

IGNACY TRZEWICZEK

# CONVOI

RÈGLES DU JEU

## TABLE DES MATIÈRES :

Contenu ....	2
But du jeu ....	2
Mise en place et début de partie ....	3
Tour de jeu ....	5
• Phase I – Pioche ....	6
• Phase II – Choix d'un District ....	10
• Phase III – Attaque du joueur Moloch ....	12
• Phase IV – Attaque du joueur Outpost ....	19
• Phase V – Activation des Modules Moloch ....	25
• Phase V (a) – Activation des Modules Outpost ....	26
• Phase VI – Résolution du combat ....	26
• Phase VI (a) – Destruction de la Ville Active et redéploiement Moloch ....	31
Fin du jeu ....	31
Description détaillée des cartes ....	32
•The Outpost ....	32
•Moloch ....	36



## CONTENU DE LA BOITE



35 cartes Outpost



35 cartes Moloch



5 cartes Ville



21 marqueurs Force  
(double-face)



6 marqueurs Capacité Spéciale  
(double-face)



1 jeton Soutien  
de la Ville Utilisé



4 jetons  
District Ravagé



1 jeton District  
Supplémentaire



1 marqueur  
Combat Engagé

**Un jeu pour 2 joueurs dès 10 ans**  
**Durée d'une partie : 30-40 minutes**

## BUT DU JEU

Convoi est un jeu qui prend place dans l'univers de Neuroshima où l'humanité subit les assauts d'intelligences artificielles rebelles. Des armées de Robots commandées par un cerveau cybernétique détruisent villes et États les uns après les autres, transformant l'Amérique en une terre désolée, contaminée et dévastée !

Au cours d'une partie de Convoi, un des joueurs prend la tête d'une armée de machines Moloch se dirigeant vers New York, détruisant toutes Villes traversées, ne laissant qu'un sillon de ruines après leur passage. Leur objectif : atteindre New York et la réduire en cendre. L'autre joueur dirige les unités des courageux Soldats de l'Outpost, extrêmement mobiles. Ils n'auront de cesse de harceler les Robots de Moloch au cours de leur voyage jusqu'à l'ultime bataille à New York.

Le joueur Outpost gagne la partie si le joueur Moloch n'a plus de cartes dans son paquet après le dernier combat et qu'il ne reste aucun Robot à New York. S'il reste au moins une carte dans le paquet Moloch et/ou s'il reste au moins un Robot à New York, le joueur Moloch l'emporte.

## MISE EN PLACE ET DEBUT DE PARTIE

Avant la première partie, déballez les cartes et détachez les marqueurs.

**Note:** En parcourant ces règles, vous apercevrez des encarts comme celui-ci à différents endroits. Ils contiennent d'importantes informations relatives à des situations de jeu qui, pourtant, ne se retrouveront pas dans toutes vos parties. Tout ou parties de certaines phrases apparaissent en gras. **Il suffit de lire ces passages en gras** pour connaître le déroulement général du jeu ou pour se remémorer rapidement des points de règles les plus importants après une lecture détaillée et complète de ces règles.

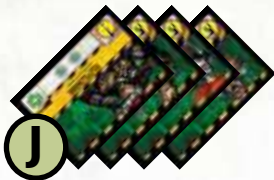
**Disposez les cartes Ville au centre de la table suivant leur numéro, de 1 à 5 (A).** Les joueurs s'installent face-à-face, le joueur Outpost, face au bord vert des cartes Ville et le joueur Moloch, face au bord rouge. Placez les marqueurs Force (B), les marqueurs Capacité Spéciale (C), les jetons District Ravagé (D), le jeton Soutien de la Ville Utilisé (E), le jeton District Supplémentaire (F) et le marqueur Combat Engagé (G) à proximité, facilement accessibles pour les deux joueurs.

Chaque joueur prend son paquet de cartes, le mélange et le place, face caché, à ses côtés (H). Les cartes défaussées iront à côté de ce paquet (I).

Au début du jeu, **chaque joueur pioche 4 cartes** du haut de sa pile, ce qui constitue sa main initiale (J).

Avant d'entamer la partie, **chaque joueur peut échanger, une fois seulement, sa main initiale** : il mélange sa main initiale à son paquet, bat les cartes et pioche 4 nouvelles cartes.





Aire de jeu OUTPOST



Aire de jeu MOLOCH



## DETAIS D'UNE CARTE VILLE

Durant la partie, les joueurs s'affrontent lors de plusieurs combats pour le contrôle de Districts, depuis Ziggy One jusqu'à New York.



Durant la partie, les joueurs s'affrontent lors de plusieurs combats pour le contrôle de Districts, depuis Ziggy One jusqu'à New York. Chaque Ville possède un nombre donné de Districts où les combats se dérouleront. Un seul combat aura lieu dans un District donné à l'issue duquel le District sera ravagé quel que soit le vainqueur du combat. De plus, à chaque fois que le joueur Moloch remporte un combat un second District est ravagé. Lorsque c'est le joueur Outpost qui l'emporte, il épuise le paquet de cartes Moloch, condition nécessaire à sa victoire.

**La première Ville (suivant leur numéro) non détruite est considérée comme Ville Active. Les autres Villes seront considérées comme les Villes Suivantes.** Quand tous les Districts d'une Ville Active sont détruits, la Ville Suivante, dans l'ordre de leur numéro, devient la nouvelle Ville Active.

Au début d'une partie, Ziggy One est la première Ville Active. Elle n'est constituée que de deux Districts. Il ne pourra donc s'y dérouler que deux combats au maximum. Après le ravage par les combats de ces deux Districts, Ziggy One est considérée comme détruite et Iron Gate devient la Ville Active. En effet, c'est la Ville Suivante selon l'ordre de leur numéro et la première Ville non détruite.

Chaque combat se déroule en plusieurs phases.

### **PHASE I – PIOCHE**

Au début du combat, **chaque joueur pioche 2 cartes** de son paquet (ce qui implique donc que les joueurs commenceront le premier combat avec six cartes en main).

Si, au début de cette phase, il ne reste qu'une carte dans le paquet d'un joueur, celui-ci ne pioche que cette seule carte - s'il ne lui reste aucune carte dans son paquet, il n'en pioche aucune. **La défausse n'est jamais mélangée pour reconstituer un nouveau paquet de carte.**

Le nombre de cartes en main n'est pas limité.

À n'importe quel moment de la partie, il est permis de compter les cartes restantes, que ce soit dans son paquet ou celui de son adversaire.



Symboles des cartes joueurs

Il y a 3 types de cartes dans chaque paquet. Ils peuvent être reconnus à l'icône présente dans le coin gauche, en bas



**Robot Moloch** – Unité pouvant être jouée dans une Ville par le joueur Moloch pendant sa phase d'Attaque



**Soldats de l'Outpost** - Unité pouvant être jouée dans une Ville par le joueur Outpost pendant sa phase d'Attaque



**Module Moloch** – Peut être joué sur un Robot Moloch dans une Ville pendant la phase d'activation des Modules.



**Bâtiment Outpost** - Carte pouvant être joué dans une Ville par le joueur Outpost pendant sa phase d'Attaque.



**Action Immédiate** – ces cartes se trouvent dans les deux paquets. Elle ne peuvent être jouées que pendant sa phase d'Attaque.





La plupart des Robots Moloch et leurs Modules, des Soldats de l'Outpost et leurs Bâtiments ont une Capacité Spéciale et un type d'activation imprimés sur la carte. **Les Capacités de chaque carte prennent uniquement effet dans la Ville où la carte est actuellement jouée à la condition que cette Ville ne soit pas encore considérée comme détruite.**

Sauf indication contraire, **les cartes Action Immédiate affectent l'ensemble des aires de jeu.**

Chaque carte est détaillée à la fin de ce livret de règles. Leurs Capacités s'activent de différentes manières, décrites ci-dessous :



#### **Capacité activée en entrant dans une Ville**

Cette Capacité s'active à chaque fois que l'unité est placée devant une Ville (Active ou suivante) sans jeton District Ravagé. Peu importe que la carte soit jouée depuis la main du joueur ou soit déplacée d'une Ville à une autre (carte Mouvement; Envoyer une unité à New York en cas de victoire pour un District avec cet Avantage ; ou redéploiement du Convoi Moloch après la destruction de tous les Districts d'une Ville).



#### **Capacité permanente**

La Capacité de cette carte reste active dès qu'elle est posée dans l'aire de jeu (et aussi longtemps que la carte n'est pas dans une Ville Détruite).



#### **Capacité activée par la défausse d'une carte depuis sa main**

La Capacité de cette unité s'active **lorsque le joueur défausse une carte de sa main. Le joueur qui active cette Capacité décide de quelle carte il se défausse.** Cette Capacité peut être utilisée plusieurs fois, en défaussant une carte à chaque utilisation.

