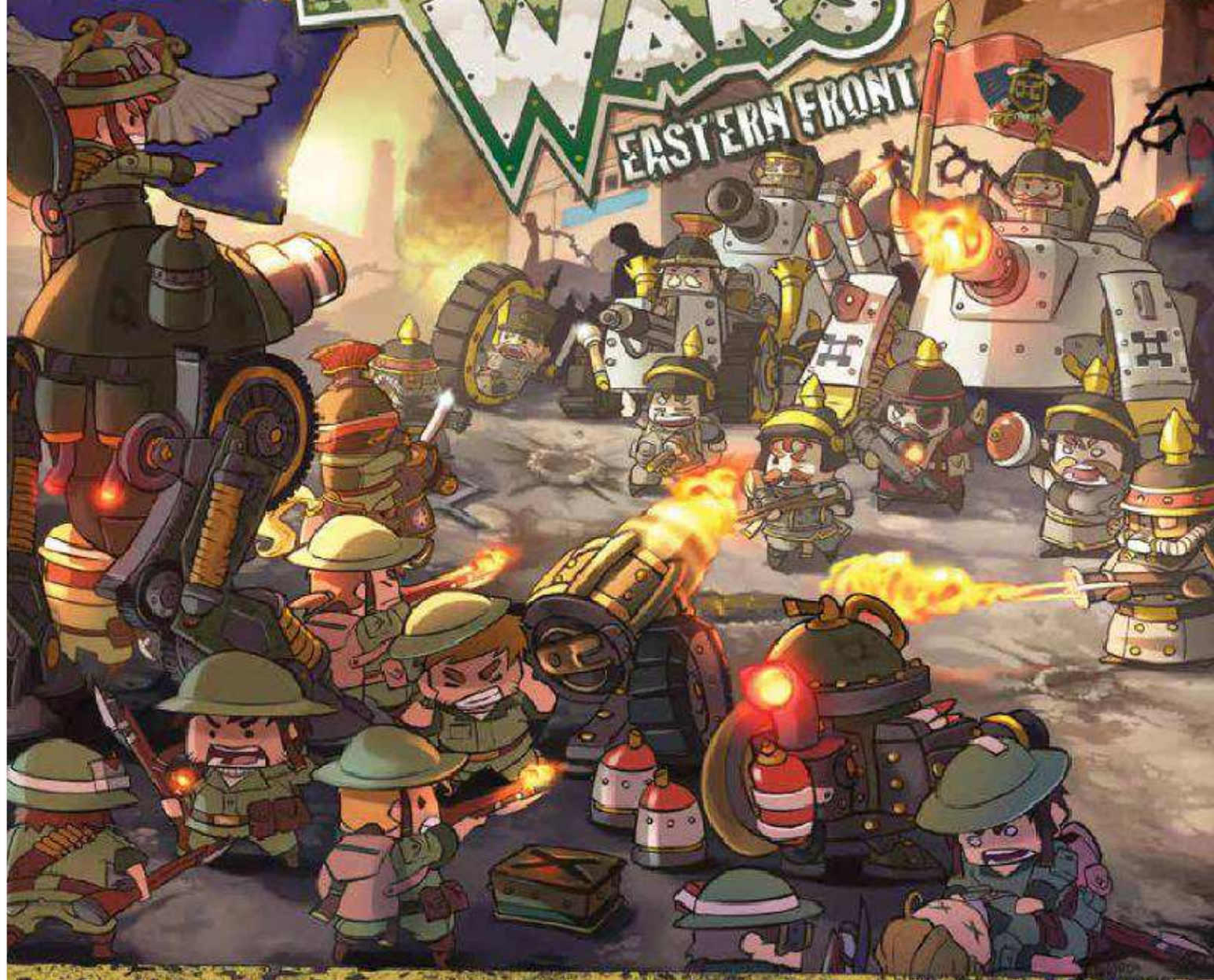


RIVET WARS

EASTERN FRONT



RULEBOOK

Norwich

Weymouth

Brighton

TABLE DES MATIERES

- Contenu de la Boîte 2
- Introduction 4
- Aperçu du Jeu 6
- Cartes Stat 7
- Cartes Mission 8
- Cartes Action 8
- Tuiles de Jeu 9
- Tuiles de Suivi 10
- Éléments de Terrain 11
- Dés 11
- Jouer une Partie 12
- Phase de Cartes 14
- Phase de Déploiement 15
- Phase de Combat 16
- Phase de Mouvement 18
- Phase Finale 19
- Scénarios 20
- Compétences Spéciales 32
- Résumé du Tour de Jeu 33

CONTENU DE LA BOITE

Rivet Wars: Eastern Front est un jeu de plateau complet contenant tout ce dont vous avez besoin pour jouer.

La boîte contient:



16x CARTES STAT



2x PLATEAUX STAT



24x CARTES ACTION!



10x CARTES SECRET MISSION



1x TUILE DE SUIVI



9x TUILES DOUBLE-FACE



5x JETONS GAZ



4x JETONS VICTOIRE



24x MARQUEURS DE DEGATS



6x DRAPEAUX BLIGHTS



6x DRAPEAUX ALLIES



6x PIONS BUNKER



6x PIONS OBJECTIF STRATEGIQUE



6x DES A SIX FACES



6x PIONS CHAMP DE MINES



6x PIONS BARBELES



6x PIONS PIEGES A TANKS



LES FORCES ALLIEES



9x RIFLEMAN



1x M2 WOLVERINE



1x GENERAL G.
PATSTON (PLUG)



1x HACKSAW
TURRET (PLUG)



2x HAMMER
65 POUNDER



3x ROCKET
CYCLE



1x CAPTAIN
W. PARMAN



1x MT-1 OSTRICH

LES FORCES BLIGHT



9x PANZERFAUST



1x JAGER
ERWIN KONIG



1x GENERAL E.
ROMLER (PLUG)



1x DER
CYCLOPS (PLUG)



1x BARON GASTON
TANKKEN



2x MG08
SCHLITTEN



3x MONOWHEEL
DRAGONS



1x STURMPANZER



A PROPOS DU JEU

Rivet Wars: Eastern Front est un jeu de figurines tactique pour 2 joueurs ou plus.

Chaque joueur endosse le rôle d'un commandant d'une armée du monde de Rivet représentant l'une des factions en guerre. En tant que commandant vous engagerez l'ennemi et prendrez en charge vos troupes lorsqu'elles seront appelées et envoyées au front. En considérant toutes leurs forces et faiblesses, ainsi que celles de votre adversaire, vous contrerez les avancées ennemies et capturerez les objectifs vitaux pour vous assurer la victoire.

Mais choisir les mauvaises troupes peut vous mener au désastre, à la défaite, voire même à votre démission en tant que commandant!



LA GRANDE GUERRE

Le monde de Rivet, autrefois charmant, a été détruit par des décennies de guerre. Les années de bombardement, de gazage, et le siphonage des ressources naturelles a prélevé son tribut, transformant les pâturages en marécages, en no-man's land constellé de cratères, et noircissant le ciel de suie et de fumée des usines.

La guerre fait rage. Les ressources alimentant en priorité la machine de guerre de chaque nation, le niveau technologique a stagné à un niveau post-industriel. Mitrailleuses et Blindés primitifs ont été introduits sans pour autant remplacer les anciennes armes, et il n'est pas rare d'assister à une charge de cavalerie lourde emmenée par un blindés sur pattes de 80 tonnes. L'énergie vapeur est encore largement utilisée, pendant que d'autres forces emploient l'électricité, le diesel, ou le cheval.

Les alliances entre les nations de Rivet se nouent et se brisent.

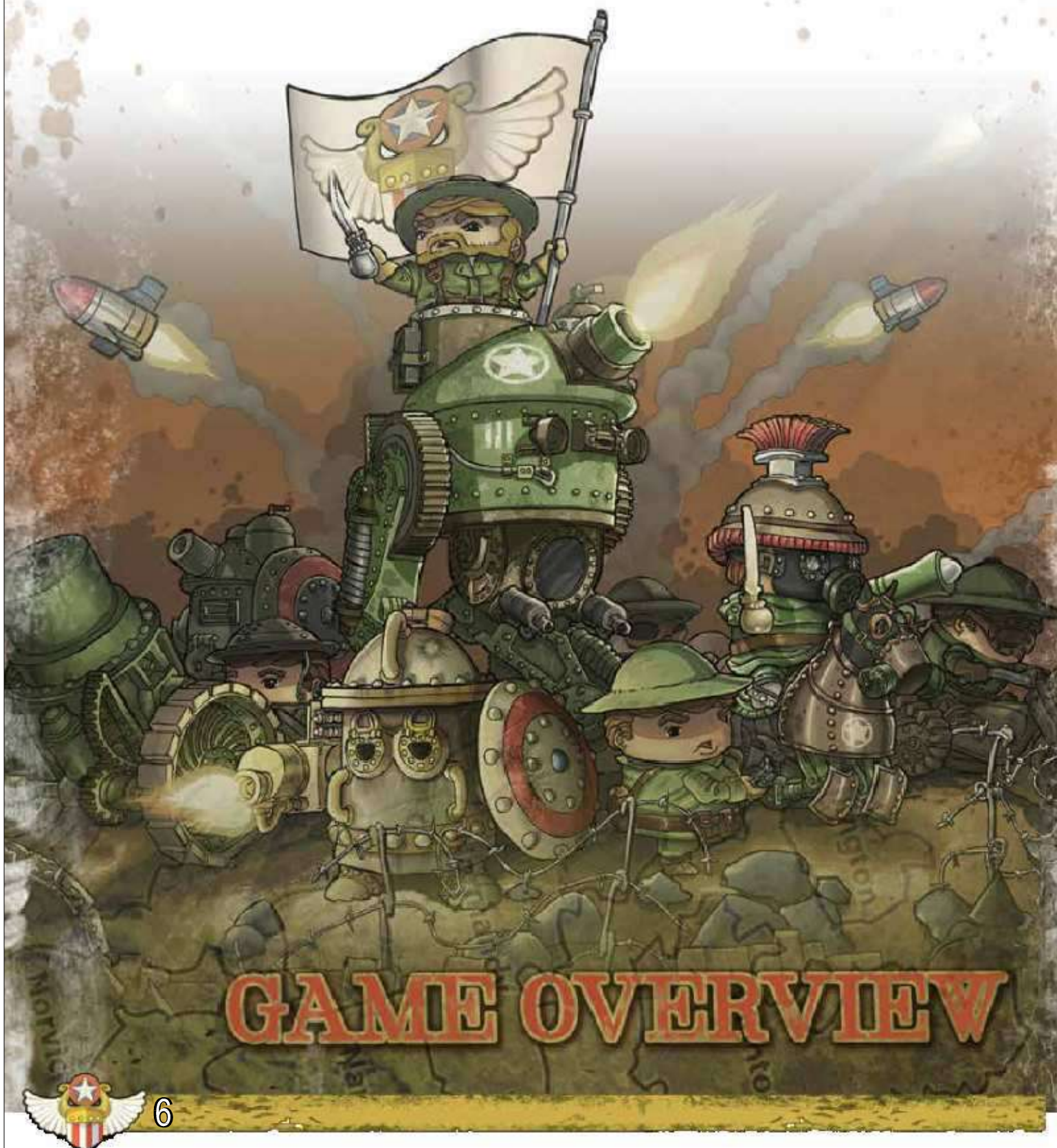
Au coeur du conflit, deux nations dominantes et opposées se distinguent. L'Imperial Blightun Empire, une monarchie dirigée par l'Archiduc Fou et son oncle, le Kaiser ; et les Etats Alliés Indépendants, une mosaïque de nations luttant pour leur liberté.

