

# Battle dice

## But du jeu

Avoir le groupe de combattants ayant la plus grande valeur.

## Matériel

Version 4 joueurs : 32 dés (8 blancs, 6 rouges, 6 jaunes, 4 verts, 4 bleus et 4 noirs)

## Présentation du jeu

Les joueurs sont des maîtres d'armes qui entraînent des créatures pour des combats dans l'arène. Les créatures vont s'affronter et gagner de l'or qui permettra au joueur d'acheter d'autres créatures.

Quand 2 races de créatures ne sont plus disponibles à l'achat, la partie s'arrête et celui qui possède le groupe de combattants ayant la plus grande valeur a gagné.

Une couleur de dé représente une race de créatures. Chaque race a des pouvoirs et un coût différents.

Devant chaque joueur, il y a trois zones :

- A droite : le vestiaire où les créatures attendent le combat.
- Au centre : l'arène où les créatures combattent
- A gauche : l'infirmerie où sont ses créatures KO ou ayant combattu lors d'un précédent combat.

Pendant un tour de jeu, les joueurs choisissent 3 créatures du vestiaire, lancent les dés. Les combats sont résolus (voir paragraphe résolution de combats) chacun calcule l'or gagné et achète des créatures qui vont à l'infirmerie pour la visite médicale. Toutes les créatures ayant combattu vont aussi à l'infirmerie et un nouveau tour démarre.

Si le vestiaire est vide, toutes les créatures de l'infirmerie retournent au vestiaire.

S'il y a moins de 3 créatures au vestiaire avant un combat. Le joueur prend toutes les créatures disponibles du vestiaire puis transfère les créatures de l'infirmerie au vestiaire et complète jusqu'à 3.

## Préparation du jeu

Il faut de 2 à 4 joueurs.

Chaque joueur prend un goblin (dé blanc), un orque (dé jaune) et un nain (dé rouge).

Le reste des dés est placé au centre de la table et constitue le stock de créatures disponibles.

## Règle du jeu

On choisit un joueur qui sera le premier joueur. Chaque phase de jeu se fait dans l'ordre du tour, le premier joueur puis le joueur à sa gauche et ainsi de suite ...

A la fin du tour, le joueur à la gauche du premier joueur devient le premier joueur.

Tour de jeu

- Préparation des combats
- Résolution du combat
- Achat de créatures

## Résolution du combat

Tous les joueurs font combattre 3 créatures en même temps (ils prennent 3 dés du vestiaire et les lancent dans l'arène) puis on active les pouvoirs des créatures.

Les pouvoirs sont activés dans cet ordre d'abord les créatures qui ont le pouvoir priorité de tous les joueurs de gauche à droite en partant du premier joueur, puis les mages noirs de tous les joueurs, les trolls, les elfes, les nains et les orques en même temps, les gobelins et le mage noir avec le pouvoir de ralentissement.

Quand tous les pouvoirs des créatures ont été activés on calcule le gain de l'or pour chacun chaque joueur additionne tous les chiffres de ses créatures avec les multiplicateurs.

Pour affecter un pouvoir multiplicateur ou bouclier, il faut placer le dé à gauche du dé affecté.

Si une créature doit être rejouée (relance, remplacement), son pouvoir est activé de suite si sa race a déjà effectuée tous ses pouvoirs.

Un coup vicieux est un remplacement, un essai à refaire, une corruption, un KO ou la mort.

### Description des pouvoirs







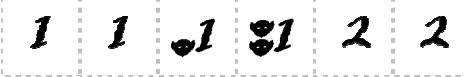

	Priorité : la créature joue en premier avec toutes les autres
	Multiplie la puissance de créatures : x2 ou x3.
	Gardez ce dé dans l'arène et lancez un dé supplémentaire à chaque tour.
	Corruption d'une créature adverse qui vous obéit ce tour.
	Mort : une créature meurt et est retiré du jeu. Joue en dernier
	Une (ou deux) créature(s) est(sont) KO.
	Protection majeure: protège toutes les créatures à droite contre les coups vicieux.
	Protection mineure : protège la créature à droite contre les coups vicieux.
	Essai à refaire, une ou 3 de vos créatures ou ceux d'un adversaire.
	Remplace une créature contre une autre, la créature remplacée va à l'infirmerie.
	Gain de 1 à 3 or.
	Renfort : une (ou 2)créature(s) de la même race peut(vent) venir du vestiaire dans l'arène
	Régénération : la créature ne passe pas par l'infirmerie après un combat.
	Epaulette : la créature est protégée contre un KO ou la mort.
	Blessure : une créature va du vestiaire à l'infirmerie.
	Guérison : une créature va de l'infirmerie au vestiaire
	Ralenti : joue en dernier

### Achat de créatures

Avec le score que les joueurs ont réalisé lors du combat, ils peuvent acheter des créatures qui vont à l'infirmerie pour leur visite médicale.

La dépense de tout l'or gagné n'est pas obligatoire mais l'or non dépensé est perdu.

## Coût des créatures et ordre d'activation des pouvoirs :

Pouvoir de priorité							
Mage noir	5 or						
Troll	4 or						
Elfe	3 or						
Nain	2 or						
Orque	2 or						
Gobelin	1 or						
Pouvoir de ralentissement							

### Fin du jeu

Quand 2 races de créatures ne sont plus disponibles à l'achat, on finit les achats et la partie s'arrête. Celui qui possède le groupe de combattants ayant le plus de valeur a gagné.

### Notes :

- Un dé multiplicateur multiplie la puissance de la créature à sa droite.
- Lors d'un remplacement, la créature remplacée va à l'infirmerie et le remplaçant arrive du vestiaire.
- Si lors d'un renfort, d'un remplacement ou d'une blessure, il n'y a pas de créatures disponibles dans le vestiaire, le pouvoir est sans effet.
- L'utilisation des pouvoirs n'est jamais obligatoire