vos Unités engagées dans le combat. Pour chaque symbole 🔄, vous pouvez faire une relance de tout ou partie de vos dés.

Note : les Elfes sont obligés de relancer tous leurs dés loupés s'ils ont des relances.



Exemple : L'unité la plus puissante du combat à une Puissance de 9.

6 de l'unité et 3 du Bonus d'équipement.

Le joueur lance 9 tant qu'il lui reste une Unité de ce type dans le combat.



• CALCUL DES BLESSURES :



+ 1 Blessure (👁️) pour chaque 📀 obtenu sur la face de vos dés..



+ 1 Blessure (👁️) pour chaque 📀 que possèdent vos Unités engagées dans le combat.



+ 1 Blessure (👁️) pour chaque 📀 que vous possédez.



- 1 Blessure (👁️) pour chaque 🛡️ que possèdent les Unités adverses engagées dans le combat.

• ÉLIMINEZ DES UNITÉS :

Répartissez librement les Blessures sur les Unités adverses. Vous devez utiliser toutes vos Blessures.



Pour éliminer une Unité, vous devez lui infliger autant de Blessures que son type d'Unité possède de ❤️.

Si vous n'avez plus assez de Blessures pour éliminer une Unité, les Blessures excédentaires sont perdues.

Les Unités éliminées retournent dans la réserve de leur propriétaire.

Les Elfes éliminés sont récupérés par le joueur qui les a éliminés et transformés en Cristaux. Placez-les face Cristaux dans votre réserve.

Héros : vous ne pouvez pas éliminer un Héros.

• RÉCUPÉRER UN JETON RAGE :



Si vous n'éliminez aucune Unité au cours d'un Assaut, prenez un jeton 📀 que vous conservez jusqu'à la fin de ce Combat. Défaussez tous vos pions 📀 à la fin du Combat.

• FUITE

Lorsque c'est à vous de lancer les dés, au lieu de les lancer, vous pouvez fuir. Remplacez toutes vos Unités survivantes, et votre Héros si vous en aviez un, dans votre Bastion.

Note : La fuite est plus souvent utilisé par le Défenseur pour ne pas perdre d'Unités. Mais gardez à l'esprit qu'il vous faut des unités disponibles pour vos renforts. Prendre le risque de perdre quelques unités pour réduire l'armée de vos adversaires n'est pas forcément une mauvaise idée si vous savez que votre prochaine carte de renfort peut vous les faire revenir.

FIN DU COMBAT

Chaque joueur lance un Assaut à tour de rôle, jusqu'à ce que toutes les Unités adverses soient éliminées ou qu'un joueur décide de fuir. Les Elfes se battent jusqu'à la mort et ne peuvent pas fuir.

Héros : le Héros d'une Armée défaite retourne dans son Bastion.



Exemple :

• La tribu Bohorg a une lenteur de 2 (🕒) puisqu'elle n'a que des Krag riders et un Executionner dans ce combat.

• L'armée a une Puissance de 8 qui correspond à la Puissance de l'Executionner (6+2).

Le joueur lance 8 dés tant que son Executionner participe au combat.

Il ajoute + 1 Blessure (🩸) grâce au Bonus (🔥) du Krag rider mais ne bénéficie pas du Bonus de 2 (🩸) des Pummeler puisqu'il n'en a pas dans ce combat.

Il a également une relance si besoin grâce au Manteau de Shaman.

HÉROS

Les Héros peuvent être déplacés sur le plateau en suivant les mêmes règles que les Unités. Toutefois, les Héros ne comptent pas comme des Unités : ils ne participent donc pas au décompte permettant de déborder un Territoire, mais ils peuvent déborder si d'autres Unités sont déjà présentes.

En Combat, les Héros ne comptent pas non plus comme des Unités pour la résolution des effets. Ils ont une capacité spéciale qui s'applique en suivant le texte de la carte, et

ils donnent généralement un bonus (touche automatique, relance ou bouclier). Si un Héros se retrouve seul (sans Unités l'accompagnant) face à des Unités ennemies (Elfes ou joueurs), alors il fuit automatiquement le Combat et retourne au Bastion de son propriétaire.



CRÉDITS

CLASH OF RAGE est développé et édité par La Boite de Jeu & Origames.

©2017 La Boite de Jeu & Origames.

AUTEUR : Frédéric Guerard

ILLUSTRATEUR : DJIB