Gouvernant par la peur et la brutalité, les Blights voient dans ce conflit l'opportunité de s'appropriier plus de terres et de ressources, et ils utilisent tous les moyens pour y parvenir, y compris les attaques aux gaz empoisonnés. Les Alliés, de leur côté, voit les Blights comme une menace directe à leur souveraineté et luttent pour conserver leur indépendance. Dans le même temps, d'autres factions se battent pour les miettes qui restent. Les frontières nationales sont en plein bouleversement et de nouveaux traités - et la fortune! - vont et viennent chaque jour. Désormais il est temps pour les braves soldats D'ALLER COMBATTRE!



APERCU DU JEU

Dans cette section nous verrons les différentes composantes de Rivet Wars. Vous trouverez les règles pour jouer dans la section suivante.



GAME OVERVIEW



CARTES

Il y a 3 types de cartes utilisées dans une partie de Rivet Wars: les cartes Stat, les cartes Secret Mission et les cartes Action!

LES CARTES STAT

Vous pouvez utiliser les cartes Stat individuelles ou le tableau récapitulatif. Chaque face de ce tableau présente une armée différente de Rivet, et toutes les unités qui composent cette armée. Les caractéristiques de chaque unité peuvent être trouvées sur sa carte Stat.

9 **1** CAPTAIN W. PARMAN **11**

2 **3** **3** **4**

5 **6** **2**

7

8

10 RANGE **a** **1** **b** **0**

12 SPECIAL: Buff: Rapid Assault

13 ATTACK **a** **1** **b** **3** **2** **1** **0** **0** **c**

"Maman, j'ai vu des choses que personne ne croirait. Des Sturmpanzers en feu au pied des falaises de Brighton. J'ai regardé des Monowheels se glisser dans le noir près de O'ryan's Gate. Tous ces moments se perdront dans les méandres du passé, comme des boulons dans une forge. Il est temps d'y aller."

-Extrait d'une lettre trouvée sur le corps du soldat Ray Bunty, 2eme Régiment d'Infanterie

1. Nom - Ceci est le nom de l'unité.

2. Coût - Le nombre de points de déploiement nécessaires pour amener cette unité en jeu.

3. Rivets - En plus des points de déploiement certaines unités peuvent avoir besoin de Rivets pour être déployées.

4. Mouvement - Nombre de cases que l'unité peut parcourir chaque tour.

5. Armure - La classe d'armure de l'unité.

6. Santé - Nombre de dégâts que peut subir cette unité avant d'être détruite.

7. Portrait - Une jolie image de l'unité.

8. Type - Les unités sont organisées en différents types pour aider à différencier leurs compétences et la façon dont elles fonctionnent. Tous ces types d'unité sont des unités terrestres. Les différents types sont :



Il y a aussi une version Héros de chacune d'entre elles, représentée par une bande de couleur au milieu de leur badge (comme indiqué sur la carte à gauche).

9. Faction - Ceci indique pour quelle nation l'unité se bat.

10. Portée -

10a. Portée terrestre, utilisée pour cibler au sol.

10b. Portée aérienne, utilisée pour cibler en l'air.

11. Récompense - Ces icônes indiquent s'il y a une prime sur cette unité. Le joueur qui élimine cette unité reçoit ce nombre de Points de Victoire.

12. Compétences Spéciales - Il y a des règles spéciales se rapportant à l'unité. Voir la liste des Compétences Spéciales pour les règles spécifiques de chacune.

13. Bloc d'Attaque - Cette section décrit les attaques disponibles pour chaque unité. Il y a trois sections:

13a. Le nombre d'essais autorisés par l'attaque.

13b. Règles spéciales éventuelles pour l'attaque.

13c. Le nombre de dés à lancer contre chaque type d'armure. Les unités avec plusieurs armes peuvent utiliser chacune à chaque tour et cibler différentes cases.

Douille - Ceci est une icône indiquant combien de plugs cette unité peut accepter.



CARTES SECRET MISSION

Saisir la moindre opportunité lorsqu'elle se présente est la marque d'un Commandant aguerri, et les cartes Secret Mission représentent cette capacité. Ces cartes offrent la possibilité de gagner des Points de Victoire supplémentaires en remplissant certaines conditions.

Les cartes Secret Mission ont toutes en commun les 4 éléments suivants:

1. **Nom** - C'est le nom de la mission.
2. **Image** - C'est une jolie image mettant en valeur la carte.
3. **Objectif** - Ceci indique les conditions à remplir pour achever la mission.
4. **Points de Victoire** - Le nombre de Points de Victoire à gagner.



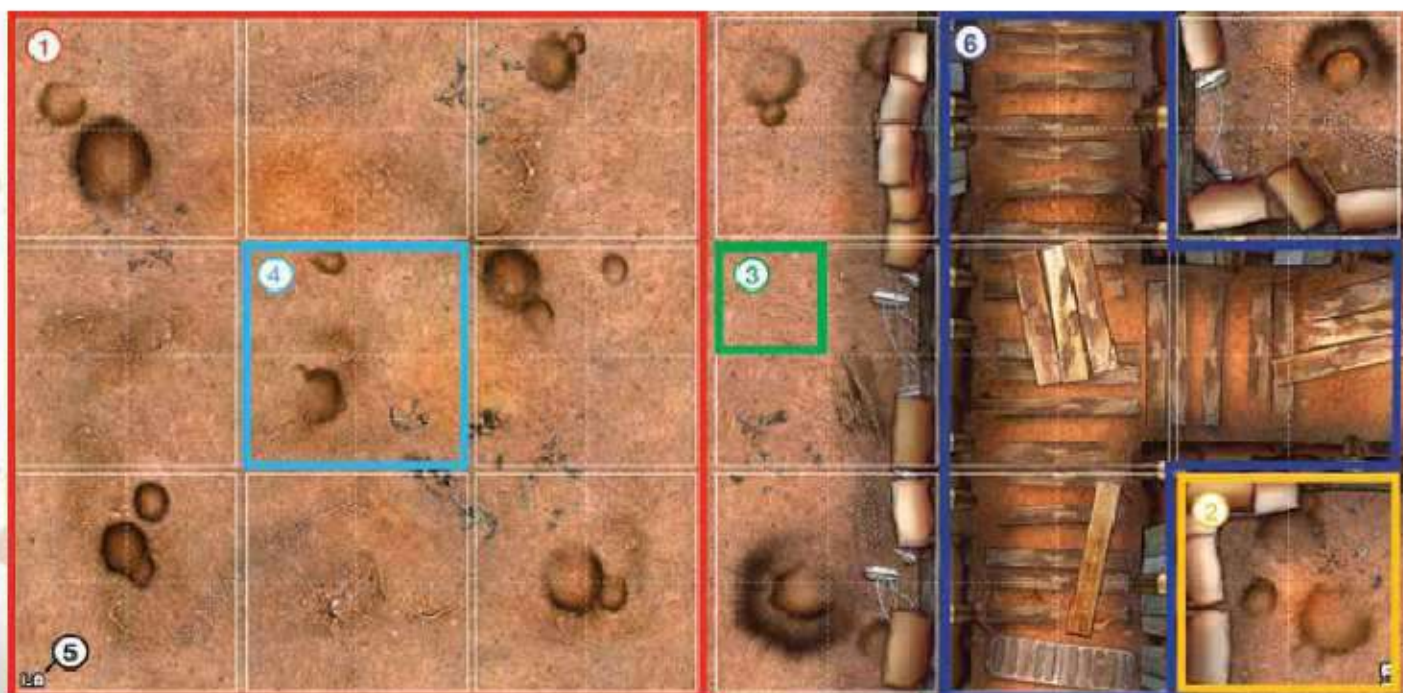
CARTES ACTION!

Un Général rusé n'est pas tributaire des règles habituelles de la guerre s'il parvient à utiliser ces cartes de manière efficace. Attaques surprises et renforts inattendus sont quelques uns des avantages apportés par les cartes Action! Chacune énumère ses effets particuliers et quand elle peut être jouée.

Les cartes Action! ont toutes en commun les 5 éléments suivants:

1. **Nom** - C'est le nom de l'action.
2. **Effets** - Ceci indique ce que fait la carte.
3. **Timing** - Cela indique à quel moment vous pouvez utiliser cette carte.
4. **Texte** - Un court texte d'ambiance.
5. **Diagramme de Déviation** - Cette icône est utilisée pour déterminer une déviation (de tir par exemple) lorsque cela est requis.





TUILES DE JEU

Chaque tuile est imprimée sur les deux faces et numérotée pour faciliter la mise en place des divers scénarios. Chaque tuile est divisée en neuf cases, lesquelles sont constituées de quatre cellules. Une case à coté d'une autre, que ce soit bord à bord ou en diagonale, est considérée comme étant adjacente.

Il y a aussi la Tuile de Suivi, utilisée pour enregistrer les Points de Victoire, les Rivets, et divers autres éléments.

Au second été de la guerre, le champs de bataille était devenu une étendue de boue et de cratères, dénuée de vie. La seule solution pour se déplacer efficacement consistait en des sentiers aménagés de planches de bois. Ces chemins serpentaient aléatoirement sur le champ de bataille, après avoir été placés de manière anarchique par les deux camps, suivant les flux et reflux des diverses offensives.

- Une Courte Histoire de la Première Guerre Blight.

1. Tuile - Une tuile est une section de champ de bataille composée de neuf cases. Les scénarios indiquent aussi quelles zones du plateau est territoire Allié ou Blight, et toute zones non définie est considérée comme "no-man's land".

2. Case - Une "case" est une section de tuile de 2x2 cellules.

3. Cellule - Une "cellule" est une section d'une case. Il y en a quatre dans chaque case.

4. Terrain découvert - Tout espace du plateau qui n'inclut pas de Caillebotis (Duckboards).

5. Tuile ID - Ce numéro est utilisé pour l'assemblage du plateau. Les scénarios indiquent les numéros des tuiles à utiliser lors de la mise en place.

6. Caillebotis (Duckboards) - Les Caillebotis sont des zones gérées par des règles particulières, notamment pour les unités avec la compétence Runner.



TUILE DE SUIVI

1. Piste de Score - La piste de Score permet d'avoir une trace de vos Points de Victoire de façon pratique, en utilisant les Jetons Victoire.

2. Piste de Rivets - Elle permet d'avoir un suivi du nombre de Rivets dont vous disposez. Utilisez un Jeton Victoire.

3. Pile de cartes Secret Mission - C'est ici que vous placerez le deck de cartes Secret Mission durant la partie. Lorsque cette pioche est vide, mélangez la pile de défausse et remplacez-la ici.

4. Pile de défausse des cartes Secret Mission - Toute carte Secret Mission qui a été remplie est placée ici.

5. Pile de cartes Action! - C'est ici que vous placerez le deck de cartes Action! durant la partie. Lorsque cette pioche est vide, mélangez la pile de défausse et remplacez-la ici.

6. Pile de défausse des cartes Action! - Une fois qu'une carte Action! est utilisée, elle est placée ici.

7. Priorité de ciblage des Cellules - Les Alliés et les Blights ont chacun leur propre diagramme de priorité de ciblage. Lors d'une attaque sur une case, utilisez ce diagramme pour déterminer dans quel ordre les unités sont attaquées.



ELEMENTS DE TERRAIN

1. Bunker - Seule l'infanterie peut entrer dans un Bunker.

Les Bunkers comptent comme Caillebotis et permettent une Défense Renforcée (-1) pour l'infanterie à l'intérieur.

2. Objectif Stratégique - Zones de grande importance du champ de bataille. Seule l'infanterie peut se déplacer sur ces cases, de plus elles comptent comme Caillebotis. Les Objectifs Stratégiques sont une source de Points de Victoire dans de nombreux scénarios. Les contrôler peut aussi vous apporter des bonus supplémentaires.

3. Barbelés - L'infanterie ne peut pénétrer dans une case contenant des Barbelés. Si une unité d'un autre type entre dans une telle case, les Barbelés sont détruits.