## Capacité activée en fonction de l'issu d'un combat



La Capacité est activée quand le joueur **Outpost** remporte le combat



La Capacité est activée quand le joueur **Moloch** remporte le combat



La Capacité est activée en cas d'égalité au combat



### PHASE II – CHOIX D'UN DISTRICT

Après avoir pioché, le joueur **Moloch** choisit un **District non ravagé de la Ville Active** -c'est ici que le combat va **s'engager**- il pose sur ce District le marqueur **Combat Engagé**. La plupart des Districts procurent un **Avantage** au joueur victorieux du combat, **Avantage** qui sera accordé pendant la phase de **Résolution du Combat**. En conséquence, le choix de combattre dans tel ou tel District ne devrait pas être fait au hasard, mais plutôt résulter d'une réflexion stratégique.

Les différents types d'**Avantage** pour un District, octroyé lors de la résolution du combat, sont décrits ci-dessous :



### Éliminer une unité ennemie

Le vainqueur de ce combat **choisit et élimine une unité ennemie** dans la Ville Active. L'unité ainsi éliminée est défaussée. Si le joueur Outpost élimine un Robot auquel un Module est connecté, ce Module est également défaussé. Le joueur Moloch ne peut éliminer que des Soldats (un Bâtiment ne peut pas être détruit de cette façon). Si le joueur qui perd le combat n'a aucune unité dans la Ville Active, alors il ne perd aucune unité.



### Piocher une carte de votre paquet

Le vainqueur de ce combat **pioche une carte** de son paquet.



### Envoyer une unité à New York

Le vainqueur de ce combat peut **envoyer une de ses unités présentes dans la Ville Active directement à New York**. Le joueur Moloch ne peut envoyer que des Robots (avec ses Modules connectés) et le joueur Outpost ne peut envoyer que ses Soldats (les Bâtiments ne peuvent être déplacés).

Si, après cet envoi, aucune unité ennemie n'occupe un Poste de Combat à New York, alors l'unité envoyée reçoit un bonus de +1 en Force (voir plus loin : Occuper une position de combat dans une Ville Suivante). Ce bonus est matérialisé par un marqueur Force +1 de la couleur adéquate.

Le vainqueur peut également décider de ne pas profiter de cet Avantage (s'il ne désire pas envoyer d'unité ou si tous les Postes de Combat à New York sont déjà occupés).

Les Avantages ci-dessus comportent également une étoile (symbole de victoire au combat) rappelant que le vainqueur ne peut profiter de ces Avantages qu'en cas de victoire d'un des deux camps et au bénéfice seul du vainqueur. En cas d'égalité ou si le joueur Outpost a utilisé un champ électromagnétique, l'Avantage du District en fin de combat n'est pas pris en compte. La seule exception -le cas de la Bombe- est décrit ci-après. En cas de Bombe, il n'y a pas d'étoile car cet Avantage de fin de combat se produit quelque soit la façon dont le combat se termine(même avec l'utilisation d'un champ électromagnétique)

### **La Bombe**

**Quelle que soit l'issue du combat dans ce District, chaque joueur choisit une des unités de son adversaire dans la Ville Active et l'élimine.**

C'est le joueur Moloch qui choisit en premier quel Soldat de l'Outpost il élimine (les Bâtiments ne peuvent être éliminés de cette façon). Ensuite, le joueur Outpost élimine un des Robots Moloch. S'il élimine ainsi un Robot avec un Module connecté, le Module est également défaussé.

Si un joueur n'a aucune unité dans la Ville Active, aucune de ses unités n'est éliminée.

Les cartes éliminées vont dans la défausse.

## **PHASE III – ATTAQUE DU JOUEUR MOLOCH**

Pendant cette phase, le joueur Moloch effectue les actions décrites ci-dessous. Il peut réaliser autant d'actions qu'il le souhaite et dans l'ordre de son choix. Le joueur peut également passer et n'effectuer aucune action.

Les actions possibles sont :

### OCCUPER UN POSTE DE COMBAT DANS LA VILLE ACTIVE

Chaque Ville a une taille donnée. En conséquence, un certain nombre de Poste de Combat sont disponibles pour le joueur Moloch, comme pour le joueur Outpost. Ce nombre de Poste de Combat détermine le nombre de cartes qu'un joueur peut placer dans son aire de jeu, en face d'une Ville donnée. Dans Ziggy One, par exemple, Moloch a trois Postes de Combat, ce qui lui permet d'y placer jusqu'à trois cartes Robot (sachant que les Modules ne comptent pas dans la limite des Postes de Combat). De l'autre côté, Outpost peut compter sur 4 Postes de Combat, ce qui lui permettra de placer au maximum une combinaison de 4 cartes Soldats et/ou Bâtiments.

Le joueur peut **jouer une carte Robot de sa main et la placer dans la Ville Active en tenant compte des Postes de Combat encore disponible**. Chaque Robot (à l'exception des Araignées) occupe un Poste de Combat.

Le joueur peut choisir de ne pas placer de Robots dans la Ville Active.

**Si un joueur place un Robot avec une Capacité Spéciale s'activant à l'entrée dans la Ville, l'effet de cette Capacité s'active immédiatement.**

En jouant un Robot avec une Capacité permanente, les joueurs doivent vérifier si l'effet de cette Capacité entre en compte immédiatement. Par exemple : l'Exterminateur réduit de un le nombre de Poste de Combat de l'Outpost. Ainsi, si l'Exterminateur est placé dans une Ville où le joueur Outpost occupe déjà tout ses Postes de Combat, le joueur Moloch choisit immédiatement une des unités ennemies (Soldat ou Bâtiment) et l'élimine de l'aire de jeu en la défaussant.

### OCCUPER UN POSTE DE COMBAT DANS UNE VILLE SUIVANTE

Le joueur peut **jouer une carte Robot de sa main et la placer dans une quelconque Ville Suivante, en tenant compte des Postes de Combat encore disponible.** Il n'est pas nécessaire de tenir compte de l'ordre numérique des Villes - le joueur Moloch peut envoyer ses unités à New York même si aucun Robot n'est présent dans les Villes précédentes.

**Si un joueur place un Robot avec une Capacité Spéciale s'activant à l'entrée dans la Ville, l'effet de cette Capacité s'active immédiatement, que la Ville soit la Ville Active ou une Ville Suivante.**

**À chaque fois qu'un Robot est joué depuis la main ou déplacé** (par l'effet d'une carte Mouvement, par la Capacité Spéciale du Frelon ou l'envoi à New York suite à l'Avantage résultant d'une victoire) **dans une des Villes Suivantes où l'Outpost n'est pas présent** (aucun Soldat ni Bâtiment) **il reçoit un bonus de +1 en Force**, ayant le temps de renforcer ses positions dans la Ville avant que son adversaire n'arrive. Ceci est représenté par un marqueur **Force +1 de la couleur adéquate placé sur la carte Robot.** Il est conseillé de placer ce marqueur légèrement en dessous de l'endroit indiquant la Force initiale du Robot.

**Si un Robot ayant déjà acquis un bonus en Force est déplacé dans un autre Ville où aucune unité Outpost n'est présente, il gagne ce bonus une fois de plus.** Il n'y a aucune limite au nombre de bonus en Force qu'une unité peut recevoir.

**Tous les marqueurs placés sur une carte Moloch pendant la partie** (marqueurs Force, marqueurs Capacité Spéciale) **restent sur la carte à moins que cette carte soit défaussée ou qu'elle ne soit renvoyée dans la main de son pro-**





préitaire suite à l'effet de certaines cartes jouées. Les marqueurs ainsi défaussés sont replacés dans leur pile d'où ils pourront être utilisés à nouveau. Dans de rares cas, si les marqueurs venaient à manquer, les joueurs pourront utiliser n'importe quels autres objets pour les remplacer.

**Les Robots ne peuvent être placés dans une Ville Détruite.** Pourtant, dans certaines situations, un Robot peut être déplacé dans une Ville Détruite suite à une action du joueur Outpost. **Ce déplacement est autorisé**, mais il est à remarquer que les **Capacités Spéciales des unités sont inactives dans les Villes Détruites**. Si tous les Postes de Combat d'une Ville sont déjà occupés (il n'y a donc plus de Poste de Combat disponible pour l'unité ainsi déplacée) – cette unité est éliminée (sa carte est défaussée)



**Le schéma suivant indique les différents placements, possibles ou non, dans une Ville pour un Robot.**

1 - Le Robot ne peut être joué ici car la Ville est détruite ;

2 - Le Robot se place au quatrième Poste de Combat de la Ville Active ;

3 - Le Robot ne peut être joué ici car il n'y a que 4 Postes de Combat et ils sont tous déjà occupés ;

4 - Le Robot est joué sur un Poste de Combat dans une Ville Suivante. Il ne reçoit aucun bonus en Force, une unité Outpost est arrivée avant lui et a déjà reçu ce bonus ;

5 - Le Robot est joué sur un Poste de Combat d'une Ville Suivante et reçoit un bonus en Force puisqu'aucune unité Outpost n'est présente dans cette Ville.



