

# CLASH OF RAGE

LIVRET DE  
RÈGLES

  
**ORIGAMES**

  
**LA  
BOÎTE  
DE  
JEU**

# CLASH OF RAGE

## CONTENU DE LA BOITE

■ 4 FICHES DE CLAN



■ 4 TUILLES BASTION



■ 28 CARTES TACTIQUE (7 CARTES POUR CHAQUE CLAN)



■ 31 FIGURINES UNITÉ NIVEAU I



■ 22 FIGURINES UNITÉ NIVEAU II



■ 14 FIGURINES UNITÉ NIVEAU III



■ 5 TUILLES RÉGION RECTO VERSO



■ 1 FICHE DE CLAN DES ELFES



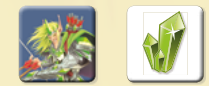
■ 15 JETONS ELFE TEMPLIER AU RECTO / CRISTAL AU VERSO



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



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



■ 68 CARTES : 43 ARMES ET 25 ARMURES



■ 14 CARTES LÉGENDAIRES : 8 ARMES ET 6 ARMURES



■ 70 PIÈCES D'OR (20 DE VALEUR 10PO, 25 DE 5PO ET 25 DE 1PO)



■ 10 JETONS DE RAGE



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



■ 1 SAC ELFE EN TISSU

■ 4 CARTES AIDE DE JEU

■ 1 RÈGLE DE JEU



POUR LA CAMPAGNE :

■ 1 LIVRET DE CAMPAGNE

■ 15 MINI CARTES SCÉNARIO ■ 5 MINI CARTES CLAN CORROMPU

■ 1 TUILE PRISON/FABRIQUE D'AUTOMATES ■ 1 TUILE ESMERIL

■ 88 JETONS CAMPAGNE : 20 RANCUNES, 1 PRISONNIER, 5 PORTAILS, 2 FIOLES, 18 AUTOMATES, 2 RITUELS DU GUERRIER, 2 SORTS DE CONTRÔLE, 3 +1PV, 20 CRISTAUX (10 DE 3 ET 10 DE 1), 1 TERRITOIRE FRACTURÉ, 10 FAILLES ARDENTES, 3 ORBES DE FEU, 1 VASCONIS

## SOMMAIRE

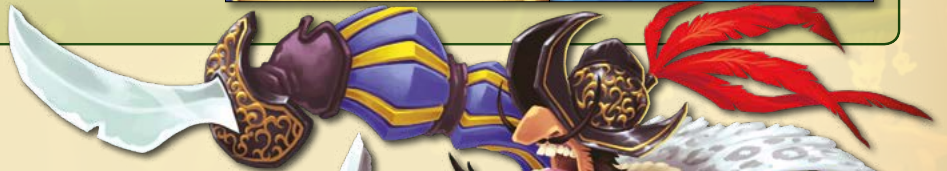
- **CONTENU** ..... 2
- **BUT DU JEU** ..... 4
- **MISE EN PLACE** ..... 4
  - **EXEMPLE D'UNE PARTIE À 3 JOUEURS** ..... 4
- **DÉROULEMENT D'UN TOUR** ..... 6
  - **A – JOUER UNE CARTE TACTIQUE** ..... 6
    - ORDRE DE JEU ..... 6
    - REVENUS ..... 6
    - RENFORTS ..... 6
  - **B – PREMIÈRE ACTION** ..... 6
    - ÉQUIPER SES ARMÉES ..... 7
      - ACHETER DES ÉQUIPEMENTS AU MARCHÉ NOIR ..... 7
      - FORGER UN ÉQUIPEMENT LÉGENDAIRE ..... 7
      - ORGANISER SES ÉQUIPEMENTS ..... 7
    - SE DÉPLACER ET COMBATTRE ..... 8
      - RÉSoudre UN COMBAT ..... 9
      - EXEMPLE DE COMBAT ..... 10
  - **C – PIERRES DE RENFORT** ..... 10
  - **D – SECONDE ACTION** ..... 10
    - VICTOIRE ET FIN DE PARTIE ..... 10
  - **E – FIN DE TOUR** ..... 10
    - AMÉLIORER LES ELFES ..... 10
    - PIOCHEZ UNE CARTE TACTIQUE ..... 10