4. Pièges antichar - Les unités non-infanterie ne peuvent pas pénétrer dans une case contenant un piège antichar.

5. Champ de mines - Ce sont des zones dangereuses qui peuvent affecter des unités non-infanterie pénétrant dans une case en contenant. Toute unité non-infanterie entrant dans une case avec un champ de mine subit une attaque de 2 dés.



①



②



③



④



⑤

DES

Rivet Wars utilise des dés normaux à six faces, désignés D6, pour déterminer la réussite de diverses actions.

SCENARIOS

Les Scénarios décrivent les diverses batailles et conflits dans Rivet Wars. Avant chaque partie, les joueurs doivent décider quel scénario ils vont jouer. Celui-ci indique comment mettre en place le champ de bataille et les objectifs spécifiques qu'il faudra essayer d'atteindre au cours de la partie.



JOUER UNE PARTIE!



PLAYING THE GAME



REGLES GENERALES

- **Règle Prioritaire**

Plusieurs compétences influent sur les déplacements, les attaques ou sur les déploiements! Lorsqu'une compétence contredit les règles de base, les compétences sont prioritaires.

- **Bufs**

Les Bufs sont des bonus que possèdent certaines unités et dont elles peuvent faire bénéficier d'autres unités dans leur case. Une unité avec un Buff, et toute unité dans la même case que celle-ci, bénéficient toujours de ce Buff. Une unité activée dans une case avec un Buff, et qui se déplace hors de cette case, bénéficie toujours de ce Buff jusqu'à la fin de son activation.

- **Initiative**

Au début de la partie, faites un jet pour déterminer l'initiative. Chaque joueur lance un D6. Le joueur obtenant le score le plus élevé commence. Relancez en cas d'égalité. L'ordre du tour continue ensuite dans le sens horaire.

- **Capter des Objectifs Stratégiques**

Vous capturez un Objectif Stratégique lorsque vous avez une figurine dessus à la fin de votre tour. Chaque Objectif Stratégique capturé vous rapporte 1 Point de Victoire à la fin de votre tour et peut avoir des effets additionnels selon le scénario.

- **Contrôler des Objectifs Stratégiques**

Vous pouvez contrôler un Objectif Stratégique en ayant une unité dessus au début de votre tour. Pour représenter ceci, placez un de vos drapeaux dans la case. Aussi longtemps que vous le contrôlez, vous capturez l'Objectif Stratégique à la fin de votre tour, même si vous n'avez plus de figurine dessus. Pour prendre le contrôle d'un Objectif Stratégique à l'ennemi, vous devrez avoir une unité dessus à la fin de votre tour. Vous pouvez alors retirer son drapeau et capturer l'Objectif Stratégique, gagnant 1 Point de Victoire. Contrôler un Objectif Stratégique peut aussi avoir des effets additionnels selon le scénario.

- **Mise en Place du Champ de Bataille**

Tout d'abord les joueurs doivent se mettre d'accord sur le scénario à jouer. Chaque scénario vous indiquera comment mettre en place le champ de bataille, en utilisant les diverses tuiles et éléments de terrains.

Capter les points stratégiques et détruire votre adversaire sont évidemment les buts prioritaires de tout commandant, mais un officier intelligent saisira toute opportunité qui se présentera à lui. En particulier, n'oubliez pas de vérifier vos dossiers contenant les MISSIONS SECRETES que vous pouvez capitaliser.

- A propos des Missions Secrètes, Chapitre I



ROUND DE JEU

Chaque round de jeu est divisé en tours, durant lesquels chaque joueur effectue toutes les phases décrites ci-dessous. Une fois qu'un joueur a terminé toutes ces phases, c'est au tour du joueur suivant. Lorsque tous les joueurs ont effectué leur tour, un nouveau round commence.

PHASE DE CARTES

La première phase du tour d'un joueur est la phase de cartes.

Étapes de la Phase de Cartes

1. Vous pouvez défausser 1 carte Action! pour faire de la place à une nouvelle carte.
2. Piochez 1 carte Action! (jusqu'à une main de 3 cartes max).
NOTE: le joueur qui obtient le premier tour ne pioche pas de carte Action! durant son premier tour.
3. Piochez jusqu'à 2 carte Secret Mission (jusqu'à une main de 2 cartes max). Si vous désirez piocher une carte alors que vous en avez déjà deux en main, vous ne piochez pas de cartes Secret Mission.

Main Maximale

Quand vous avez autant de cartes qu'autorisé dans votre main - soit 3 cartes Action! et 2 cartes Secret Mission - et qu'il vous est demandé de piocher une carte supplémentaire, vous n'en piochez aucune.

La chance sourit aux audacieux, ou du moins c'est ce que vous entendrez dire. Néanmoins, d'après notre expérience, une once de prudence est plus précieuse qu'une livre de bravoure.

- Manuel des Sergents pour ramener vos hommes vivants à la maison, Chapitre I: Staying Alive



PHASE DE DEPLOIEMENT

En début de tour de chaque joueur, il déploiera des unités en utilisant les Points de Déploiement. Chaque unité coûte un certain nombre de Points de Déploiement pour être placée sur le champ de bataille, et certaines unités requièrent en plus un certain nombre de Rivets.

Étapes de la Phase de Déploiement

1. Générez le nombre de Points de Déploiement et de Rivets comme indiqué par le scénario.
2. Sélectionnez une unité à déployer et payez le nombre de Points de Déploiement et de Rivets adéquat.
3. Déployez cette unité sur le champ de bataille dans n'importe quelle case de votre zone de déploiement. Vous ne pouvez pas placer d'unités dans des cases dans lesquelles elles ne peuvent normalement pas se déplacer.
4. Répétez les étapes 2 et 3 jusqu'à ce que tous les Points de Déploiement aient été utilisés, ou que vous ne désirez plus placer d'unités. Tous les Points de Déploiement inutilisés sont perdus à la fin de la phase. Les Rivets inutilisés peuvent être conservés pour un prochain round.

Félicitations! En tant que héros décoré, sachez que vous êtes DIFFÉRENT. Votre seule présence sur le champ de bataille inspire les hommes autour de vous - et sème les germes de la peur chez l'ennemi! Mais gardez à l'esprit qu'ils vous tireront dessus. Étant donné qu'il est inacceptable pour vous de rester à couvert à l'arrière des lignes, vous ne devez pas oublier que vous êtes aussi un atout IRREMPLACABLE dans cette guerre! Soyez prudent mais n'ayez pas peur.

- Extrait d'une Lettre de Recommandation.

Plugs: Les Plugs sont des ajouts pour d'autres unités, leur procurant des compétences puissantes ou des armes. Lorsqu'un Plug est déployé, il est placé dans n'importe quelle douille appartenant à une unité présente dans votre territoire. L'unité dans laquelle le Plug est emboîté gagne toutes les compétences et armes octroyées par le Plug. Le Plug est considéré comme partie intégrante de l'unité à laquelle il est rattaché, il est activé et détruit en même temps.

Héros: Les Héros sont des individus uniques sur le champ de bataille. Chaque Héros ne peut être déployé qu'une seule fois par partie, et une fois qu'il est éliminé il s'en va pour de bon, alors prenez en soin!

Quelques fois un Héros sera disponible à la fois comme Plug et comme unité d'un type différent (infanterie ou cavalerie par exemple). Vous pouvez déployer chacune de ces versions une fois par partie, mais vous ne pouvez n'en avoir qu'une seule à la fois sur le champ de bataille au même moment - vous devez donc attendre qu'une version soit éliminée avant de déployer l'autre - C'est difficile de mettre à terre un bon combattant!



PHASE DE COMBAT

Lors de la Phase de Combat un joueur activera chacune de ses unités, case par case. Chaque unité ne peut être activé qu'une seule fois par phase de combat. Les unités activées peuvent choisir entre effectuer des attaques ou utiliser une compétence de type Action.

Étapes de la Phase de Combat

1. Sélectionnez une case à activer. Toutes les unités dans cette case sont maintenant "actives".
2. Vérifiez s'il y a des Buffs applicables dans cette case.
3. Sélectionnez une unité de la case. Cette unité peut soit utiliser une compétence spéciale désignée comme **[action]** sur sa carte, ou effectuer n'importe quelle attaque disponible sur celle-ci.
4. Si l'unité effectue une attaque, choisissez une case cible à portée, et qui ne contient pas d'unités amies. Identifiez l'unité ennemie ciblée appropriée (utilisez pour cela le diagramme de priorité de ciblage des cellules).
5. Vérifiez s'il y a des Buffs applicables sur l'unité cible.
6. Comparez le type d'armure de l'ennemi au Bloc d'Attaque de l'attaquant pour connaître le nombre de dés à lancer.
7. Lancez les dés, 1 point de dégât est infligé si au moins un d6 donne un résultat de 5+.
8. Si la ligne d'attaque de l'unité attaquant indique plus d'une attaque, ou si elle possède plusieurs lignes d'attaque, répétez les étapes 4 à 7 jusqu'à ce que toutes les attaques aient été effectuées.
9. Sélectionnez une autre unité active et effectuez ses attaques ou ses Actions.
10. Une fois que toutes les unités de la case active ont agi, activez la case suivante. Continuez ainsi jusqu'à ce que toutes vos unités aient été activées. Toutes les unités ne sont pas obligées d'attaquer.

Grille de Priorité de Ciblage: Après qu'une case a été sélectionnée comme cible, l'unité ennemie située dans la première cellule, en considérant l'orientation sur la tuile de suivi, doit être attaquée en premier. Dans l'exemple ci-dessous le Blight Sturmpanzer attaque la case contenant les forces Alliées. En vérifiant le Diagramme de Priorité de Ciblage des Alliés, le Rifleman est situé dans la cellule visée en premier. Une fois éliminé, le Rocket Cycle pourra alors être pris pour cible.



Attaques et Armures: Lors d'une attaque sur une unité, reportez vous au Bloc d'Attaque de la figurine assaillante. Le premier chiffre indique le nombre d'attaques que l'unité peut effectuer.

Ensuite, comparez le type d'Armure de la cible au Bloc d'Attaque de l'assaillant - ceci vous indiquera combien de dés vous lancerez pour attaquer cette unité. Notez que certaines unités sont meilleures que d'autres contre certains types d'Armure!

Une attaque touche si au moins un des dés lancé donne un résultat de 5 ou 6. Une touche inflige 1 point de dégât à la cible. Quel que soit le nombre de 5 ou de 6 obtenus, une attaque réussie n'inflige qu'un seul point de dégât.

Portée: Une unité ne peut attaquer une ennemi que s'il est dans une case à portée. Les unités possèdent différentes portées selon que la cible soit en l'air ou au sol. Une portée de 0 indique que l'unité ne peut pas attaquer ce type de cible. Lorsque vous vérifiez la portée, seule une diagonale peut être utilisée. Les unités des d'autres cases n'interfèrent pas dans l'attaque.

Déviaton: Quand une attaque ou une action indique de dévier ou faire une déviaton, piochez la carte du dessus du deck de cartes Action! Sur chaque carte Action! figure un diagramme de déviaton - qui a pour but de représenter la nature peu précise de certaines attaques sur le champ de bataille.



La case centrale du diagramme est la case visée par l'action ou l'attaque, et la flèche indique quelle case sera finalement touchée! Orientez le diagramme dans le sens du joueur actif. Résolvez l'attaque pour l'action sur la nouvelle case, comme si elle avait été visée. Les attaques déviées peuvent toucher par inadvertance des unités amies! Faites-y attention!

Oubliez tout ce qu'on vous a dit au camp d'entraînement, l'artillerie n'est pas une science exacte. Faites de votre mieux, visez un gros groupe de Blights, et priez. Au minimum, tout ce boucan remontera le morale des troupes.

- L'Artillerie pour les Nuls, brochure.



Cibles à portée du Rifleman, avec une portée au sol de 2.



PHASE DE MOUVEMENT

Lors de la Phase de Mouvement, un joueur activera chacune de ses unités, case par case.