### ▶ ACTIVER LA CAPACITÉ SPÉCIALE D'UN ROBOT

Certaines unités Moloch ont des **Capacités Spéciales** qui peuvent être activées à n'importe quel moment de la phase d'Attaque du joueur Moloch.

Une de ces unités est le **Frelon** qui peut se déplacer (s'il est situé dans une Ville non détruite) une fois par combat, le sur la Ville suivante ou la Ville précédente. Le joueur Moloch peut effectuer cette action à n'importe quel moment de sa phase d'Attaque. Les autres unités sont des Robots dont les **Capacités Spéciales s'activent par la défausse d'une carte de sa main** (par exemple le Clown ou l'Éventreur). Ces Capacités peuvent s'activer à n'importe quel moment pendant la phase d'Attaque du joueur Moloch, et autant de fois que le joueur le souhaite, pourvu qu'il se défausse d'une carte de sa main pour chaque utilisation. Ceci est valable pour les Robots joués pendant cette phase mais aussi pour les Robots joués lors des combats précédents, tant qu'ils ne sont pas dans une Ville Détruite.

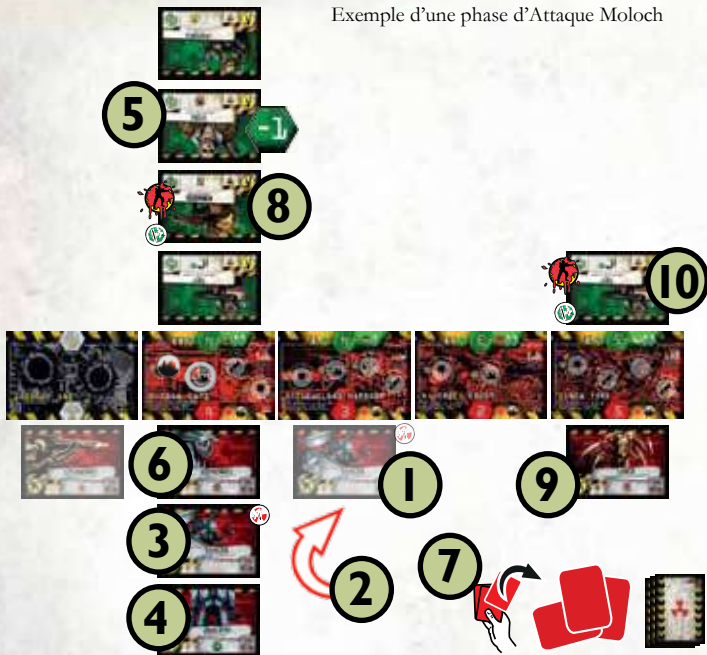
### ▶ JOUER UNE CARTE ACTION IMMÉDIATE

Les cartes **Action Immédiate** ne peuvent être jouées qu'au cours de sa propre phase d'Attaque. L'effet d'une carte **Action Immédiate** est immédiatement résolu. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes **Action Immédiate** pouvant être jouées. Après avoir été résolues, ces cartes sont défaussées.

Les cartes **Action Immédiate** s'appliquent à toutes les aires de jeu. Par exemple, en jouant la carte **Ordre de Retraite**, le joueur peut reprendre en main n'importe quel Robot de n'importe quelle Ville (y compris les Villes Détruites).



## Exemple d'une phase d'Attaque Moloch



Le combat se déroule actuellement dans l'un des Districts d'Iron Gate

Le joueur Moloch joue un Frelon à Cleveland Harbour – une des Villes Suivantes (1) et obtient un bonus en Force puisqu'aucune unité Outpost n'y est présente. Le Frelon a pour Capacité Spéciale de se déplacer une fois par combat (2) et le joueur utilise cette Capacité pour placer le Frelon dans la Ville Active actuelle (3).

Ensuite l'Exterminateur arrive à Iron Gate (4), réduisant le nombre de postes de bataille Outpost de 1. Puisque les Postes de Combat Outpost sont tous occupés, l'Exterminateur active sa Capacité et le joueur Moloch choisit d'éliminer Scorn du jeu (5).

Le joueur Moloch avait déjà son Robot Éventreur en jeu (6). Il décide d'utiliser sa Capacité en défaussant une carte de sa main (7), ce qui élimine l'unité de Commando (8).

Pour finir, le Chasseur débarque à New York (9), et élimine le Soldat de l'Outpost à son entrée dans la Ville (10). Bien qu'il occupe un Poste de Combat dans une des Villes Suivantes, il ne gagne pas de bonus en Force vu que l'unité Outpost était là auparavant.

## **PHASE IV – ATTAQUE DU JOUEUR OUTPOST**

Le joueur Outpost effectue tout ou partie des actions décrites ci-dessous. Comme pour les actions du joueur Moloch, il peut réaliser autant d'actions qu'il le souhaite et dans l'ordre de son choix. Le joueur peut également passer. Toutes les règles décrites lors de la phase d'Attaque Moloch concernant la pose de cartes, la prise d'un Poste de Combat, le gain du bonus en Force, les marqueurs placés sur les cartes et les déplacements d'unités restent valables pour la phase d'Attaque du joueur Outpost et ne seront ici que brièvement rappelées.

### OCCUPER UN POSTE DE COMBAT DANS LA VILLE ACTIVE

Le joueur peut jouer une carte Soldat ou Bâtiment de sa main et la placer dans la Ville Active en tenant compte des Postes de Combat encore disponible. Chaque Soldat ou Bâtiment occupe un Poste de Combat. Le joueur peut choisir de ne placer ni Soldat ni Bâtiment dans la Ville Active.

Si un joueur place un Robot avec une Capacité Spéciale s'activant à l'entrée dans la Ville, l'effet de cette Capacité s'active immédiatement.

En jouant un Soldat ou un Bâtiment avec une Capacité permanente, les joueurs doivent vérifier si l'effet de cette Capacité entre en compte immédiatement. Par exemple : le Canon à Impulsion Électromagnétique annule toutes les Capacités Spéciales des Robots joués dans cette Ville ; ils annulent également la Capacité Spéciale de l'Araignée. Donc, dans ce cas, s'il y a plus de Robots que de Postes de Combats normalement disponibles, l'Araignée ne peut rester en place plus longtemps et doit être défaussée immédiatement.

## ► OCCUPER UN POSTE DE COMBAT DANS UNE VILLE SUIVANTE

Le joueur peut jouer une carte Soldat/Bâtiment de sa main et la placer dans une Ville Suivante de son choix, en tenant compte des Postes de Combat encore disponible. Il n'est pas nécessaire de tenir compte de l'ordre numérique des Villes.

Si un joueur place un Soldat/Bâtiment avec une Capacité Spéciale s'activant à l'entrée dans la Ville, l'effet de cette Capacité s'active immédiatement.

À chaque fois qu'un Soldat est joué depuis la main ou déplacé (par l'effet d'une carte Action Immédiate, par la Capacité Spéciale de l'unité ou l'envoi à New York suite à l'Avantage résultant d'une victoire) dans une des Villes Suivantes où aucun Robot Moloch n'est présent, il reçoit un bonus de +1 en Force, ayant le temps de renforcer ses positions dans la Ville avant que son adversaire n'arrive. Ceci est représenté par un marqueur Force +1 de la couleur adéquate placé sur la carte Soldat.

Les Bâtiments ne profitent jamais de ce bonus. Quoiqu'il en soit, placer un Bâtiment dans une des Villes Suivantes permet d'éviter que les Robots Moloch ne profitent de ce bonus, puisque l'Outpost sera déjà présent.

Comme le joueur Outpost a plus d'opportunités de bouger ces troupes, il doit bien avoir en tête que si un Soldat avec un bonus en Force se déplace sur une autre des Villes Suivantes où le joueur Moloch est absent, il gagne alors à nouveau ce bonus. Il n'y a aucune limite aux bonus en Force qu'une unité peut recevoir.

Tous les marqueurs placés sur un Soldat Outpost pendant la partie restent sur la carte à moins que cette carte soit défaussée ou qu'elle soit renvoyée dans la main de son propriétaire suite à l'effet de certaines cartes jouées. Les marqueurs ainsi défaussés sont replacés dans leur pile d'où ils pourront être utilisés à nouveau.

Dans de rares cas, si les marqueurs venaient à manquer, les joueurs pourront utiliser n'importe quels autres objets pour les remplacer.



