



GIANT
KILLER
ROBOTS

GKR HEAVY HITTERS!

ZA-BLAM

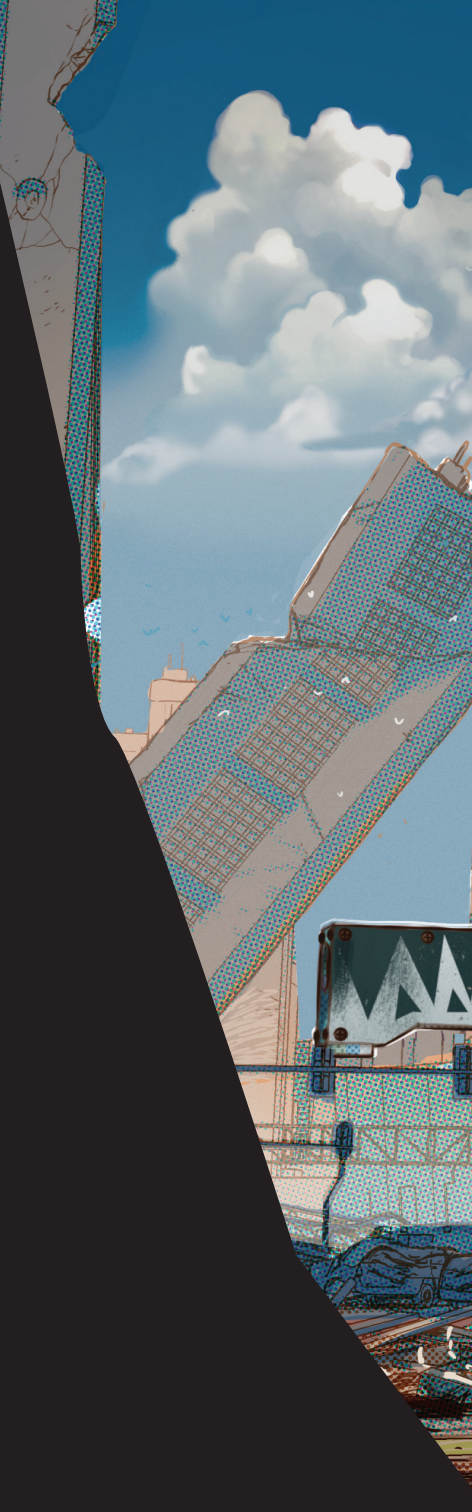
LIVRE DE REGLES

This is not an officially translated version of the rulebook. Neither Weta Workshop nor Cryptozoic have reviewed this translation, and therefore cannot accept any responsibility as to its veracity.

GKR GIANT KILLER ROBOTS HEAVY HITTERS!

UN JEU DE PLATEAU DE COMBAT DE ROBOTS SITUÉ DANS
L'UNIVERS DE GKR

LIVRE
DE
RÈGLES





GKR GIANT KILLER ROBOTS HEAVY HITTERS!

APERÇU :

Bienvenue dans le sport le plus populaire du futur !

GIANT KILLER ROBOTS : HEAVY HITTERS est un sport de combat télévisé, fortement médiatisé, dans lequel des **MÉGA CORPORATIONS** s'affrontent pour obtenir de lucratifs droits d'exploitation des débris et de domination publicitaire dans les villes désertées de la Terre. Engagé pour la saison, vos talents de pilote et de tacticien seront nécessaires pour remporter des victoires ; gagnant ainsi toujours plus de fans fidèles à votre corporation et, encore plus important, des **CONSUMMATEURS LOYAUX** !

Vous serez aux commandes d'un **HEAVY HITTER**, le surnom donné à la classe de robot de combat la plus imposante du champ de bataille. Pour ces matches aux enjeux considérables, votre **HEAVY HITTER** sera accompagné de 3 drones robotiques, les **UNITÉS DE SOUTIEN** spécialisées en **COMBAT**, **RÉPARATION** et **RECONNAISSANCE**. Vous contrôlerez leurs mouvements et leurs actions tout en vous frayant un chemin jusqu'à la victoire.