Étapes de la Phase de Mouvement

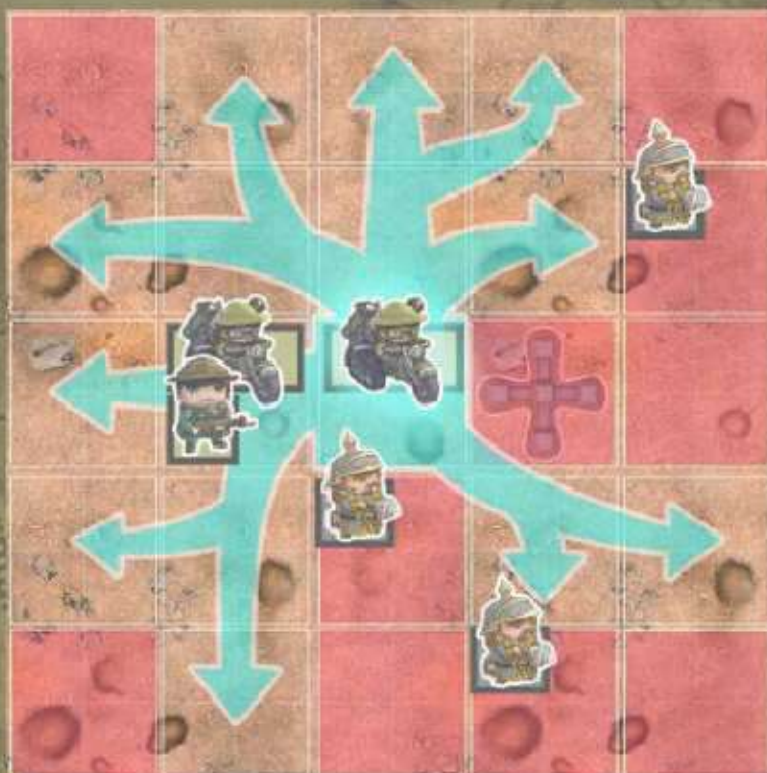
1. Sélectionnez une case à activer. Toutes les unités dans cette case sont maintenant "actives".
2. Vérifiez s'il y a des Buffs applicables dans cette case.
3. Sélectionnez une unité de la case pour lui faire faire un déplacement, selon la valeur indiquée sur sa carte Stat.
4. Continuez à déplacer les unités actives jusqu'à ce qu'elles aient toutes eu l'occasion de bouger. Toutes les unités ne sont pas obligées de se déplacer.
5. Répétez les étapes 1 à 4 jusqu'à ce que toutes les unités amies aient été activées.
6. Continuez, case par case. Vous pouvez ré-arranger les unités dans chaque case, en les plaçant dans la position que vous désirez.

Ne vous laissez pas bernier par l'uniforme rutilant des officiers de cavalerie ou la confiance excessive d'un équipage de tank... Vous êtes l'arme la plus efficace d'un général de terrain. Alors que certains peuvent déclencher l'enfer sur terre ou faire un raffut de tous les diables, seul VOUS, l'humble fantassin, pouvez prendre et tenir un point stratégique.

- Manuel des Sergents pour ramener vos hommes vivants à la maison, Chapitre 8: Gagner la Guerre

Lors de son déplacement, une unité doit suivre les règles suivantes:

- Une unité peut se déplacer d'une case pour chaque point de mouvement qu'elle dépense.
- Une unité ne peut se déplacer en diagonale qu'une seule fois par activation.
- Une unité ne peut pas entrer dans une case occupée par des unités ennemies.
- Une unité peut se déplacer en diagonale entre deux cases occupées par des unités ennemies et/ou un terrain infranchissable.



Les options de déplacement d'un Rocket Cycle avec ses 2 points de mouvement.



PHASE FINALE

Vérifiez si vous avez gagné des Points de Victoire selon le scénario. Chaque scénario indique les conditions spécifiques que chaque joueur doit remplir pour gagner des Points de Victoire.

Le premier joueur à remplir les conditions de victoire l'emporte! Néanmoins, si le premier joueur à remplir ces conditions n'est pas le dernier joueur du round en cours, la partie continue jusqu'à la fin du round, afin de donner une chance égale à chacun de gagner. Dans le cas d'une égalité, continuez à jouer jusqu'à ce que l'un des joueurs finisse un round avec plus de Points de Victoire que les autres.



Le livre le plus apprécié par les hommes s'échinant sur le champ de bataille est sans aucun doute le Manuel des Sergents pour ramener vos hommes vivants à la maison. Cet ouvrage offre des conseils pratiques dans un langage clair, facile à comprendre pour tout soldat. Curieusement, les deux armées revendiquent la paternité de ce manuel et honnêtement il est impossible de savoir qui a tort ou raison, les deux versions étant quasiment identiques et affichant le même titre. La théorie la plus populaire repose sur le fait que les tranchées changeant souvent de camp, les meilleurs extraits des chaque livre récupéré à l'ennemi se sont retrouvés dans les éditions postérieures de chacun.

- Une Courte Histoire de la Première Guerre Blight.





SCENARIOS



SCENARIOS

Les Scénarios ont en commun les 5 éléments suivants:

Nom de la Mission: C'est le nom du scénario, avec une petite description.

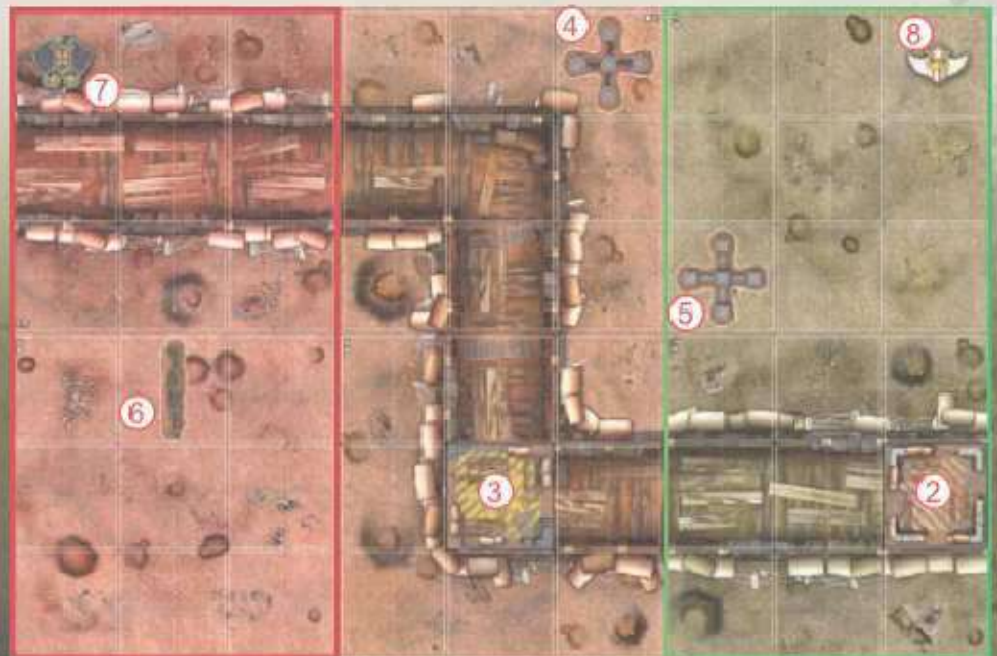
Ressources: Ceci indique combien de Points de Déploiement et de Rivets seront disponibles pour les joueurs au début de chacun de leur tour.

Règles Spéciales: Cette section vous indique s'il y a des règles spécifiques au scénario.

Conditions de Victoire: Remplissez les conditions de victoire et vous remporterez le scénario.

Icones présents sur la Tuile:

1. **Diagramme** - Il vous indique quelles tuiles sont utilisées pour mettre en place le scénario. Vous aurez besoin de regarder l'image pour les placer dans le bon sens.
2. **Bunker**
3. **Objectif Stratégique**
4. **Champ de Mines**
5. **Piège Antichar**
6. **Barbelés**
7. **Icône de Déploiement Blight**
8. **Icône de Déploiement Allié**
9. **Territoire Blight**
10. **Territoire Allié**
11. **No Man's Land**



1	5A	3B	2B
	9A	8A	7A



SCENARIOS

MISSION 1 - HISSEZ LES COULEURS

Les vacances du cessez-le-feu ont tenu une semaine mais les tensions entre les Alliés et les Blights sont à un niveau record. Les politiciens des deux bords se chamaillent à propos des frontières des territoires contestés tandis que les généraux se penchent sur les cartes et guettent à travers leurs binoculaires la moindre faiblesse dans les défenses ennemies pour l'exploiter. Alors que les diplomates s'invectivent d'un bout à l'autre des tables de conférences, un petit détachement de chaque camp a découvert un nouveau petit secteur stratégique de la ligne de front. Les deux groupes, dans l'espoir de surprendre l'autre, attaquent simultanément, jetant leurs forces improvisées au coup par coup!

Ressources:

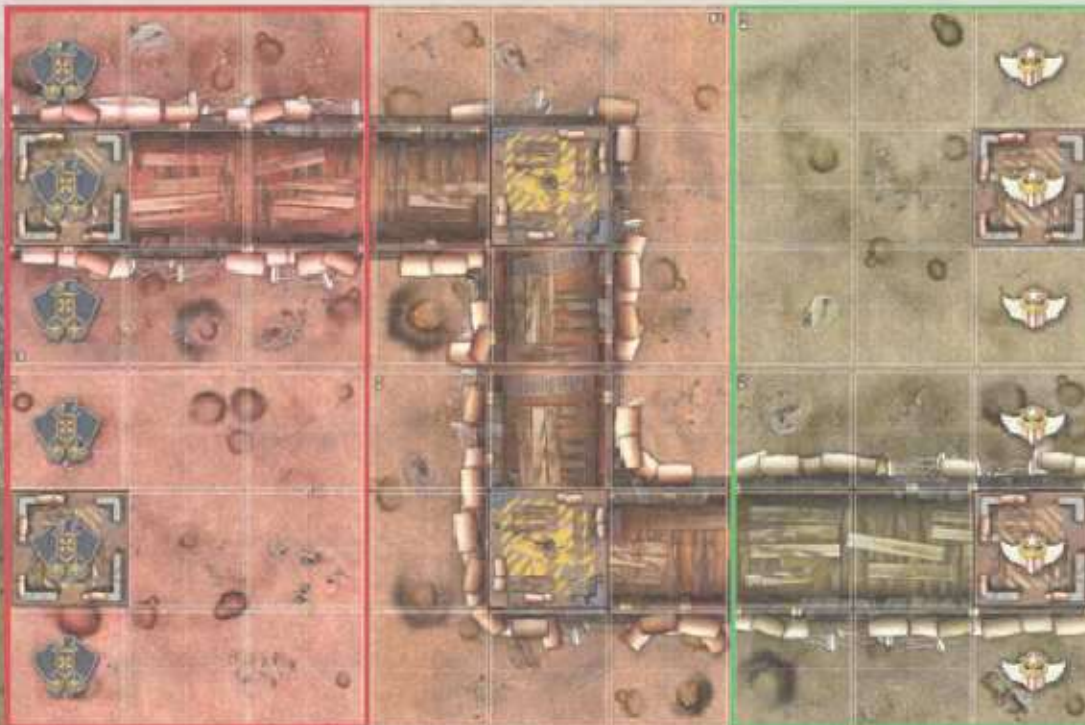
Points de Déploiement: 4
Rivets: 0

Règles Spéciales:

Aucun joueur ne pioche de cartes Action! ni de cartes Secret Mission.

Conditions de Victoire:

Les Objectifs Stratégiques rapportent 1 VP lorsqu'ils sont capturés. Le premier joueur qui atteint 6 VP gagne la partie.