**Le schéma suivant indique les différentes options de placement de Soldats et Bâtiments en Ville.**

- 1 - Le Soldat ne peut être joué ici car la Ville est détruite ;
- 2 - Le Soldat se place dans le troisième Poste de Combat de la Ville Active ;
- 3 - Le Soldat se place dans le quatrième Poste de Combat de la Ville Active ;
- 4 - Le Soldat ne peut être joué ici car il n'y a que 4 Postes de Combat et ils sont tous occupés;
- 5 - Le Bâtiment est placé au premier Poste de Combat de cette Ville Suivante mais ne reçoit pas de bonus en Force puisque seuls les Soldats peuvent en recevoir ;
- 6 - Le Soldat se place au premier Poste de Combat dans un Ville Suivante mais ne reçoit pas de bonus en Force puisqu'une unité Moloch est déjà présente ;
- 7 - Le Soldat se place au Poste de Combat d'une Ville Suivante et reçoit un bonus en Force puisqu'il n'y a toujours pas de présence Moloch dans cette Ville.

**Les Soldats et les Bâtiments ne peuvent être placés dans une Ville Détruite.** Pourtant, dans certaines situations, un Soldat peut être déplacé dans une Ville Détruite suite à une action du joueur Outpost ou du joueur Moloch. **C'est un déplacement autorisé,** mais il est à remarquer que **les Capacités Spéciales des unités sont inactives dans les Villes Détruites.** Si tous les Postes de Combat d'une Ville sont déjà occupés (il n'y a donc plus de Poste de Combat disponible pour l'unité ainsi déplacée), cette unité est éliminée (sa carte est défaussée)

### ▶ ACTIVER LA CAPACITÉ SPÉCIALE D'UN SOLDAT

Certaines unités Outpost ont **des Capacités Spéciales qui peuvent être activées à n'importe quel moment de la phase d'Attaque du joueur Outpost.**

La première de ces unités est le **Coureur. Il a la Capacité de se déplacer** (s'il est situé dans une Ville non détruite). Une fois par combat, le joueur Outpost peut déplacer son Coureur sur la Ville suivante ou la Ville précédente. Il peut effectuer cette action à n'importe quel moment de sa phase d'Attaque.

L'autre unité est **Nestugov, dont la Capacité Spéciale s'active par la défausse d'une carte de sa main.** Cette Capacité peut s'activer à n'importe quel moment pendant la phase d'Attaque du joueur Outpost, et autant de fois que le joueur le souhaite, en défaussant une carte à chaque activation. Nestugov peut être activé immédiatement après avoir été joué mais aussi pour les combats suivants, tant qu'il n'est pas dans une Ville Détruite.

### ▶ JOUER UNE CARTE ACTION IMMÉDIATE

**Les cartes Action Immédiate ne peuvent être jouées qu'au cours de sa propre phase d'Attaque. L'effet d'une carte Action Immédiate est immédiatement résolu.**

**Les cartes Action Immédiate s'appliquent à toutes les aires de jeu** (à moins que la description de la carte ne précise autre chose).



## OBTENIR LE SOUTIEN DE LA VILLE

Le joueur Outpost peut réclamer et obtenir l'aide des citoyens dans son combat contre l'armée Moloch.

À l'exception de Ziggy One, **toutes les Villes ont une Capacité de Soutien uniquement disponible pour le joueur Outpost.** Le Soutien de chaque Ville ne peut être utilisé qu'une seule fois par partie et seulement si le combat actuel se déroule dans cette Ville.

Après l'utilisation du Soutien, la partie de la carte Ville correspondant à ce Soutien est recouverte par le jeton Soutien de la Ville Utilisé.

Les différents types de Soutien et leur application sont décrits ci-dessous.



### IRON GATE

Après avoir défaussé deux cartes de sa main, le joueur Outpost peut éliminer un des Robots Moloch dans cette Ville (ainsi que son éventuel Module connecté).



### CLEVELAND HARBOUR

Après avoir défaussé une carte de sa main, le joueur Outpost obtient un Poste de Combat supplémentaire dans cette Ville. Ce Poste de Combat reste disponible jusqu'à la destruction de la Ville.



### JERSEY CRUST

Après avoir défaussé deux cartes de sa main, le joueur Outpost obtient un District de plus dans cette Ville. L'existence de ce troisième District est notée par la mise en place du jeton District Supplémentaire à l'endroit indiqué sur la carte Ville.



### NEW YORK

Après avoir défaussé deux cartes de sa main, le joueur Outpost déplace un Soldat de Jersey Crust à New York ou Pinverse (pour faire de la place à un autre Soldat ou Bâtiment, par exemple).

### Exemple d'une phase d'Attaque Outpost



Le combat fait rage dans un des Districts d' Iron Gate.

Le joueur Outpost place un Commando à Jersey Crust -une des Villes Suivantes (1)- et obtient ainsi un bonus en Force vu qu'aucun Robot Moloch ne s'y trouve. En entrant dans la Ville, le Commando oblige le joueur Moloch à défausser une carte de son paquet (2). En jouant la carte Mouvement (3), le Commando est ensuite déplacé à Cleveland Harbour (4), également une des Villes Suivantes. Comme il n'y a pas plus de Moloch ici, le Soldat récupère un deuxième bonus en Force. S'être déplacé à Cleveland Harbour signifie que le Commando est entré de nouveau dans une. C'est pourquoi, une fois encore, le joueur Moloch doit se défausser d'une carte de son paquet (5).

Ensuite, le Scout arrive à Cleveland Harbour (6), gagnant également un bonus en Force. Faisant suite à cette action, le Commando est expédié à Iron Gate (7). Entrant une fois de plus en Ville, il force le joueur Moloch à se défausser d'une carte (8), il ne pas de bonus de Force vu qu'il s'agit de la Ville Active. Enfin, le joueur Outpost envoie le Cpt. Johnson dans la Ville Active (9).



## PHASE V - ACTIVATION DES MODULES MOLOCH

Une fois que le joueur Outpost a terminé ses actions, le joueur Moloch peut en profiter pour **ajouter des cartes Modules et ainsi changer le cours du combat**. Dans cette phase, **hormis les cartes Modules, aucune autre carte ne peut être jouée**.

Les Modules peuvent être uniquement joués sur les Robots qui se trouvent dans la Ville Active. **Ces Modules n'occupent pas de Poste de Combat**. Afin de représenter la connexion du Module au Robot, placez la carte Module sous la carte Robot en décalant le Module légèrement sur la droite pour laisser apparaître sa (ses) Capacité(s) Spéciale(s) (voir l'exemple suivant).



Il existe deux types de Modules – les Modules qui augmentent la Force du Robot (Module de Combat, Module d'Extermination, Modules de Destruction), et qui prennent effet dès qu'ils sont joués ; et les Modules qui octroient une Capacité Spéciale (Module de Contamination, Module Kasparov, Module Filet).

Ces derniers peuvent être désactivés par le Canon IEM ou la carte Hacker (les Modules qui augmentent la Force ne peuvent être désactivés, puisque la Force n'est pas une Capacité Spéciale).

**Si la défausse d'une carte est nécessaire à l'activation de la Capacité d'un Module, ce n'est possible que pendant cette phase d'activation des Modules Moloch.** Les Modules peuvent uniquement être activés dans la Ville Active, que ce soit ceux connectés pendant le combat en cours ou ceux connectés lors des combats précédents dans cette même Ville.

Chaque **Robot ne peut avoir qu'un seul Module connecté et ce Module devient une partie indissociable du Robot**. Une fois que le Module est joué, il ne peut ni être repris en main (à l'exception de la Capacité de la carte Recycler) ni être échanger pour un autre Module. Si le Robot est déplacé ou éliminé, le Module est déplacé (ou défaussé) avec lui.

Si le joueur Moloch souhaite (après avoir joué la carte Le Cerveau ou Ordre de Retraite) ou doit (si le joueur Outpost joue la carte Équipe d'Assaut) reprendre un Robot en main, seule la carte Robot est récupérée. Le Module est défaussé.

### PHASE VA - ACTIVATION DES MODULES OUTPOST

La plupart du temps, cette phase n'est pas jouée vu que le joueur Outpost n'a aucune carte Module dans son paquet. Pourtant quelques **situations particulières peuvent se produire lorsque le joueur Outpost prend le contrôle d'un Module Moloch** par le biais de la carte Nestugov. Les Modules améliorant la Force et le Module de Contamination (dont la Capacité est permanente) s'appliqueront en faveur du joueur Outpost immédiatement après leur récupération par la carte Nestugov. Si le joueur Outpost prend le contrôle d'un **Module dont la Capacité Spéciale s'active par la défausse d'une carte de la main** – comme le Module Filet ou le Module Kasparov– **l'activation de ces Modules par la défausse d'une carte de la main et l'utilisation de leur Capacité Spéciale pourront uniquement avoir lieu lors de cette phase spéciale d'Activation des Modules Outpost**, et donc avant la phase de Résolution du Combat.

### PHASE VI - RÉOLUTION DU COMBAT

Après la phase Module, le combat se termine et les joueurs en déterminent l'issue.