- **MODE SOLO** ..... 11
- **RÈGLES RAPIDES** ..... 12

## LIVRET DE CAMPAGNE

### • SAISON 1 : LA FIN D'UNE ÉPOQUE

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



## INTRODUCTION

Depuis des siècles, les Elfes arrogants contrôlent l'Empire d'Émeraude. Seuls quelques clans résistent encore et toujours contre leur hégémonie.

Depuis peu, les Elfes semblent avoir baissé leur garde : il est temps de vous équiper, de rendre coup pour coup, et de reconquérir vos terres. Mais les autres clans semblent également vouloir saisir l'opportunité ; à vous d'agir, et vite.

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

## BUT DU JEU

Si vous jouez en Mode Campagne chaque scénario vous indiquera les conditions de victoire. Sinon vous devez conquérir les Cités des Elfes et forger des Équipements Légendaires.

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

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

Le premier joueur à posséder 4 Points de Victoire au cours de sa seconde Action (cf. Déroulement d'un tour p.6) gagne immédiatement la partie.

## MISE EN PLACE

Exemple d'installation pour 3 joueurs

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

**4.** Mélangez les cartes Équipement Légendaire et placez-les face cachée pour former une pioche.

**2.** Placez les jetons Elfe dans le sac, puis piochez et placez des jetons Elfe sur leur face Unité comme suit :

- 4 jetons Elfe sur les Territoires contenant une Cité Elfe.

- 2 jetons Elfe sur les Territoires contenant une Forge.

**3.** Placez la fiche de clan Elfe à côté du plateau.

**5.** Placez à côté du plateau les jetons de Rage et les dés afin qu'ils soient accessibles à tous.

## DESCRIPTION DES TUILES RÉGION

▪ **Pierre de renfort.** Leur couleur et leur forme indiquent le niveau de l'Unité qu'elle vous permet de recruter. (Cf. *Pierres de renfort* p.10)

▪ **Forge.** Vous avez besoin d'au moins une Forge pour forger des Équipements Légendaires. Elles sont protégées par les Elfes au début de la partie. (Cf. *Forger un Équipement Légendaire* p.7)



▪ **Blocs rocheux.** Les Blocs rocheux sont infranchissables. Une Unité ne peut pas traverser un Bloc rocheux sauf si elle a le Bonus **Vol**.



▪ **Cité Elfe.** Elles sont protégées par les Elfes au début de la partie. Les Cités Elfes que vous contrôlez vous fournissent 3 Cristaux pendant la phase de Revenus. Chaque Cité Elfe vous donne également 1 Point de Victoire tant que vous la contrôlez.



▪ **Territoire.** Une tuile Région est composée de 7 Territoires

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



7. Placez dans une zone à portée de tous les joueurs les Pièces d'or.



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



## DESCRIPTION D'UNE FICHE DE CLAN

Nom du Clan

Bonus d'Unité



Puissance

Déplacement maximum de l'Unité

Points de Vie

Nombre maximum d'Unités disponibles

Unité niveau I (■)

Unité niveau II (◆)

Unité niveau III (◆)



## SEULEMENT AU 1<sup>ER</sup> TOUR

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

## DÉROULEMENT D'UN TOUR

Un Tour se déroule en 5 phases successives :

- A. Jouer une carte Tactique (phase simultanée)
- B. 1<sup>ère</sup> Action (dans l'ordre de jeu)
- C. Pierres de Renfort (phase simultanée)
- D. 2<sup>de</sup> Action (dans l'ordre de jeu)
- E. Fin de tour