SCENARIOS

MISSION 2 - DEFENSE DE LA COLLINE 356

L'escarmouche de la semaine dernière a dégénéré en véritable guerre totale. Le long du front entre Blights et Alliés l'artillerie s'échange des salves pendant que les grognards creusent et se retranchent, accumulant des munitions en vue d'une attaque ou d'une contre-attaque. Après des jours d'accrochages, les Blights estiment avoir massé assez de troupes pour prendre la colline 356. Se ruant hors de leurs bunkers, ils espèrent submerger la petite garnison Alliée sous leurs roquettes et leur détermination inébranlable.

Ressources:

Points de Déploiement: Alliés 4, Blights 6

Rivets: 1

Conditions de Victoire:

Capter un Objectif Stratégique rapporte 1 VP.

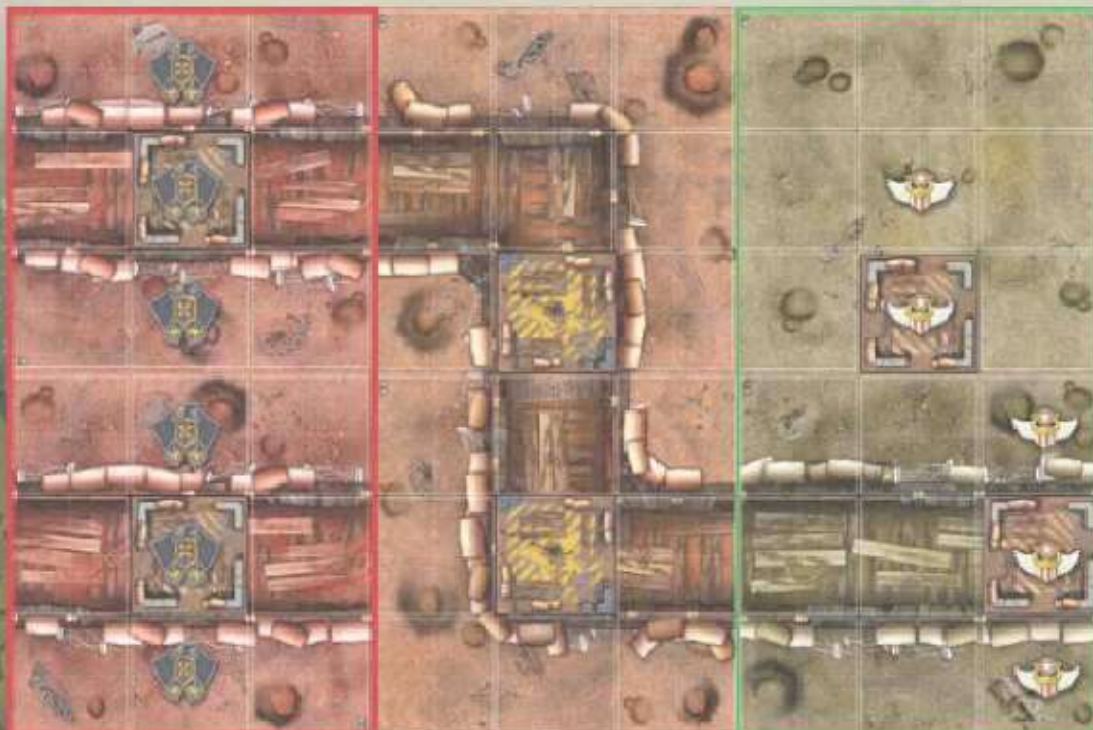
Le premier joueur qui atteint 8 VP gagne la partie.

Règles Spéciales:

Aucun joueur ne pioche de cartes Secret Mission.

Les Alliés commencent la partie avec un Rifleman sur chaque Objectif Stratégique.

Le joueur Allié commence la partie.



5A	2A	1A
3A	8A	7A



SCENARIOS

MISSION 3 - GUERRE DE TRANCHEES!

Après des semaines de pluies les nuages se sont enfin déchiré, laissant apparaître le soleil, et lançant les deux camps dans une nouvelle course tactique pour prendre le dessus sur l'adversaire. Malheureusement les lignes ont été dispersées, et maintenant les deux bords se précipitent pour réinvestir le front et reprendre un maximum de terrain à l'ennemi!

Ressources:

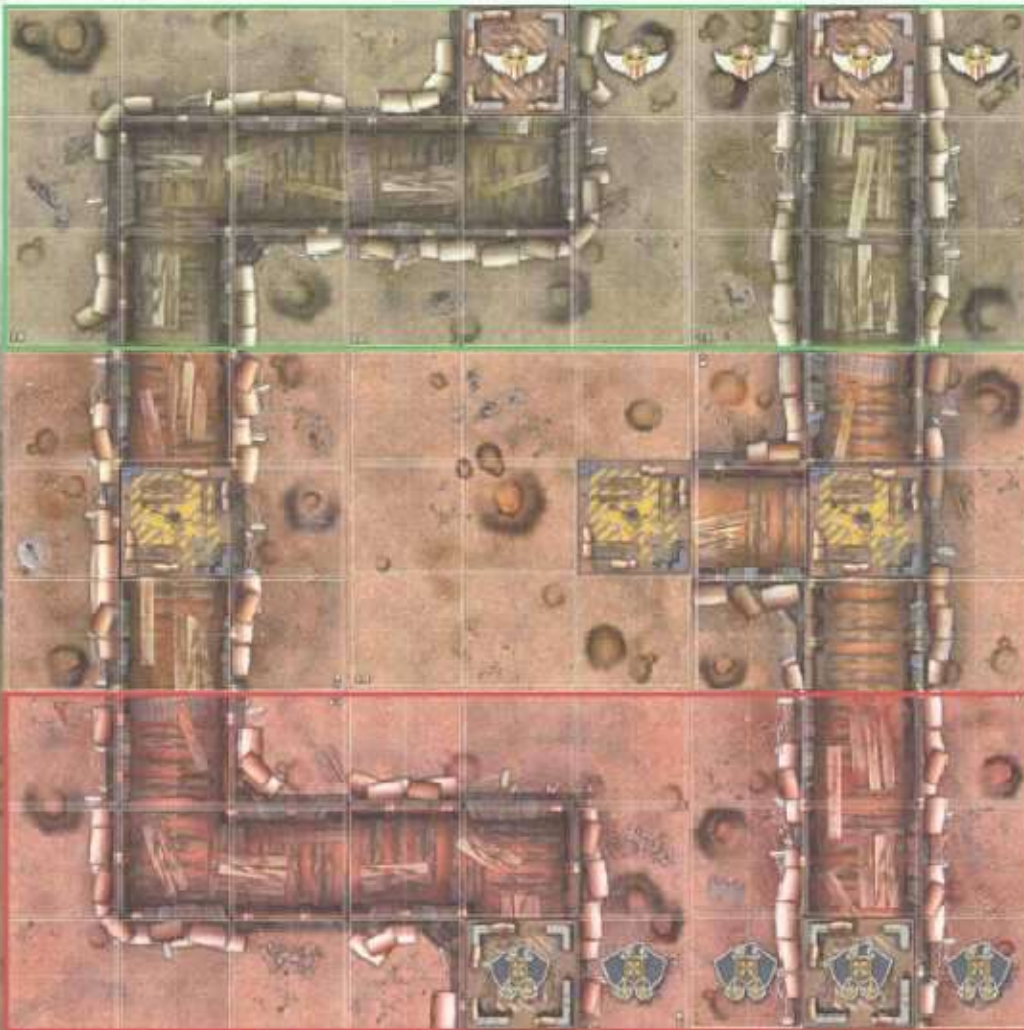
Points de Déploiement: 4

Règles Spéciales:

Aucune

Conditions de Victoire:

Capturer un Objectif Stratégique rapporte 1 VP.
Le premier joueur qui atteint 10 VP gagne la partie.



2A	8A	7A
5A	4A	1B
6B	9B	3A



SCENARIOS

MISSION 4 - OVER THE TOP

Un hiver rude a contraint les deux camps à passer plusieurs mois dans leurs bunkers. Hormis quelques barrages d'artillerie ou des tirs hasardeux de snipers, ce fut plutôt calme. Néanmoins les belligérants ne sont pas restés inactifs ; ils en ont profité pour stocker des munitions et préparer leurs plans d'attaque. Et maintenant le printemps revient et le sol dégèle. Il est temps pour les soldats de sortir de leur hibernation, de faire tirer les machines de guerre, et de grimper hors des tranchées pour se lancer à travers le no man's land.

Ressources:

Points de Déploiement: 6

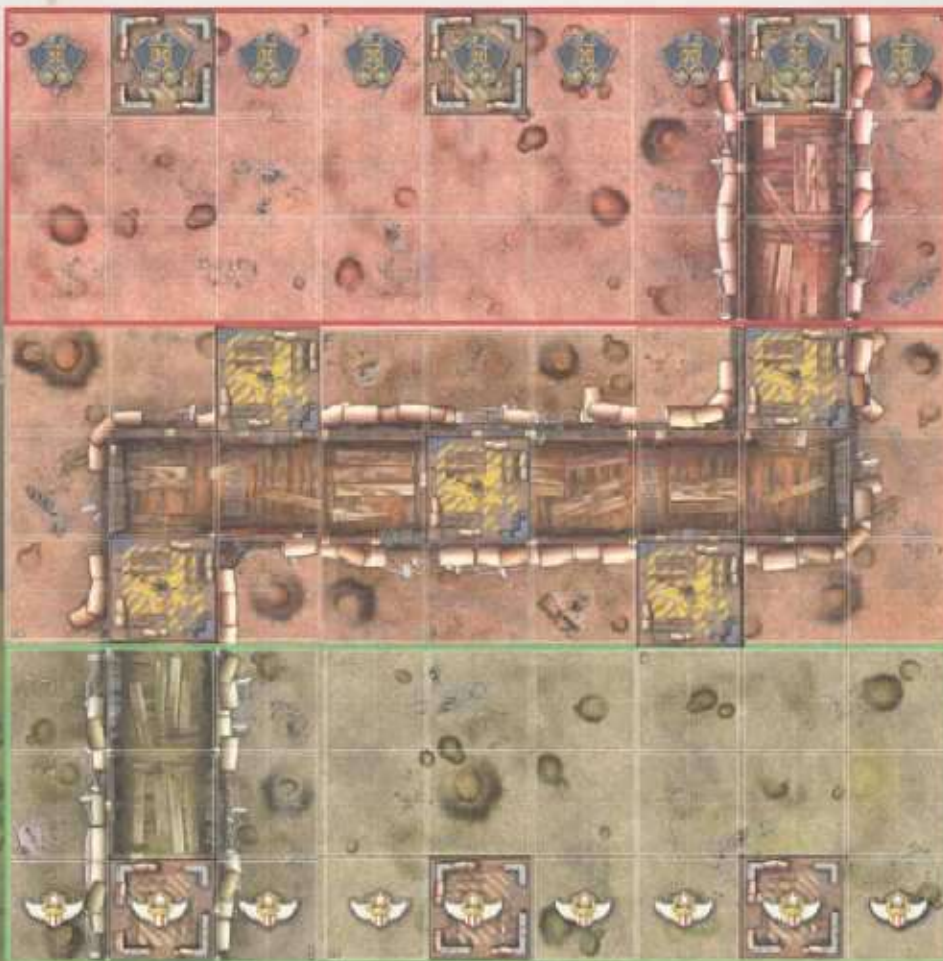
Règles Spéciales:

Aucune

Conditions de Victoire:

Capturer un Objectif Stratégique rapporte 1 VP.

Le premier joueur qui atteint 10 VP gagne la partie.



9A	6A	3A
2A	7A	8A
5A	4A	1A



SCENARIOS

MISSION 5 - LES RONCES

"Les ronces! C'est ainsi que nous appelons les barbelés. Au fil des ans, il pousse, comme animé de vie. On le plante, on le coupe, le répare ou le remplace. A un moment dans cette guerre, il a servi à quelque chose, mais désormais il est une nuisance pour tout le monde. Ce matin, nous allons essayer de prendre une zone située entre deux gros buissons de ces ronces. Il y a un petit passage par lequel un homme peut se faufiler, mais nous espérons bénéficier de tanks qui pourrait débroussailler tout ça. Trop de soldats ont finit leurs jours dans ces sinistres branchages. Ce n'est pas la route la plus tranquille."