N'importe quel pilote de mécha est capable de tirer ; mais saurez-vous mettre en place une stratégie ? Nous allons bien voir !

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION et VUE D'ENSEMBLE	04
BUT DU JEU	04
CONTENU DE LA BOÎTE	05
APERÇU DES COMPOSANTS DU JEU	
PLATEAU DE JEU et IMMEUBLES	06
PLATEAU DE PROGRESSION	07
CARTES SPONSOR	07
PANNEAU DE CONTRÔLE HEAVY HITTER	08
CARTES D'ARME HEAVY HITTER	09
CARTES UTILITAIRE HEAVY HITTER	10
CARTES UNITÉ DE SOUTIEN	11
TAGS HOLOGRAPHIQUES, PILOTES et GLORY HOUND	12
MISE EN PLACE DU JEU	13-15
DÉROULEMENT DU JEU	16 17
SÉQUENCE DE JEU	
PHASE DE DÉPLOIEMENT	18-19
PHASE DE MOUVEMENT	20-30
PHASE DE COMBAT	31
PHASE DE TAG	32
PHASE DE RÉINITIALISATION	33
CAPACITÉS DE PILOTE	33
PLATEAU DE PROGRESSION et AMÉLIORATIONS	34
FIN DE PARTIE	34
CARTES DE CHAMPS DE BATAILLE PRÉDÉFINIS	35-38



BUT DU JEU :

Un joueur peut gagner **SOIT** en détruisant le **HEAVY HITTER** adverse (en détruisant l'intégralité des 25 cartes de son jeu de faction) **SOIT** en taguant et en démolissant 4 immeubles, établissant ainsi une zone de contrôle.

TIREZ ou TAGUEZ ! À vous de voir !

CONTENU DE LA BOÎTE

1x Livre de Règles
1x Livre de Règles Avancées
1x Plateau de Jeu Réversible
10x Immeubles (Base, Immeuble et Toit)
1x Plateau de Progression Réversible
12x Tuiles d'Amélioration
4x Cartes de Référence
4x Panneaux de Contrôle Heavy Hitter
4x Jetons de Niveau d'Énergie
12x Marqueurs de Point de Vie
33x Cartes Sponsor
1x Jeton Glory Hound
2x Dés Noirs d'Attaque
8x Dés Blancs de Défense
32x Cartes Pilotes
32x Jetons Pilotes

In each of the 4 Factions:

1x Figurine Heavy Hitter
3x Figurines Unité de Soutien (Combat, Réparation, Reconnaissance)
3x Cartes d'Unité de Soutien (Combat, Réparation, Reconnaissance)
59x Cartes de Faction
20x Tags Holographiques

APPRENEZ A JOUER ICI :
WETAWORKSHOP.COM/HOWTOPLAY



VUE D'ENSEMBLE

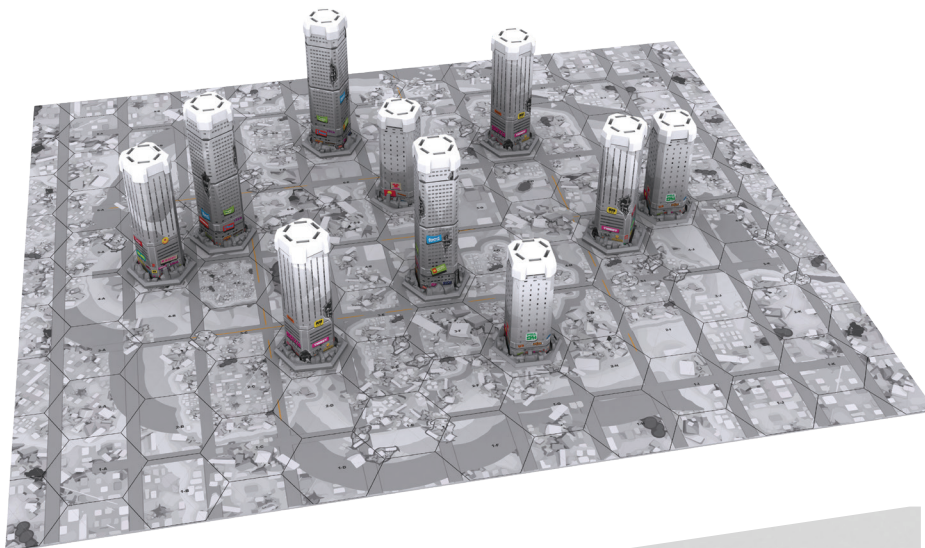
Avant de commencer, nous recommandons aux joueurs de se familiariser avec le Plateau de Jeu, les Cartes de Factions, les Cartes Sponsor et l'iconographie des différents éléments.