### A – JOUER UNE CARTE TACTIQUE

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

### DESCRIPTION D'UNE CARTE TACTIQUE

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

**Revenus :**  
Gagnez autant de Pièces d'or qu'indiqué.



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

### • ORDRE DE JEU

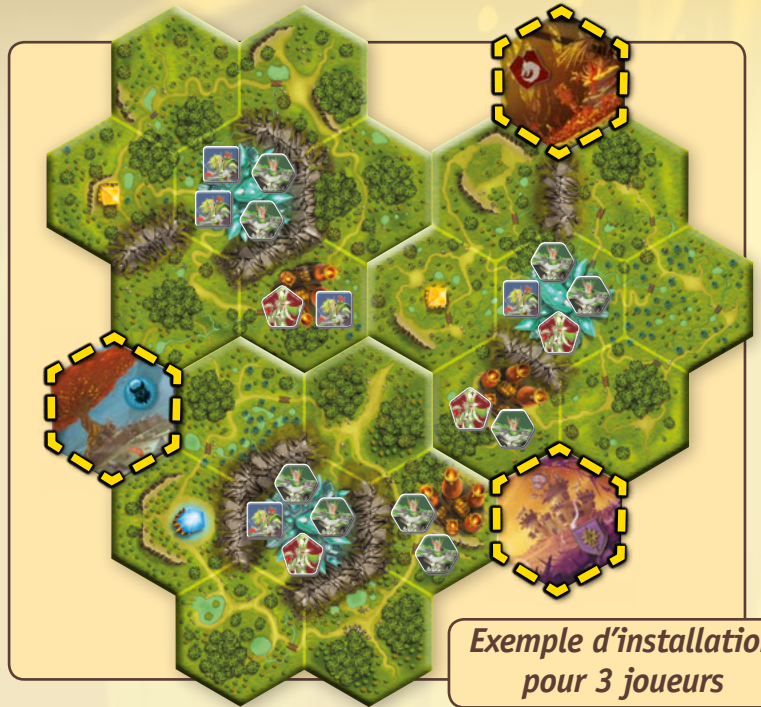
Détermine l'ordre de jeu pour le tour (du plus petit au plus grand).



## SEULEMENT AU 1<sup>ER</sup> TOUR

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

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



Exemple d'installation pour 3 joueurs

### • REVENUS

Recevez autant de Pièces d'or qu'indiqué sur votre carte Tactique.

**Bonus Cité Elfe :** un joueur qui possède au moins une Unité sur une Cité Elfe la contrôle. Chaque joueur reçoit 3 Cristaux pour chaque Cité Elfe qu'ils contrôlent.



### • RENFORTS

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

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

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

### B – PREMIÈRE ACTION

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

- ÉQUIPER SES ARMÉES.
- OU
- SE DÉPLACER ET COMBATTRE.

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

## • ÉQUIPER SES ARMÉES

Vous pouvez faire une, plusieurs, ou toutes ces options dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez : acheter des Équipements au Marché noir, forger UN (et un seul) Équipement Légendaire, et réorganiser les Équipements sur votre fiche de Clan.

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

### ACHETER DES ÉQUIPEMENTS AU MARCHÉ NOIR



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

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

### FORGER UN ÉQUIPEMENT LÉGENDAIRE

Si vous contrôlez au moins une Forge, vous pouvez forger un Équipement Légendaire **UNE SEULE FOIS PAR ACTION** en dépensant des Cristaux. Le coût en Cristaux dépend du nombre de Forges que vous contrôlez :



- 0 Forge > Impossible de forger
- 1 Forge > Coût 6 Cristaux
- 2 Forges ou plus > Coût 3 Cristaux

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

*Exemple : si vous avez 2 Forges, vous payez 3 cristaux, puis vous piochez 3 cartes et en choisissez 1.*

### ORGANISER SES ÉQUIPEMENTS

Attachez les Équipements achetés et/ou l'Équipement Légendaire à vos Unités en les plaçant sur les emplacements correspondants. Vous pouvez pendant cette phase réorganiser tous vos Équipements à votre guise, les changer d'Unités ou les écarter en les plaçant à côté de votre fiche de Clan.