Soldat Jake Cobberson - 8ème Compagnie de Fusiliers

Ressources:

Points de Déploiement: 6

Rivets: 1

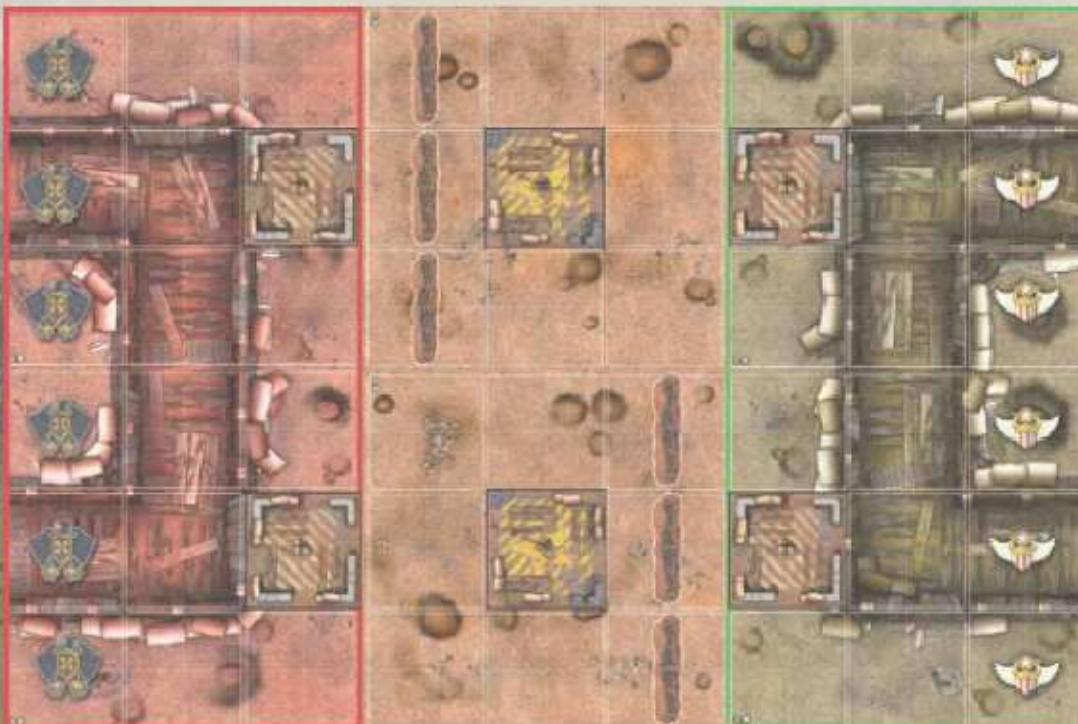
Conditions de Victoire:

Capturer un Objectif Stratégique rapporte 1 VP.

Le premier joueur qui atteint 8 VP gagne la partie.

Règles Spéciales:

Aucune



6B	1A	2A
8A	9A	3B



SCENARIOS

MISSION 6 - TENEZ LA LIGNE

Les Alliés ont volé de victoire en victoire depuis quelques semaines, repoussant les Blights sur toute la ligne de front. Mais ce qu'ils ne savaient pas, c'est qu'il s'agissait d'une tactique laissant aux Blights le temps de reconstituer leurs forces. Les Alliés, avec leurs lignes de ravitaillement étirées et leurs hommes épuisés par des semaines de combats, sont alors réveillés au son de l'artillerie, sous les cris des officiers et le cliquetis des chars s'élançant - les Blights attaquent! Sur tout le front, de petites unités luttent pour tenir face au rouleau compresseur ennemi.

Ressources:

Points de Déploiement: Blights 6, Alliés 4

Rivets: 1

Règles Spéciales:

Les Alliés commencent avec 1 Rifleman sur chaque Objectif Stratégique.

Le joueur Allié commence la partie.

Conditions de Victoire:

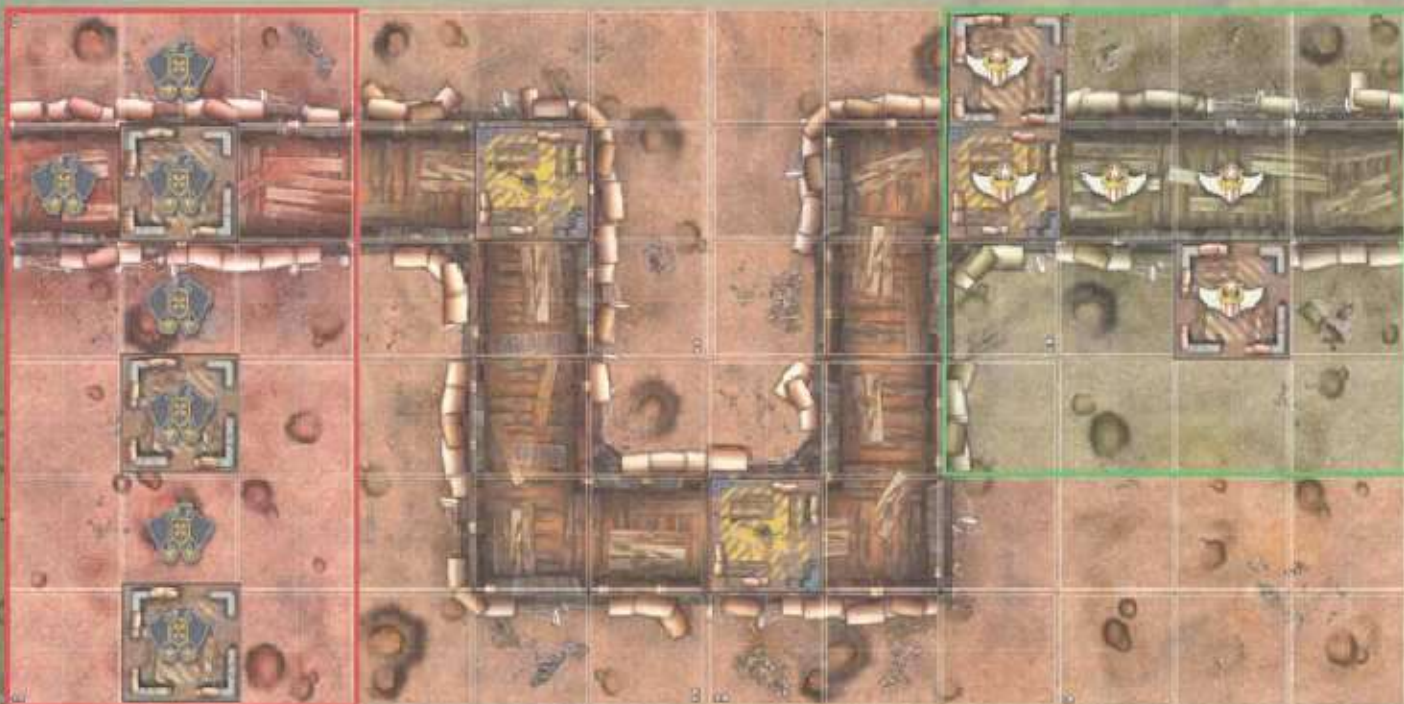
Les Alliés reçoivent 1 VP à la fin de chaque round.

Seul les Blights obtiennent des VP pour la capture d'un Objectif Stratégique. Capturer un Objectif Stratégique rapporte 1 VP.

Le joueur Allié gagne la partie avec 8 VP.

Le joueur Blight gagne la partie avec 10 VP.

3A	8A	6B	7A
4A	2A	9B	1A



SCENARIOS

MISSION 7 - LE COULOIR

Avec les dernières pluies, les routes sont devenues impraticables. Le seul moyen de ravitailler les armées réside dans l'aviation. Les largages ont suffi jusqu'à présent mais les deux camps sont à court de pièces détachées et de munitions de gros calibres. Ces éléments ne peuvent être acheminés que par transport lourd, et un appareil d'une taille suffisante nécessite une piste d'atterrissage. Si un des camps parvient à sécuriser le chemin au centre du plateau, son armée pourra l'utiliser comme piste de fortune, lui donnant l'avantage dans le conflit.

Ressources:

Points de Déploiement: 4

Rivets: 2

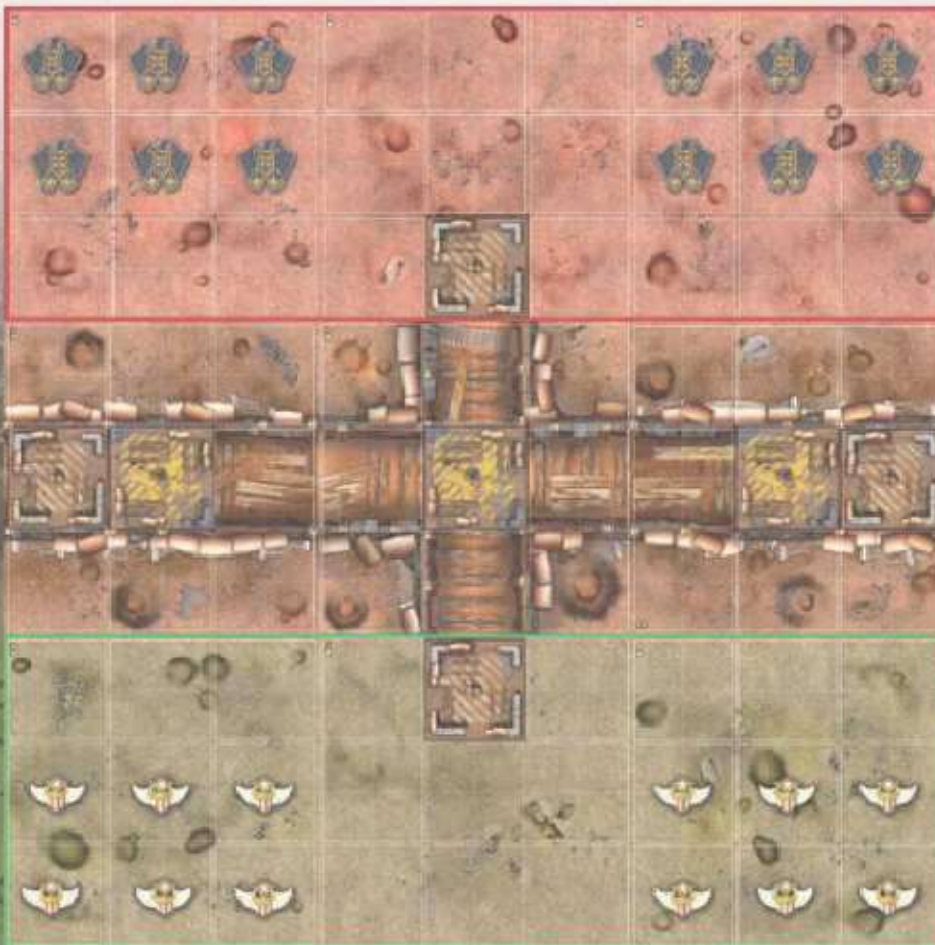
Conditions de Victoire:

Capter un Objectif Stratégique rapporte 1 VP.

Le premier joueur qui atteint 10 VP gagne la partie.

Règles Spéciales:

Aucune



SCENARIOS

MISSION 8 - LA PORTE DE LA REINE

Durant un bref armistice, la Porte de la Reine fut mise en place. Cette "porte" était un point d'appui renforcé par des bunkers, des mines et des barbelés, mais l'armistice ne dura pas longtemps. Bientôt la trêve fut rompue, et la "porte" abandonnée comme les combats faisaient rage. Après des mois de manoeuvres de chaque côté de la "porte", les deux factions sont finalement prêtes à lancer leurs forces sur ce point stratégique. La Vieille Route mène droit au vif du sujet, tandis qu'un tracé à travers les décombres permet d'atteindre les défenses extérieures sans trop de résistance. Si l'un des camps devait perdre cette bataille, cela risquerait de lui coûter le contrôle de la région.