**Chaque camp calcule sa Force totale en additionnant :**

- la Force indiquée sur chaque carte,
- les marqueurs Force présents sur les cartes Unités,
- les modificateurs provenant d'activation de cartes Outpost (Saboteur, Lieutenant Calahan, Bunker).

Le joueur dont le total de Force est le plus élevé est victorieux.



Lors du calcul de la Force totale des Robots Moloch, il ne faut pas oublier que la Capacité Spéciale du Saboteur et les marqueurs Force (+1, +2, -2) ne s'applique qu'à la Force initiale des Robots. Ils ne s'appliquent pas à la Force d'un Module connecté. De plus, la Force d'un Robot réduit de 2 par le Saboteur ne peut jamais être inférieur à 0  
Par exemple : L'Araignée qui a une Force de 1 peut se voir appliquer le marqueur -2 en Force, ce qui réduit sa Force à 0. Cependant, si le joueur Moloch lui connecte un Module +3 en Force, la Force finale de l'Araignée est bien 3 (et non 2).

Après avoir résolu le combat, les effets de cette victoire sont appliqués par le joueur victorieux dans l'ordre suivant :

- Tout d'abord, le joueur victorieux vérifie si certaines de ses **unités dont la Capacité Spéciale s'active en cas de victoire sont dans la Ville Active**. Ces activations se jouent en premier.
- Ensuite, **les effets de la victoire propre à chaque Ville** sont résolues (ces effets sont décrits ci-dessous)
- Enfin, l'Avantage de fin de combat du District est résolu (les différents Avantages ont été décrits à la phase I)

Une fois ces trois étapes effectuées, le combat s'achève et le District est considéré comme ravagé quoiqu'il en soit. Un jeton District Ravagé est placé sur ce dernier.

**Égalité** - Si les deux camps ont exactement le même total en Force (et ce total peut être 0), ils vérifient alors si **la Troupe d'Assaut est parmi les Robots Moloch dans cette Ville**. Si c'est le cas, c'est le joueur Moloch qui est vainqueur et les effets de victoire ci-dessous s'appliquent. **Si la Troupe d'Assaut n'est pas présente (ou si sa Capacité Spéciale est désactivée)**, ce combat est un statu quo. Aucun joueur ne profite des effets d'une victoire, que ce soit ceux de la Ville ou du District (en dehors d'un District avec la Bombe). Un jeton District Ravagé est placé sur ce District. Puis la phase suivante a lieu.

## Effet d'une victoire Moloch dans la Ville Active

Écrasant la défense Outpost, le joueur Moloch envahit plus avant la Ville, s'empare du District suivant et l'anéantit.



**Destruction d'un District au choix** - dans toutes les Villes excepté Cleveland Harbour.

En cas de victoire Moloch, le joueur Moloch **choisit un des Districts restants de la Ville Active** (autre que celui dans lequel a eu lieu le combat à ce tour) **et le détruit**. Un marqueur District Ravagé est placé sur le District choisi. Si le combat gagné par le joueur Moloch était le dernier de la Ville Active, alors le joueur Moloch choisit un District de la Ville Suivante.

**L'Avantage du District ainsi ravagé n'est pas résolu** (à moins qu'il ne s'agisse de la Bombe qui est toujours prise en compte).



**Ravage d'un District au choix et application de son Avantage** - seulement à Cleveland Harbour.

En cas de victoire Moloch, le joueur Moloch **choisit un des Districts restants de la Ville Active** (autre que celui dans lequel a eu lieu le combat à ce tour) **et le ravage, en appliquant également l'Avantage de ce District**.

Si le combat gagné par le joueur Moloch était le dernier de la Ville Active, alors le joueur Moloch choisit un District de la Ville Suivante, le ravage et en applique l'Avantage.

### Effet d'une victoire Outpost dans la Ville Active

Une victoire Outpost affaiblit et ralentit le Convoi Moloch, ce qui est symbolisé par la défausse de carte du paquet Moloch.



#### Défausse d'une carte du paquet Moloch - Ziggy One, Cleveland Harbour, New York

En cas de victoire Outpost, **la première carte du paquet Moloch est défaussée**. La carte est défaussée face visible.



#### Défausse de deux cartes du paquet Moloch – Jersey Crust

En cas de victoire Outpost, **les deux premières cartes du paquet Moloch sont défaussées**. Les cartes sont défaussées face visible.



#### Défausse d'une carte parmi deux du paquet Moloch – Iron Gate

En cas de victoire Outpost, le joueur **révèle les deux premières cartes du paquet, en défausse une** face visible et mélange la deuxième dans le paquet Moloch.

Si le joueur **Moloch n'a plus de cartes dans son paquet**, le joueur Outpost choisit et **défausse une carte Robot de la Ville Active**. Il peut même défausser une carte immunisée aux Capacités Outpost de cette façon vu que cette carte n'est pas immunisée à l'effet d'une victoire. Si le Robot défaussé a un Module connecté, ils sont défaussés tous les deux mais ceci ne compte que pour une défausse.

Si le joueur **Moloch n'a plus ni cartes dans son paquet, ni carte dans la Ville Active**, le joueur Outpost **défausse une carte au hasard dans la main du joueur Moloch**. Si le joueur Moloch **n'a plus de cartes en main, aucune carte n'est alors défaussée**.

### Exemple d'une résolution de combat

Le combat est acharné pour profiter d'un envoi à New York. Le joueur Moloch totalise une Force de 5 par ses Robots et les Soldats Outpost seulement 4

Le joueur Moloch remporte la victoire et donc, en premier lieu, la Capacité Spéciale du Défenseur conditionnée par la victoire Moloch s'active (1) - une carte, au hasard, de la défausse est remise dans le paquet Moloch.

Ensuite les effets de la victoire Moloch dans cette Ville sont résolus. Le joueur Moloch choisit et détruit un autre District de cette Ville (2). Un jeton District Ravagé est placé.

Enfin, l'Avantage du District est appliqué (3) et le joueur Moloch peut choisir et envoyer un Robot à New York.

Pour terminer ce combat, un jeton District Ravagé est posé sur le District. Comme il n'y avait que deux Districts dans cette Ville et qu'ils sont tous deux ravagés, le joueur Moloch choisit et déplace un des Robots dans la nouvelle Ville Active. La carte Ville est retournée sur sa face Ville Détruite. (Voir phase VIa)

Si le joueur Moloch avait un Robot en moins dans cette Ville, le joueur Outpost aurait remporté la victoire. La Capacité Spéciale du Cpt. Johnson s'active tout d'abord (4), ayant pour conséquence la défausse d'une carte du paquet Moloch. Après quoi l'effet de la victoire Outpost est résolu, et deux cartes du paquet Moloch sont défaussées (5).

Enfin, l'Avantage du District est appliqué (3), et le joueur Outpost peut envoyer un de ses Soldats à New York.

Le combat est terminé, on place un jeton District Ravagé.

Le prochain combat se déroule dans cette même Ville Active.



## **PHASE VIA - DESTRUCTION DE LA VILLE ACTIVE ET REDÉPLOIEMENT MOLOCH**

Après la destruction d'une Ville, le Convoi se met en mouvement. **Si tous les Districts d'une Ville sont ravagés, le joueur Moloch choisit un Robot et le déplace dans la nouvelle Ville active** (à l'exception du Juggernaut et de l'utilisation des Champs IEM entravant les déplacements des Robots). **Ce type de déplacement n'entraîne aucun bonus en Force.** En effet, ce Robot arrive dans une Ville qui, de fait, est la Ville Active dans laquelle aucun bonus en Force n'est attribué.

Ce déplacement est obligatoire. S'il devait arriver que le Robot se déplace dans une Ville où tous les Postes de Combat sont occupés, ce Robot serait éliminé et sa carte défaussée.

Après ce redéploiement, tous les jetons et marqueurs sont enlevés de la carte de la Ville Détruite et **cette carte est retournée.** Désormais, **cette Ville est considérée comme détruite.**

S'il y reste des unités Moloch ou Outpost, elles stationnent dans cette Ville mais leurs Capacités sont inactives.

## **FIN DU JEU**

**Le jeu se termine lorsque tous les effets de victoire du combat final à New York sont résolus. Si, à ce moment, le joueur Moloch a encore une carte dans son paquet, ou si au moins un Robot est présent à New York, il gagne la partie.** Le Convoi a atteint son objectif : la Ville de New York est sous le feu des combats et finira détruite.

**Si le joueur Moloch n'a ni carte dans son paquet, ni Robot à New York** (les éventuelles cartes en main ne comptant pas) **le joueur Outpost l'emporte**, ayant tellement mis à mal le Convoi Moloch que l'invasion de New York est un échec.

Le joueur Outpost peut également l'emporter avant l'ultime combat - ceci est possible si, au début d'un combat, le joueur Moloch n'a plus de carte dans son paquet, plus de cartes dans sa main et aucun Robot dans les Villes non détruites.