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

### DESCRIPTION D'UNE CARTE ÉQUIPEMENT

**Emplacement**  
où mettre l'Équipement sur votre fiche de clan.

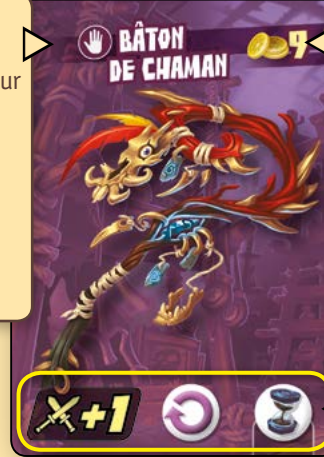


Arme

ou



Armure



**Coût**

**Bonus**

### DESCRIPTION D'UNE CARTE ÉQUIPEMENT LÉGENDAIRE

**Emplacement**



**Bonus**

### ORGANISER SES ÉQUIPEMENTS





## • SE DÉPLACER ET COMBATTRE

Vous pouvez déplacer tout ou partie de vos Unités en respectant leur limite de déplacement. Chaque unité dispose de ses propres points de déplacement et peut être déplacée de manière indépendante. Une Unité se déplace d'un Territoire à un autre qui lui est connecté. Chaque Territoire traversé coûte 1 point de déplacement. Une Unité ne peut pas traverser les Blocs rocheux, et doit interrompre son déplacement si elle passe par un Territoire contrôlé par à un autre joueur ou par des Elfes (sauf en cas de débordement).



**Vol** : les Unités qui possèdent la capacité Vol peuvent traverser les Blocs rocheux et ignorer les Unités ennemies lorsqu'elles se déplacent. Cette capacité n'est pas donnée à tout le groupe.

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

Lorsque vous avez terminé tous vos déplacements, vous devez résoudre les Combats dans tous les Territoires où vous possédez des Unités et où se trouvent également des Unités ennemies. C'est le joueur actif qui choisit l'ordre de résolution des Combats (cf. Résoudre un Combat, p.9).

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



**Vitesse** : les Unités qui possèdent la capacité Vitesse ont X points de déplacement supplémentaire. Cette capacité n'est pas donnée à tout le groupe.



Exemple de déplacement

La Tribu Bohorg souhaite atteindre la Pierre de Renfort.

Le Clan Godlief bloque le passage au sud. Les blocs rocheux bloquent le passage au nord. Il n'y a que 3 Elfes dans la Cité et la Tribu décide de les déborder. Elle peut maintenant lancer ses attaques sur la Cité Elfe et sur le Berserker du Clan Godlief.



# RÉSOLURE UN COMBAT

## QUAND ?

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

## OÙ ?

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

## COMMENT ?

Dans l'ordre que vous voulez.

Vous devez finir un combat avant de passer au suivant.

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

Un Combat se résout en une succession d'Assauts. En commençant par le joueur qui a l'initiative (cf. ci-dessous *Qui frappe en premier ?*), les joueurs jouent l'un après l'autre un assaut jusqu'à ce qu'une armée soit anéantie ou prenne la fuite.

Les Elfes sont joués par le joueur qui est à droite de l'Attaquant. Il lance les dés et prend les décisions de répartition des dégâts. Il peut ou non écouter les conseils des autres joueurs.

## QUI FRAPPE EN PREMIER ?



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

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

**Important :** Le nombre d'Unités n'a pas d'importance sur la lenteur. Si une ou plusieurs unités d'un type sont présentes dans le combat, ne comptez ses icônes qu'une fois.

## • LANCER UN ASSAUT

**Important :** Quelque soit le nombre d'Unités d'un même type que vous possédez pendant un Assaut, un type d'Unité n'apporte qu'une seule fois ses bonus et sa Puissance.