PLATEAU DE JEU

Le Plateau de Jeu représente les Champs de Bataille de villes abandonnées, où les GKR combattent pour la gloire et les droits d'exploitation des ressources.

Chaque Champ de Bataille possède une configuration unique d'Immeubles qui modifie la physionomie du terrain.

Le Plateau de Jeu est réversible. Pour une partie standard, utilisez le côté représenté ici. Reportez-vous au Livre de Règles Avancées pour comprendre comment utiliser le côté opposée.



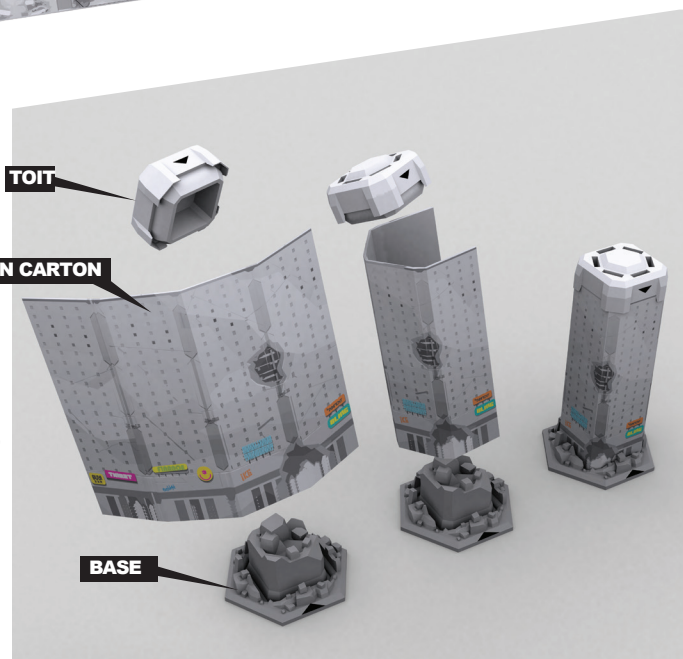
IMMEUBLES

Les Immeubles forment le paysage urbain où se déroulent les batailles de GKR. Ils fournissent un couvert durant les combats et sont tagués par les joueurs pour gagner des récompenses de la part des Sponsors ainsi que des Améliorations de Pilote.

COMMENT ASSEMBLER LES IMMEUBLES

1. Plier les cartons Immeubles pour former des carrés.
2. Insérer les cartons dans leurs bases.
3. Ajouter les toits sur le dessus pour finir l'assemblage.

Astuce : Chaque fente du toit doit s'aligner avec une face à plat de la base hexagonale.