Ressources:

Points de Déploiement: 4

Rivets: 1

Règles Spéciales:

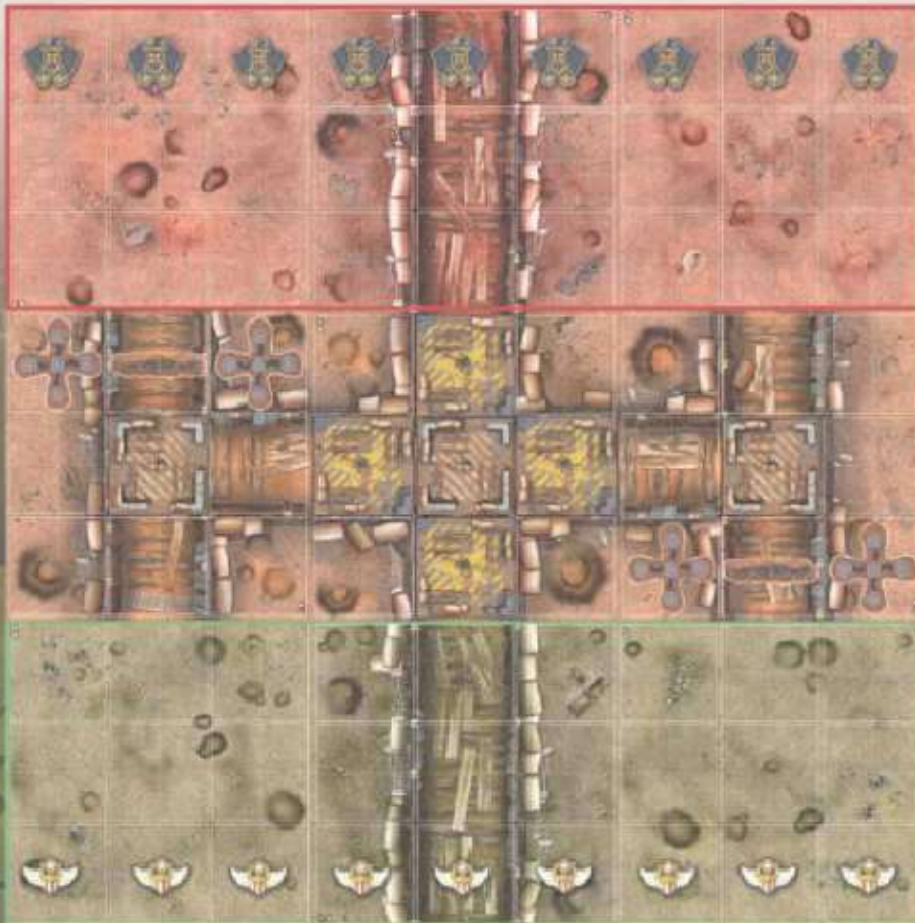
Au début de leur Phase de Déploiement, chaque joueur gagne 2 points de déploiement. Ces points additionnels ne

peuvent être utilisés que pour des unités d'infanterie, héros exclus.

Conditions de Victoire:

Capturer un Objectif Stratégique rapporte 1 VP.

Le premier joueur qui atteint 8 VP gagne la partie.



8B	3A	2B
1B	4B	5B
6A	7A	9A



SCENARIOS

MISSION 9 - LA MORT VIENT DU CIEL

Un jeune et brave officier Allié a proposé un plan audacieux, visant à utiliser les nouveaux dirigeables pour déposer des hommes à l'arrière des lignes ennemies et les attaquer par surprise! Les officiers supérieurs ont examiné les plans dans le secret de leur bunker, et décidèrent finalement que cela valait la peine d'essayer.

Ressources:

Points de Déploiement: Alliés 4, Blights 6

Rivets: 1

Conditions de Victoire:

Capter un Objectif Stratégique rapporte 1 VP.

Le premier joueur qui atteint 10 VP gagne la partie.

Règles Spéciales:

Au début du tour Allié, 3 Riflemen sont parachutés. Visez une case et faites 3 tirages de déviation, en déployant 1 Rifleman sur chaque case ainsi désignée. Si la déviation indique une case infranchissable, faite un nouveau tirage de déviation. Continuez ainsi jusqu'au parachutage des 3 Riflemen. Une unité larguée hors du plateau est éliminée.

		6B	7B
4B	5A	1B	8B
		9B	2B

30

SCENARIOS

MISSION 10 - KNOCK-OUT PUNCH

Tel deux boxeurs de force égale, les deux armées s'assomment mutuellement sur d'innombrables champs de bataille tout au long de l'année. Les généraux des deux camps ont conscience que c'est maintenant ou jamais - avec l'arrivée de l'hiver c'est la dernière occasion d'approcher la victoire avant que les troupes ne soient obligées de s'abriter pour attendre le printemps et la reprise des combats. Désormais les deux belligérants alignent tout ce qu'ils ont pour se jeter dans la bataille finale!

Ressources:

Points de Déploiement: 4

Rivets: 1

Règles Spéciales:

Le conflit s'intensifie de tour en tour! A la fin de chaque round, totalisez le nombre de VP accumulés par chaque joueur. Les bonus induits ne sont pas cumulatifs, vous ne bénéficiez que de celui indiqué par le niveau obtenu. Au début du tour de chaque joueur, celui-ci gagne le bonus suivant:

1-2: 1 point de déploiement supplémentaire

3-4: 1 Rivet supplémentaire

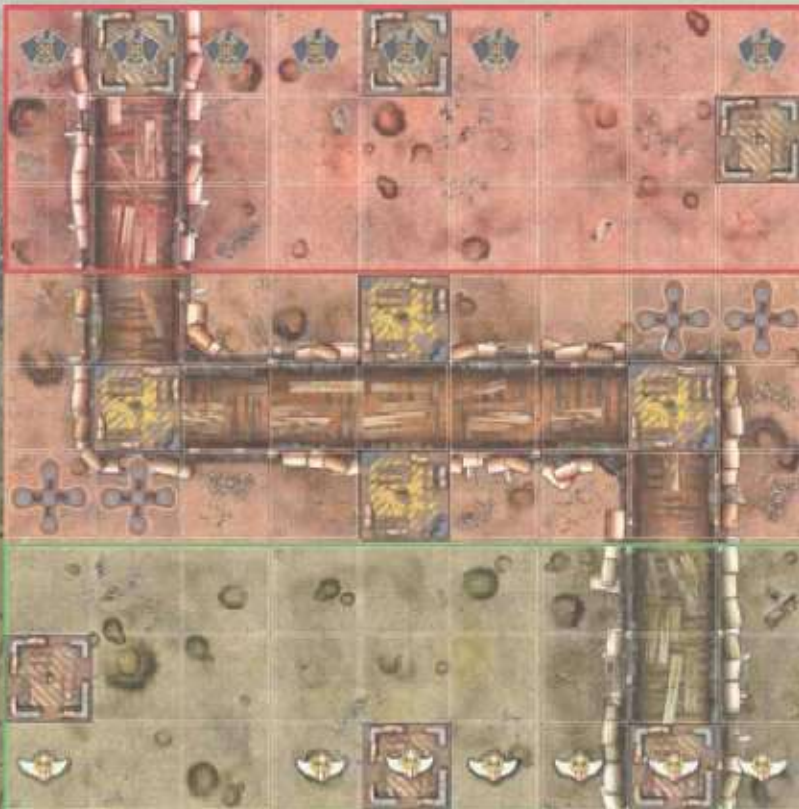
5-6: 3 points de déploiement supplémentaires

7-8: 3 Riflemen ou 3 Panzerfaust gratuits

Conditions de Victoire:

Capter un Objectif Stratégique rapporte 1 VP.

Le premier joueur qui atteint 10 VP gagne la partie.



3A	8B	2B
6B	5A	9B
4A	1A	7A



COMPETENCES SPECIALES

DEFENSE RENFORCEE (-X) [BOLSTER DEFENSE] - Réduit de X le nombre de dés lancés contre cette unité, jusqu'à un minimum de 1. Par exemple, une attaque à 3 dés contre une unité avec BOLSTER DEFENSE (-1) ne lancera finalement que 2 dés.

ATTAQUE A LA CHAINE
[CHAIN GRID ATTACK] -



Lorsqu'une attaque avec cette compétence touche une cible, attaquez l'unité suivante présente sur la case. Continuez jusqu'à ce qu'une attaque échoue ou que toutes les unités aient été attaquées.

ATTAQUE ETENDUE
[FLAT GRID ATTACK] -



Lorsqu'une attaque avec cette compétence est utilisée, attaquez chaque unité présente dans la case ciblée.

COURSE (X) [DASH] - Cette unité peut se déplacer de X cases additionnelles durant la Phase de Combat.

GAZ



[GAS] - En plus d'attaquer normalement la case ciblée, lorsqu'une telle attaque est utilisée, un nuage de gaz est créé. Placez un jeton Gaz sur la case ciblée. Les nuages de Gaz sont emportés par le vent, se déplaçant d'une case à chaque tour au début de la Phase de Mouvement du joueur "gazeur" en effectuant un tirage de déviation. Ces nuages restent sur le plateau durant deux rounds et sont retirés au début de la Phase de Combat du joueur "gazeur". Toutes les unités, amies ou ennemies, qui commencent leur tour dans un nuage de gaz, ou qui ont un nuage qui entre sur leur case, ou qui se déplacent dans une case avec un nuage de gaz, subissent une attaque unique en utilisant l'attaque de la carte Stat due l'unité créatrice du nuage.

IMMUNITE AU GAZ
[IMMUNE TO GAS] -



Cette unité ne subit pas de dégâts dus au gaz.

BONUS DE MVT
[MOVE BONUS] -



Cette unité voit son déplacement augmenté de X.

PRECISION (+X) - Cette unité ajoute +X au résultat de ses jets d'attaque. Par exemple, avec PRECISION (+1) une résultat de 4 deviendra 5, etc...

BONUS DE PORTEE (Sol)
[RANGE BONUS (Land)] -



La portée au sol de cette unité est augmentée de X (ne concerne une portée de 0).

BONUS DE PORTEE (Air)
[RANGE BONUS (Air)] -



La portée aérien de cette unité est augmentée de X (ne concerne une portée de 0).

ASSAUT RAPIDE (X) [RAPIDE ASSAULT (X)] - Quand une unité avec cette compétence est active lors de la Phase de Combat, elle peut effectuer un déplacement de X points avant d'attaquer. Si elle utilise cette compétence, elle ne peut pas se déplacer lors de la Phase de Mouvement.

COUREUR (X) [RUNNER (X)] - Cette unité gagne +X mouvement quand elle commence son activation sur des Caillebotis.

SNIPER - Cette unité ignore les priorités de ciblage des cellules.

ATTAQUE DE CHAR (X) [TANK SHOCK (X)] - Les unités ayant cette compétence peuvent se déplacer dans une case ne contenant que des unités ennemies. Une unité agissant ainsi doit avoir le droit de pénétrer dans la case concernée. Toutes les unités dans la case subissent une Attaque Étendue (Flat Grid Attack) en utilisant X dés. Les unités qui ne sont pas éliminées par cette attaque sont déplacées dans une case adjacente, choisie par le défenseur.