**Lancer de dés :** lorsque c'est à vous de jouer votre Assaut, lancez un nombre de dés égal à la Puissance de la plus puissante de vos Unités présentes dans l'Assaut. Pour calculer la Puissance totale d'une Unité, ajoutez les bonus de ses Équipements à la Puissance de base de l'Unité.



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

6 de l'Unité + 3 du Bonus d'Équipement.

Le joueur lance 9 dés tant qu'il lui reste une Unité de ce type dans le combat. Ensuite il lancera des dés en fonction de l'unité la plus puissante qu'il lui restera.



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

**Note :** les Elfes sont obligés de relancer tous leurs dés tombés sur des faces vierges s'ils ont des relances.

## • CALCUL DES BLESSURES

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



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

+ 1 Blessure ( ) pour chaque jeton que vous possédez (Cf. ci-dessous *Récupérer un jeton Rage*).



Annulez 1 Blessure ( ) pour chaque bonus que possèdent les Unités adverses engagées dans le combat.

## • ÉLIMINER DES UNITÉS

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



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

Les Unités ne conservent pas les Blessures. Si vous n'avez pas assez de Blessures pour éliminer une Unité, les Blessures excédentaires sont perdues.

Les Unités éliminées retournent dans la réserve de leur propriétaire et sont à nouveau disponibles pour le recrutement des renforts.

Les Elfes éliminés sont récupérés par le joueur qui les a éliminés et transformés en Cristaux. Placez-les face Cristaux à côté de votre or.

## • RÉCUPÉRER UN JETON RAGE

Si vous n'éliminez ni Unité, ni jeton spécial (ex : les Automates de la Campagne) au cours d'un Assaut, prenez un jeton Rage .

Placez vos jetons près de vos unités. Vous les gardez jusqu'à la fin du combat et ils infligent des Blessures à chaque Assaut. Défaussez tous vos jetons à la fin du Combat.



**Bonus de Rage :** Pour chaque que possèdent vos Unités engagées dans l'Assaut, recevez un jeton au début de chacun de vos Assauts.

## • FUITE

Lorsque c'est à vous de jouer un Assaut, au lieu de lancer les dés vous pouvez fuir. Remplacez toutes vos Unités survivantes dans votre Bastion.

**Astuce :** La fuite peut vous permettre de ne pas perdre trop d'unités. Combattre jusqu'à la mort peut paraître glorieux mais n'est pas toujours stratégique. Toutefois gardez à l'esprit qu'il vous faut des Unités disponibles pour vos renforts. Prendre le risque de perdre quelques Unités pour réduire l'armée de vos adversaires n'est pas forcément une mauvaise idée si vous savez que votre prochaine carte Tactique peut vous les faire revenir.

## FIN DU COMBAT

L'Attaquant et le Défenseur jouent leurs Assauts à tour de rôle, jusqu'à ce que toutes les Unités adverses ou tous les Elfes soient éliminés ou qu'un joueur décide de fuir.

Les Elfes se battent jusqu'à la mort et ne peuvent pas fuir.

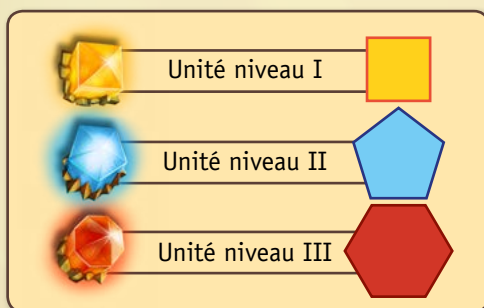


#### Exemple :

- La tribu Bohorg a une lenteur de 2 (🕒) puisqu'elle n'a que des Monteurs de Krag et un Exécuteur dans ce combat. L'adversaire a une lenteur de 3 (🕒), c'est donc la Tribu Bohorg qui jouera le premier Assaut.
  - L'armée a une Puissance de 8 qui correspond à la Puissance de l'Exécuteur (6+2). Celle-ci est meilleure que celle du type "Monteur de Krag" (4+1)
- Le joueur lance 8 dés tant qu'il lui reste au moins 1 Exécuteur dans le combat.
- Grâce au Bâton de Chaman, il bénéficie d'une Relance pour relancer les dés avec des faces vierges. Il ajoute ensuite + 1 Blessure (🩸) grâce au Bonus 🩸 des Monteurs de Krag mais ne bénéficie pas du Bonus de 2 🩸 des Tabasseurs ou de leur Bonus de Relance 🔄 puisqu'il n'en a pas dans ce combat.