## DESCRIPTION DETAILLEE DES CARTES

### 👤 OUTPOST 👤

#### SOLDATS :

**Coureur** – dès l'entrée en jeu du Coureur, vous pouvez le déplacer sur la Ville suivante ou la Ville précédente une fois par combat pendant votre phase d'Attaque (s'il n'est pas dans une Ville Détruite)

**Équipe d'Assaut** – à chaque entrée de l'Équipe d'Assaut en Ville, vous pouvez choisir un Robot placé dans cette Ville et le joueur Moloch doit le reprendre en main (à moins que le Robot soit immunisé aux Capacités Spéciales des Soldats de l'Outpost)

Si un Module est connecté au Robot choisi, le Robot est repris en main et le Module est défaussé.

**Hacker** – à chaque entrée du Hacker en Ville, prenez un marqueur Capacité Spéciale Désactivée. Vous pouvez poser ce marqueur sur un Robot ou un Module à Capacité Spéciale connecté à un Robot de votre choix dans cette Ville (à moins que le Robot ne soit immunisé aux Capacités Spéciales des Soldats de l'Outpost). Le Hacker désactive la Capacité Spéciale du Robot choisi ou de son Module connecté (le Module Kasparov, le Module Filet, le Module de Contamination). Si le Hacker désactive la Capacité des Araignées et qu'il ne reste alors plus assez de Postes de Combat dans cette Ville, elles sont défaussées.

Lorsque, suite à l'utilisation d'une carte jouée, un joueur reçoit un marqueur et ne peut ou ne veut pas l'utiliser, ce marqueur est défaussé sans autre effet.

Les marqueurs ne peuvent être conservés pour être joués ultérieurement. Tous les marqueurs sur une carte Moloch ou Outpost (marqueurs modifiant la Force, marqueurs Capacité Spéciale tel le Hacker ou la Brute) restent sur cette carte, à moins que la carte soit défaussée ou reprise en main suite à l'utilisation d'une autre carte. À ce moment là seulement les marqueurs sont défaussés et mis de côté pour une prochaine utilisation. Que l'unité à l'origine de ce marqueur soit encore en jeu ou pas, dans cette Ville ou une autre, importe peu. Si par exemple un Robot a un marqueur Capacité Spécial Désactivé posé par le Hacker, ce marqueur reste en place sur ce Robot, même si le Hacker est éliminé.



**Commando** [x2] - à chaque entrée du Commando dans une Ville, vous pouvez défausser la première carte du paquet Moloch (cette carte est montrée à chaque joueur). Si le joueur Moloch n'a plus aucune carte restante dans son paquet, vous choisissez et défaussez une carte Robot de cette Ville (à moins que le Robot ne soit immunisé aux Capacités Spéciales des Soldats de l'Outpost). S'il ne reste pas non plus de Robots à défausser dans cette Ville, vous défaussez aléatoirement une carte de la main du joueur Moloch. Et si le joueur Moloch n'a plus de carte en main, aucune carte n'est alors défaussée.

**Cpt. Johnson** - si le joueur Outpost remporte le combat, vous défaussez face visible la première carte du paquet Moloch. Si le joueur Moloch n'a plus aucune carte restante dans son paquet, vous choisissez et défaussez une carte Robot de cette Ville (à moins que le Robot ne soit immunisé aux Capacités Spéciales des Soldats de l'Outpost). S'il ne reste pas non plus de Robots à défausser dans cette Ville, vous défaussez aléatoirement une carte de la main du joueur Moloch. Et si le joueur Moloch n'a plus de carte en main, aucune carte n'est alors défaussée.

**McPherson** - à chaque entrée de McPherson en Ville, vous prenez un marqueur -2 en Force que vous posez sur un Robot de votre choix de cette Ville (à moins que le Robot ne soit immunisé aux Capacités Spéciales des Soldats de l'Outpost) ce qui diminue la Force de ce Robot (mais pas celle du Module qui lui est éventuellement connecté). Vous ne pouvez réduire la Force d'un Robot en dessous de 0.

**Bleusaille** - à chaque entrée de Bleusaille en Ville, vous pouvez utiliser la Capacité Spéciale d'un autre Soldat présent dans cette Ville, mais uniquement si cette Capacité s'active lors de l'entrée en Ville

**Nestugov** - en défaussant une carte de votre main, vous pouvez récupérer un Module connecté à un Robot de cette Ville (à moins que le Robot ne soit immunisé aux Capacités Spéciales des Soldats de l'Outpost). Vous pouvez défausser plusieurs cartes pour récupérer plusieurs Modules en notant bien qu'un seul Module pourra être connecté à chaque Soldat. Les Modules ainsi récupérés fonctionnent de la même façon qu'avant, mais à partir de maintenant, ce sont vos Soldats de l'Outpost qui profitent de leur bonus.

Un Module qui augmente la Force ou un Module de Contamination s'activent immédiatement. Après avoir récupéré un Module Kasparov ou un Module Filet, le joueur Outpost peut les utiliser lors de la phase spéciale d'Activation des Modules de l'Outpost en défaussant des cartes. L'effet de ces Modules se trouve dans la description des cartes Moloch.

**Force Opérationnelle** - à chaque entrée des Forces Opérationnelles en Ville, vous pouvez récupérer en main un autre Soldat précédemment joué dans cette Ville. Ce Soldat peut être joué immédiatement.

**Mitrailleuse Lourde** - si le joueur Outpost remporte le combat, prenez un marqueur Force +2 que vous pouvez poser sur un Soldat

de votre choix dans cette Ville (même sur la Mitrailleurse Lourde elle-même), augmentant ainsi la Force de cette carte.

**Patriote** – le coût d'utilisation du Soutien de la Ville où se trouve le Patriote est réduit de 1 (vous défaussez une carte de moins pour l'utiliser). Si le Patriote est à Cleveland Harbour, vous ne défaussez aucune carte pour utiliser le Soutien de cette Ville. Le joueur Outpost déclare son intention d'utiliser le Soutien de la Ville et place le marqueur adéquat sur la Ville.

**Lieutenant Calahan** - augmente la Force de chaque Soldat présent en Ville (lui y compris) de 1. Ces augmentations de Force seront prises en compte lors de la résolution du combat. Ne placez pas de marqueurs Force sur les cartes Soldats. Si un Soldat est pris dans un filet (par l'effet de la carte Module Filet) alors sa Force n'est pas augmentée.

**Saboteur** - diminue la Force de chaque Robot présent en Ville de 1 (les Robots immunisés aux Capacités Spéciales de l'Outpost ne sont pas affectés). Ces diminutions de Force seront prises en compte lors de la résolution du combat. Ne placez pas de marqueurs Force -1 sur les Robots (ces marqueurs n'existent pas). Le Saboteur ne réduit pas la Force des Modules.

**Scorn** – à chaque entrée de Scorn en Ville, vous pouvez choisir un Robot de cette Ville et l'éliminer (à moins que le Robot ne soit immunisé aux Capacités Spéciales des Soldats de l'Outpost). Si le Robot éliminé a

un Module connecté, ce Module est également défaussé.

**Soldat [x2]** - à chaque entrée du Soldat en Ville, vous pouvez piocher une carte de votre paquet et l'ajouter à votre main

**Éclaireur [x2]** - à chaque entrée de l'Éclaireur en Ville, vous pouvez déplacer un Soldat présent dans cette Ville dans la Ville précédente ou dans la Ville suivante. Le Soldat ainsi déplacé peut entrer dans une Ville Détruite, mais ne peut pas sortir de l'aire de jeu.

## BÂTIMENTS

**Bunker** – augmente la Force de chaque Soldat de cette Ville de 1. Ces augmentations de Force seront prises en compte lors de la résolution du combat. Ne placez pas de marqueurs Force sur les cartes Soldats. Si un Soldat est pris dans un filet (par l'effet de la carte Module Filet) alors sa Force n'est pas augmentée.

**Canon IEM (Impulsion Électromagnétique)** – désactivez les Capacités Spéciales des Robots et celles de leur Module (le Module Kasparov, le Module Filet et le Module de Contamination) de cette Ville. Si un Module ainsi désactivé a été récupéré par le joueur Outpost, il fonctionne normalement. Si le Cuirassé ou un Robot avec un marqueur Bouclier est joué dans la Ville où le Canon IEM est présent, leur protection devient inactive. À l'inverse, si le Cuirassé ou un Robot avec un marqueur Bouclier est présent dans la Ville où le Canon IEM est joué, ils sont alors préservés de la Capacité du Canon.

Champ Électromagnétique – interdit tout déplacement de Robot Moloch depuis cette Ville (que ce soit en jouant une carte Mouvement, par la Capacité Spéciale du Frelon ou lors du redéploiement Moloch après le ravage de tous les Districts de la Ville). Interdit également l'envoi à New-York des Robots Moloch lors d'une victoire Moloch sur un District possédant cet Avantage (à moins que le Robot ne soit immunisé aux Capacités Spéciales des Bâtiments et des Soldats Outpost).