RESUME D'UN ROUND

Etapes des Opérations

1. Début du Tour

A. Phase de Pioche

- I. Défaussez jusqu'à 1 carte Action!
- II. Piochez jusqu'à 1 carte Action!
- III. Piochez jusqu'à 2 cartes Secret Mission

B. Phase de Déploiement

- I. Dépensez points de déploiement et Rivets
- II. Déployez les unités voulues
- III. Tous les points de déploiement inutilisés sont perdus

C. Phase de Combat

- I. Activez une case
- II. Vérifiez les Buffs sur la case active
- III. Chaque unité active sélectionne une case et effectue soit une attaque soit une action
 1. Vérifiez les Buffs sur la cible
 2. Résolez l'attaque
 3. Appliquez les dégâts
 4. Retirez les pertes

- IV. Répétez la phase jusqu'à l'activation de toutes les unités

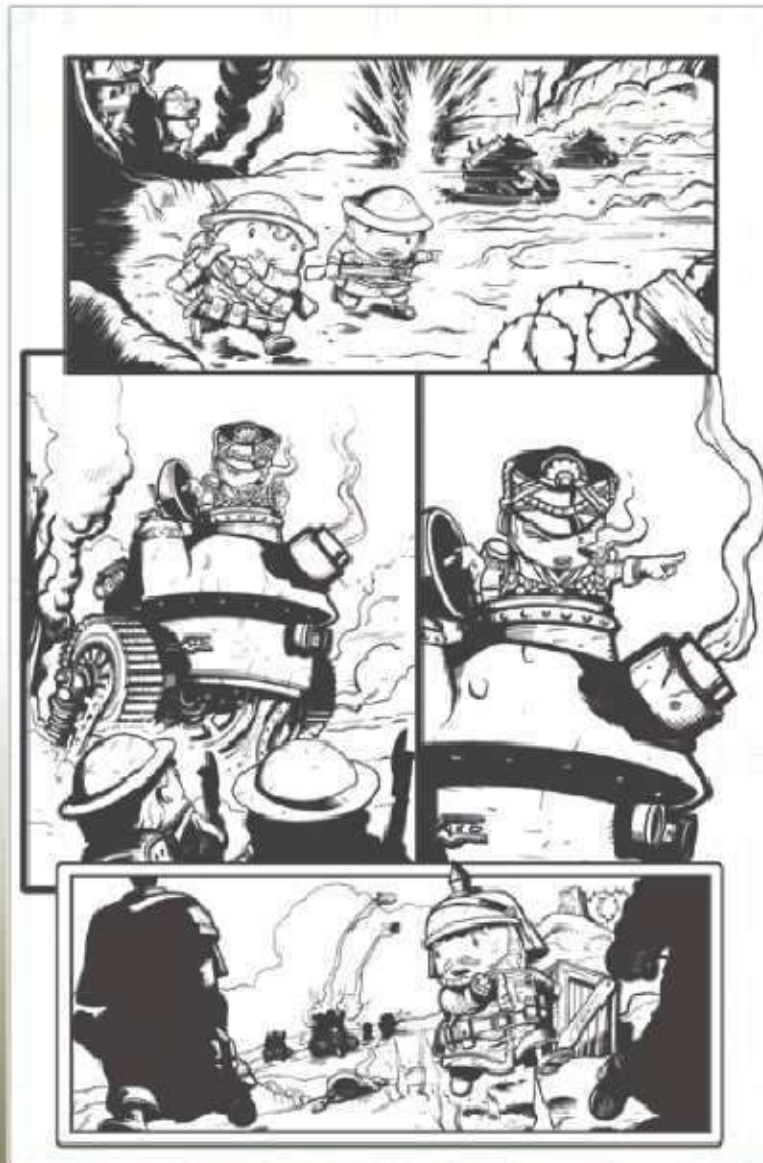
D. Phase de Mouvement

- I. Activez une case
- II. Vérifiez les Buffs sur la case active
- III. Chaque unité se déplace
- IV. Répétez la phase jusqu'à l'activation de toutes les unités

E. Phase Finale

2. Fin de Tour

Passez au joueur suivant, répétez les phases jusqu'à ce que tous les joueurs aient effectué leur tour, puis le round prend fin et un autre commence.



Rivet Wars created by:
TED TERRANOVA

Super Robot Punch LLC

Game Design

Bill Podurgiel

Art

Jesse Brophy

Samuel Compain

Alan Flores

Jay Gillen

Josh Hardy

Jason Johnson

Darrin Pepe

Christian Siecora

Cover

Andrea Cofrancesco

Graphic Design

Kris Aubin

Fiona Johnson

Mathieu Harlaut

CoolMiniOrNot Inc.

Editors and additional design

Kevin Clark

Michael Shinall

Producers

David Preti

Thiago Aranha

Publisher

David Doust

Published by

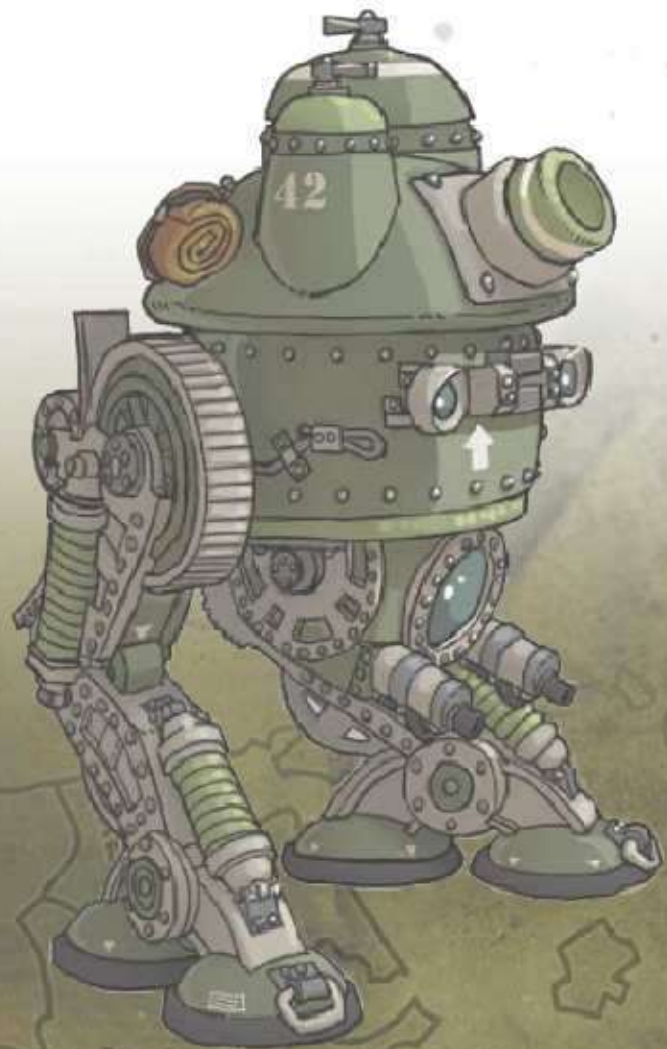
Cool Mini or Not Inc

Special thanks to:

Our families, Chern Ng Ann, George and Ayleen, Toybreak, Dave Stein, Adam Pratt, Jason Coleman, Ted & Marge K., Sebastian Volkmann, Alan Rappaport

And all our playtesters:

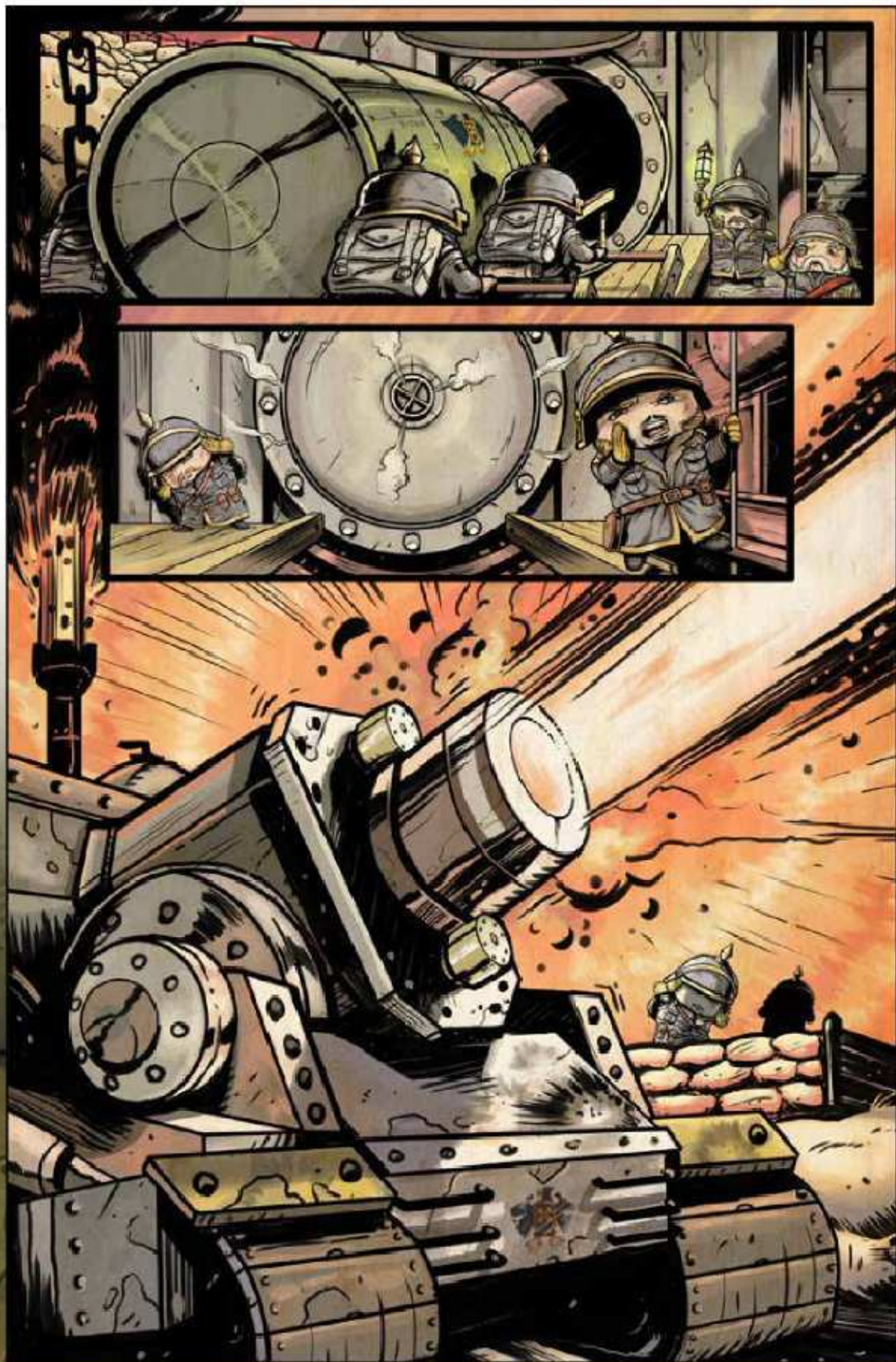
Nick Kenndal, Andy Brandt, Tolor Jardey, Jon Bursch, Price Wilkes, Brian Hansen, Jason Blackstock, Jason Koepp, Raymond Rappaport



© 2013 Super Robot Punch LLC
Rivet Wars® is a registered trademark of
Super Robot Punch LLC.
Unauthorized reproduction is prohibited.

Traduction VF
Stéphane "Paplouf" Edieux





QUICK REFERENCES

1. CARD PHASE

→ MAX HAND SIZE

When you have as many cards in your hand as allowed and are required to draw more of that type of card, you do not get to draw any.

2. DEPLOYMENT

→ ATTACKS

An attack hits if any of the rolls result in a 5 or 6. A hit deals 1 point of damage to the target, regardless of the number of 5s or 6s

3. COMBAT

4. MOVEMENT

→ MOVEMENT RULES

When a unit is moving it follows these rules:

- A unit may move 1 grid for each point of movement it spends.
- A unit may only move diagonally once per activation.
- A unit cannot enter any grid occupied by enemy units.

5. WRAP UP

TERRAIN ELEMENTS



STRATEGIC OBJECTIVE



BARBED WIRE



MINEFIELD



TANK TRAP



BUNKER