## C – LES PIERRES DE RENFORT

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



## D – SECONDE ACTION

L'un après l'autre et dans l'Ordre de jeu, chaque joueur peut réaliser une Action (Cf. Première Action p.6) au choix parmi :

- Équiper ses armées.
- Se déplacer et combattre.

À la fin de la 2<sup>nd</sup>e Action de chaque joueur vérifiez si les conditions de victoire sont accomplies. Si ce n'est pas le cas, le joueur suivant peut jouer son Action, sinon arrêtez immédiatement la partie.

### VICTOIRE ET FIN DE PARTIE

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

Chaque Équipement Légendaire rapporte 1 Point de Victoire à son propriétaire.

Si un joueur possède 4 Points de Victoire au cours de SA DEUXIÈME ACTION, il gagne immédiatement la partie.

Partie longue : Jouez en 5 Points de Victoire.

## E – FIN DE TOUR

### • AMÉLIORER LES ELFES

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

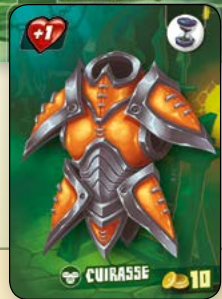
- S'il n'a pas encore d'Équipement de ce type (Arme ou Armure), alors affectez-le-lui immédiatement en le plaçant sur l'emplacement correspondant de la fiche de Clan Elfes.
- S'il a déjà un Équipement sur cet emplacement et qu'il est moins cher que l'Équipement pioché, remplacez-le. Sinon, l'Elfe conserve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

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

### • PIOCHER UNE CARTE TACTIQUE

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

Si la pioche de cartes Tactique est vide, mélangez les cartes de votre défausse pour composer une nouvelle pioche.



**Au premier tour :**  
Les Elfes ont récupéré une *Arbalète*, une *Cuirasse* et une *Armure Lourde*.

**À la fin du deuxième tour :**  
*Les Gardes étincelants* récupèrent un *Brise-Roc* à 12 PO, plus cher que l'*Arbalète* et donc la remplace.

*Les Hauts Doyens* récupèrent un *Tromblon* qui est placé sur leur emplacement libre.

*Les Templiers* défaussent le *Manteau de chaman* qu'ils viennent de récupérer car il coûte moins que l'*Armure Lourde*.

*Exemple d'amélioration des Elfes*

## MODE SOLO

### MISE EN PLACE

- Créez un plateau pour 2 joueurs. Faites la mise en place normalement.
- Choisissez votre niveau de difficulté :
  - Facile : 17 points de Domination
  - Moyen : 14 points de Domination
  - Difficile : 11 points de Domination
  - Impossible : 8 points de Domination

### DÉROULEMENT

- À chaque fin de tour, les Elfes marquent 1 point de Domination par Forge contrôlée, 2 points de Domination par Cité.
- Après la phase de Fin de tour, rajoutez 1 unité Elfe piochée au hasard sur chaque Territoire qu'ils contrôlent.

*Vous pouvez jouer à Clash of Rage en mode solo. Le mode solo n'est pas compatible avec le mode campagne.*

### CONDITIONS DE VICTOIRE

- Si vous avez 4 points de Victoire, ou si tous les Elfes sont éliminés, vous gagnez.

### CONDITIONS DE DÉFAITE

- Dès que les Elfes atteignent le nombre de points de Domination défini par le niveau de difficulté que vous avez choisi, vous avez perdu !