### **ACTION IMMÉDIATE**

**Attaque Électromagnétique** - arrêtez immédiatement le combat en cours sans en déterminer l'issue. Le District est ravagé. Placez-y un marqueur District Ravagé. Seul l'effet de la Bombe s'applique. En fonction du résultat, soit le joueur Moloch entame son redéploiement et la destruction de la Ville, soit une nouvelle phase de pioche commence.

**Médecin** - reprenez en main un Soldat d'une Ville Détruite. Ce Soldat peut être joué de suite.

**Attaque Soudaine** - lors de ce combat, il n'y aura pas de phase d'activation des Modules Moloch. Le joueur Moloch ne pourra donc pas jouer de nouveaux Modules ni activer des Modules nécessitant la défausse de cartes. Les autres Modules déjà connectés continuent de fonctionner. À la fin de la phase Attaque du joueur Outpost, passez directement à la phase Résolution du Combat.

**Conseil de Guerre** [x2] - piochez trois cartes de votre paquet, choisissez en deux que vous ajoutez à votre main et défaussez la troisième. S'il vous reste moins de trois cartes dans votre paquet, piochez en le maximum et n'en défaussez aucune.

**Retraite** – déplacez deux fois un Soldat d'une Ville à une autre. Vous pouvez déplacer deux Soldats différents ou un seul Soldat deux fois. Ce Soldat peut partir et revenir à sa Ville de départ. Un Soldat peut également être déplacé dans une Ville Détruite, mais jamais en dehors de l'aire de jeu.

**Reconnaissance** - placez deux marqueurs Force +1 sur les Soldats de votre choix dans votre aire de jeu. Vous pouvez choisir deux fois le même Soldat.

**Mouvement** [x4] – déplacez un Soldat sur la Ville suivante ou sur la Ville précédente. Ce Soldat peut être déplacé sur une Ville Détruite, mais ne peut jamais sortir de l'aire de jeu. Il n'y a pas de limite au nombre de carte Mouvement jouée pendant une même phase d'Attaque.

**Sniper** - éliminez un Robot dans la Ville de votre choix (même un des Robots immunisés aux Capacités Spéciales Outpost). Si vous éliminez un Robot avec un Module connecté, ce Module est également défaussé.

**Renseignement** - regardez la main de carte du joueur Moloch.

## ✖ MOLOCH ✔

### ROBOTS

**Exterminateur** – réduisez le nombre de Poste de Combat Outpost de 1, dès l'entrée de l'Exterminateur en Ville. Si, à ce moment, les Unités Outpost occupaient tous les Postes de Combat disponibles, le joueur Moloch choisit et défausse un Soldat ou un Bâtiment de cette Ville.

**Bloqueur** – Si un Robot dans la même Ville que le Bloqueur devait être défaussé, vous défaussez à la place le Bloqueur. Le Bloqueur est défaussé quelle que soit la cause initiale de la défausse du Robot (carte Outpost, Avantage d'un District, Soutien de la Ville d'Iron Gate).

**Brute** – à chaque entrée de la Brute en Ville, prenez un marqueur Bouclier que vous posez sur un Robot de votre choix dans cette Ville. Ce Bouclier immunise le Robot (et son Module connecté s'il en a un) contre les Capacités Spéciales des Soldats et des Bâtiments Outpost. Cela ne protège pas des Actions Immédiates, de l'Avantage Éliminer une Unité Ennemi ou du Soutien de la Ville d'Iron Gate. Si le Canon IEM entre dans une Ville où se trouve déjà un Robot avec un marqueur Bouclier, ce Robot est protégé

des effets du Canon. Si le Canon IEM est arrivé en Ville le premier, alors sa Capacité Spéciale annule l'effet du Bouclier. Vous pouvez également poser un marqueur Bouclier sur un Robot dont la Capacité Spéciale est annulée par le Hacker, bien que ceci ne permette pas d'enlever le marqueur du Hacker. Cependant, cela immunise le Robot contre toutes les autres Capacités Spéciales des Soldats et Bâtiments Outpost.

**Gauss Cannon** – doesn't have any special ability.

**Hybride** – à chaque entrée de l'Hybride en Ville, placez un marqueur Force +2 sur un Robot de votre choix dans cette Ville, augmentant sa Force.

**Juggernaut** – ne peut être déplacé (mais peut être envoyé à New York lors de la Résolution du Combat). Vous ne pouvez jouer de carte Mouvement sur le Juggernaut, qui ne peut pas, non plus, être déplacé lors de la phase de Redéploiement Moloch. Si le joueur Outpost récupère le Module Kaspárov, le Juggernaut ne peut pas être déplacé.

Lorsque, suite à l'utilisation d'une carte jouée, un joueur reçoit un marqueur et ne peut ou ne veut pas l'utiliser, ce marqueur est défaussé sans autre effet. Les marqueurs ne peuvent être conservés pour être joués ultérieurement. Tous les marqueurs sur une carte Moloch ou Outpost (marqueurs modifiant la Force, marqueurs Capacité Spéciale tel le Hacker ou la Brute) restent sur cette carte, à moins que la carte soit défaussée ou reprise en main suite à l'utilisation d'une autre carte. À ce moment là seulement les marqueurs sont défaussés et mis de côté pour une prochaine utilisation. Que l'unité à l'origine de ce marqueur soit encore en jeu ou pas, dans cette Ville ou pas importe peu. Si par exemple un Robot récupère un marqueur Bouclier suite à l'utilisation de la Capacité Spéciale de la Brute, ce marqueur reste en place sur ce Robot, même si la Brute est éliminée.

**Le Clown** - vous pouvez éliminer un de vos Robots (le Clown y compris) et deux Soldats Outpost de la même Ville en défaussant une carte de votre main. Vous pouvez activer la Capacité du clown pour chaque carte défaussée. Plusieurs activations lors de la même phase sont possibles.

**Chasseur** [x3] - à chaque entrée du Chasseur en Ville, vous choisissez et éliminez un Soldat Outpost dans cette Ville.

**Le Cerveau** - Vous pouvez récupérer un Robot de votre choix (le Cerveau y compris) dans cette Ville en défaussant une autre carte de votre main. Vous pouvez activer la Capacité du Cerveau pour chaque carte défaussée. Plusieurs activations lors de la même phase sont possibles. Les Robots ainsi récupérés peuvent être joués de suite. Si un des Robots récupérés a un Module connecté, ce Module est défaussé. Tous les marqueurs (modifiant la Force ou la Capacité Spéciale du Robot) sont défaussés également.

**Défenseur** - Si le joueur Moloch remporte un combat dans la Ville où se trouve le Défenseur, vous récupérez une carte prise au hasard dans la défausse. Placez là sur le haut de votre paquet. Vous ne pouvez regarder la carte.

**Araignées** [x3] – les Araignées n'occupent pas de Poste de Combat. Elles peuvent donc être placées dans une Ville où tous les Postes de Combats sont occupés. Si leur Capacité est désactivée par le Hacker, par le Canon IEM ou si, après la destruction de la Ville, il n'y a pas de Poste de Combat

disponible, elles sont défaussées.

**Cuirassé** – le Cuirassé est immunisé contre les Capacités Spéciales des Soldats et Bâtiments Outpost (il n'est pas immunisé aux Actions Immédiates, au déplacement suite à la résolution du combat ou au Soutien d'Iron Gate) Si le Canon IEM est joué dans la Ville où le Cuirassé est présent, celui-ci est immunisé. Si le Canon IEM était placé en premier dans la Ville, alors le Canon annule l'immunité du Cuirassé.

**Chien d'acier** – ce Robot n'a aucune Capacité Spéciale.

**Éventreur** – vous pouvez éliminer un Soldat choisi dans cette Ville en défaussant une carte de votre main. Vous pouvez éliminer autant de Soldats que de cartes défaussées.

**Frelon** - dès l'entrée en jeu du Frelon, vous pouvez le déplacer sur la Ville suivante ou la Ville précédente une fois par combat pendant votre phase d'Attaque (s'il n'est pas placé dans une Ville Détruite).

**Troupe d'Assaut** – Si le combat dans cette Ville se termine sur une égalité, le joueur Moloch l'emporte.

**Transporteur** – à chaque entrée du Transporteur en Ville, piochez une carte de votre paquet.

## MODULES

**Module Kasparov** – après avoir connecté ce Module, vous pouvez déplacer un Soldat Outpost sur la Ville suivante ou la Ville précédente en défaussant une carte de votre main. Vous pouvez défausser plusieurs cartes pour déplacer plusieurs Soldats. Un Soldat peut être déplacé sur une Ville Détruite, mais jamais en dehors de l'aire de jeu (vous ne pouvez le déplacer plus loin que New York ou avant Ziggy One). Si le Soldat est déplacé dans une Ville où tous les Postes de Combat sont déjà occupés et qu'il ne reste aucune place pour lui, il est éliminé (et sa carte est défaussée).