# RÈGLES RAPIDES

## BUT DU JEU

Le premier joueur à posséder 4 Points de Victoire au cours de sa seconde Action (cf. Déroulement d'un tour p.6) gagne immédiatement la partie.

## DÉROULEMENT D'UN TOUR

Un Tour se déroule en 5 phases successives :

### A – JOUER UNE CARTE TACTIQUE (P.6)

- **ORDRE DE JEU** : Il est déterminé par le numéro des cartes Tactique (du plus petit au plus grand).
- **REVENUS** : Recevez autant de Pièces d'or qu'indiqué sur votre carte Tactique.  
**Bonus Cité Elfe** : 3 Cristaux par Cité Elfe sous votre contrôle.
- **RENFORT** : Répartissez les Renforts indiqués par votre carte entre votre Bastion et/ou les Territoires que vous contrôlez.

### B – PREMIÈRE ACTION (P.6)

L'un après l'autre et dans l'Ordre de jeu, chaque joueur peut réaliser une Action au choix parmi Équiper ses armées ou Se déplacer et combattre.

### • ÉQUIPER VOS ARMÉES (P.7)

- ACHETER DES ÉQUIPEMENTS AU MARCHÉ NOIR
- FORGER UN ÉQUIPEMENT LÉGENDAIRE

0 Forge > Impossible de forger

1 Forge > Coût 6 Cristaux

2 Forges ou plus > Coût 3 Cristaux

### - ORGANISER SES ÉQUIPEMENTS

### • SE DÉPLACER ET COMBATTRE (P.8)

Vous pouvez déplacer tout ou partie de vos Unités en respectant leur limite de déplacement.

Lorsque vous avez terminé vos déplacements, vous devez résoudre les Combats dans tous les Territoires que vous partagez avec des Unités adverses ou des Elfes.

### C – LES PIERRES DE RENFORT (P.10)

Gagnez une Unité correspondante dans les territoires que vous contrôlez qui possèdent une Pierre de Renfort.

### D – SECONDE ACTION (P.10)

L'un après l'autre et dans l'Ordre de jeu, chaque joueur peut réaliser une Action au choix parmi Équiper ses armées ou Se déplacer et combattre.

À la fin de la seconde Action de chaque joueur vérifiez si les conditions de victoire sont accomplies. Si ce n'est pas le cas, le joueur suivant peut jouer son Action, sinon arrêtez immédiatement la partie.

## VICTOIRE ET FIN DE PARTIE

+1 Point de Victoire par Cité Elfe

+1 Point de Victoire par Équipement Légendaire

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

Partie longue : Jouez en 5 Points de Victoire.

### E – FIN DE TOUR (P.10)

Ajoutez 1 Équipement pour chaque type d'Elfe dans l'ordre de la fiche de Clan Elfe (Garde étincelant > Haut doyen > Templier).

Après l'amélioration des Elfes, chaque joueur pioche une carte Tactique, afin d'en avoir à nouveau trois en main. Si la pioche est vide mélangez la défausse pour constituer une nouvelle pioche.



## CRÉDITS

Auteur : Frédéric Guéard  
Illustrateur : Djib  
Sculpteur : Grégory Clavilier et Michael Jenkins  
Éditeurs : La Boite de Jeu & Origames  
Chefs de projet : Benoit Bannier & Rodolphe Gilbert  
Directeur Artistique : Igor Polouchine  
Règles & design : Guillaume Gille-Naves  
Éléments 3D : Benjamin Carayon

Édité par :

LA BOITE DE JEU

8 Grande Rue - 21310 Belleneuve France  
www.laboitedejeu.fr

ORIGAMES

52 avenue Pierre Sénard 94200 Ivry sur Seine  
www.origames.fr

contact@laboitedejeu.fr • Rodolphe@origames.fr

Fabriqué en Chine par Whatz Game  
©2019 La Boite de Jeu. ©2019 Origames