**Module Filet** – après avoir connecté ce Module, vous pouvez emprisonner un Soldat Outpost jusqu'à la fin du Combat dans un Filet en défaussant une carte de votre main. Vous pouvez défausser plusieurs cartes pour emprisonner plusieurs Soldats. Un Soldat ainsi emprisonné est considéré hors-jeu pour le combat actuel : pendant la Résolution du Combat, ni

sa Force ni sa Capacité Spéciale ne sont prises en compte (ce qui inclut toutes les modifications de la Force résultant de l'action d'autres cartes Outpost et les marqueurs Force). Au prochain combat, la Capacité et la Force du Soldat sont à nouveau prises en compte. Quoi qu'il en soit, le Soldat emprisonné peut être envoyé à New York ou éliminé pendant la Résolution du Combat.

**Module de Contamination** – ce Module réduit le nombre de Poste de Combat de cette Ville de 1. Cette réduction prend effet dès que le Module est placé dans l'aire de jeu. Si, au moment où le Module est joué, tous les Postes de Combat Outpost sont déjà occupés, le joueur Moloch choisit et défausse un Soldat ou un Bâtiment.

**Module de Combat [x2]** – ce Module augmente la Force de 1. Ce n'est pas une Capacité Spéciale. Le Module ne peut être désactivé.

Dans le cas où le joueur Outpost prend le contrôle du Module Kasparov ou du Module Filet, ils continuent de fonctionner de la même façon mais contre l'armée Moloch. Après la prise de contrôle, le joueur Outpost peut utiliser leur Capacité en défaussant des cartes de sa main lors de la phase spéciale d'Activation des Modules Outpost. Prendre le contrôle du Module Kasparov permet au joueur Outpost de déplacer les Robots de son choix sur la Ville suivante ou précédente. Le contrôle du Module Filet permet d'emprisonner des Robots Moloch de son choix jusqu'à la Résolution du Combat - Pendant la phase Résolution du Combat, leur Force et leur Capacité Spéciale ne sont pas prises en compte.

Dans le cas où le joueur Outpost prend le contrôle d'un Module augmentant la Force ou du Module de Contamination, ils continuent de fonctionner de la même façon mais contre l'armée Moloch. Ils commencent à fonctionner de suite après la prise de contrôle. Le Module de Combat, le Module d'Extinction et le Module de Destruction augmentent la Force des Soldats Outpost après leur prise de contrôle par ce joueur. Le Module de Contamination réduit le nombre de Poste de Combat Moloch de 1 dans la Ville après la prise de contrôle. Si, avant la prise de contrôle, les unités Moloch occupaient déjà tous les Postes de Combat disponibles de la Ville, alors le joueur Outpost choisit et défausse un Robot de cette Ville.

**Module d'Extermination** – ce Module augmente la Force de 2. Ce n'est pas une Capacité Spéciale. Le Module ne peut être désactivé

**Module de Destruction** – ce Module augmente la Force de 3. Ce n'est pas une Capacité Spéciale. Le Module ne peut être désactivé.

### ACTION IMMÉDIATE

**Matrice de Connexion** - piochez trois cartes et ajoutez-les à votre main. S'il vous reste moins de trois cartes dans votre paquet, piochez les cartes restantes.

**Poussée** [x2] – choisissez et déplacez un Soldat Outpost dans la Ville suivante ou la Ville précédente. Un Soldat peut être déplacé sur une Ville Détruite, mais jamais en dehors de l'aire de jeu (vous ne pouvez le déplacer plus loin que New York ni avant Ziggy One). Si le Soldat est déplacé dans une Ville où tous les Postes de Combat sont déjà occupés et qu'il ne reste aucune place pour lui, il est défaussé.

**Recycleur** – reprenez un Module au choix dans votre main. Vous pouvez choisir un Module déjà connecté à un Robot dans une Ville Détruite ou un Module passé sous contrôle Outpost.

**Ordre de Retraite** – reprenez un Robot au choix et ajoutez-le à votre main. Vous pouvez choisir un Robot de n'importe quelle Ville, même une Ville Détruite. Ce Robot peut être joué immédiatement. Si ce Robot avait un Module connecté, ce Module est défaussé. Tous les marqueurs (issus de Capacités Spéciales ou modifiant la Force du Robot) sont retirés.

**Mouvement** – déplacez un Robot d'une Ville sur la Ville suivante ou la Ville précédente. Avec cette carte, vous ne pouvez déplacer ni le Juggernaut (car sa Capacité Spéciale ne le permet pas) ni un Robot d'une Ville où le Canon IEM est présent et activé. Le Robot peut être déplacé dans une Ville Détruite, mais jamais en dehors de l'aire de jeu.

**Assaut Massif** – lors de phase d'Attaque du joueur Outpost à venir, ce joueur ne pourra pas jouer d'Actions Immédiates.

AUTEUR: IGNACY TRZEWICZEK

LIVRE DE RÉGLE: ŁUKASZ PIECHACZEK

ILLUSTRATION DE LA BOÎTE: MICHAŁ SZTUKA

ILLUSTRATIONS DES CARTES: PIOTR FOKSOWICZ, ŁUKASZ LALKO,

JAKUB JABŁOŃSKI, KAROL DOBROWOLSKI, MATEUSZ BIELSKI

DESIGN DES CARTES ET DES ICÔNES: MACIEJ MUTWIL

### VERSION FRANÇAISE :

TRADUCTION DU LIVRE DE RÉGLE : GUILLAUME GIGLEUX

TRADUCTION DES CARTES ET DE LA BOÎTE : YANN WENZ

ADAPTATION : IELLO

D'ABORD ET AVANT TOUT, REMERCIEMENTS TOUT PARTICULIER À:

MACIEJ SZUKALSKI, ŁUKASZ PIECHACZEK, RAFAŁ SZYMA,

MACIEJ MUTWIL, ALEKSANDER TRZEWICZEK,

MARCIN KARBOWSKI, PIOTR HARASZCZAK.

REMERCIEMENTS À TOUS LES TESTEURS QUI ONT AIDÉ À AMÉLIORER

L'ÉQUILIBRE DU JEU ET À RELIRE LE LIVRE DE RÉGLE: ARTI, ZACH,

WILI, TYCJAN, MONIQ, ROBERT CIOMBOR, MICHAŁ CIOMBOR,

GRZEGORZ POLEWKA, DAMIAN KUPPER, HUBERT, NATANIEL, ASIOK,

MONGA, RYU, WALEC, MŁODY, OLEK TUKAJ, TRIP, KLEMA, TYMEK,

FARINDEL, ET LE DERNIER MAIS NON LE MOINDRE, MERRY.

UN GRAND MERCI À TOUS CEUX QUI ONT JOUÉ À CONVOI LORS DES

CONVENTIONS ET M'ONT FAIT PART DE LEURS SUGGESTIONS.

JE VOUDRAIS ÉGALEMENT REMERCIER MICHAŁ ORACZ POUR L'AIDE

APPORTÉE QUAND IL Y EN AVAIT LE PLUS BESOIN ET MARK CHAPLIN,

AUTEUR DU JEU REVOLVER, POUR L'INSPIRATION QUI M'A AMENÉ À

CRÉER CONVOI.

WYDAWNICTWO PORTAL, UL. ŚW. URBANA 15,44-100 GLIWICE POLAND

[WWW.PORTALPUBLISHING.EU](http://WWW.PORTALPUBLISHING.EU)

© 2012 IELLO

309 BOULEVARD DES TECHNOLOGIES

54710 LUDRES - FRANCE

[WWW.IELLO.INFO](http://WWW.IELLO.INFO)

## TOUR DE JEU:

I Pioche

II Choix d'un District

III Attaque du joueur Moloch

IV Attaque du joueur Outpost

V Activation des Modules Moloch

V (a) Activation des Modules  
Outpost

VI Résolution du combat

VI (a) Destruction de la Ville  
Active et redéploiement Moloch

## ORDRE D'APPLICATION DES EFFETS EN CAS DE VICTOIRE:

1) Capacités Spéciales des unités

2) Effet de victoire de la Ville

3) Avantage de fin de combat du  
District

## CAPACITÉS DES CARTES:

Les Actions Immédiates affectent n'importe quelle carte sur toute l'aire de jeu.

Les autres Capacités n'ont d'effet que sur les cartes dans la Ville où la carte est placée et uniquement si la Ville n'est pas détruite.



Capacité activée en entrant dans une ville



Capacité activée par la défausse d'une carte depuis sa main



Capacité permanente



Capacité activée en cas de victoire Outpost



Capacité activée en cas de victoire Moloch



Capacité activée en cas d'égalité