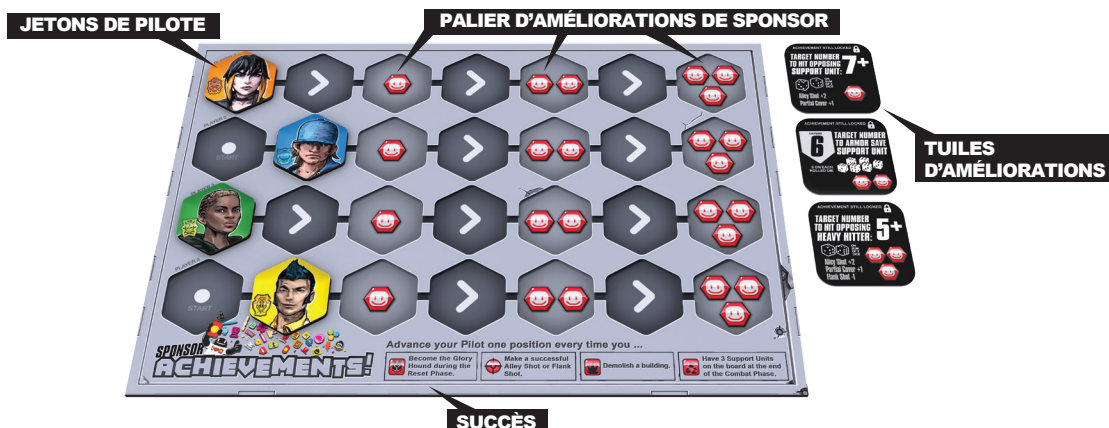


Cette traduction du livre de règles n'est pas officielle. Ni Weta Workshop, ni Cryptozoic n'ont vérifié cette traduction et, par conséquent, ne peuvent être tenus responsables de son exactitude.

PLATEAU DE PROGRESSION

Durant un match, les joueurs mesurent leurs succès et les Améliorations de Sponsor qu'ils débloquent sur le Plateau de Progression. À chaque fois qu'un joueur accomplit une action remarquable (succès), il déplace son Jeton Pilote d'une case vers la droite.

Le Plateau de Progression est réversible. Pour une partie standard, utilisez le côté représenté ici. Reportez-vous au Livre de Règles Avancées pour comprendre comment utiliser le côté opposée.



CARTES SPONSOR

Les Cartes Sponsor sont des récompenses gagnées en Taguant les Immeubles avec des Tags Holographiques. Chaque carte indique quand elle peut être jouée durant le Tour et quel effet elle produit lorsqu'elle est jouée.



PANNEAU DE CONTRÔLE DE HEAVY HITTER

Au cours d'un match, les joueurs gèrent leurs cartes, mettent à jour leurs Améliorations et suivent le Niveau d'Énergie de leur réacteur sur le PANNEAU DE CONTRÔLE DE HEAVY HITTER :

**NIVEAU D'ÉNERGIE
DU HEAVY HITTER**



AMÉLIORATIONS + TUILES DE RÉFÉRENCE VERROUILLÉES

TOUTES LES AMÉLIORATIONS SONT INACTIVES AU DÉBUT DE LA PARTIE ET PEUVENT ÊTRE DÉBLOQUÉES AU FUR ET À MESURE QUE LES JOUEURS DÉPLACENT LEUR PILOTE SUR LE PLATEAU DE PROGRESSION.

JEU DE FACTION FACE CACHÉE

LE JEU DE FACTION CONTIENT 25 CARTES AVANT QUE LE JOUEUR NE TIRE SA PREMIÈRE MAIN.

DÉFAUSSE FACE VISIBLE

LES CARTES SONT PLACÉES DANS LA DÉFAUSSE UNE FOIS UTILISÉES. LORSQUE LA PIOCHE EST VIDE, MÉLANGEZ LES CARTES DE LA DÉFAUSSE ET REMPLACEZ LES DANS LE JEU DE FACTION.

PILE DES DÉGÂTS FACE CACHÉE

CETTE PILE REPRÉSENTE LES SYSTÈMES ENDOMMAGÉS DU HEAVY HITTER. LORSQUE L'ENSEMBLE DES 25 CARTES DE FACTION SE RETROUVENT DANS LA PILE DES DÉGÂTS, LE HEAVY HITTER EST DÉTRUIT.

Cette traduction du livre de règles n'est pas officielle. Ni Weta Workshop, ni Cryptozoic n'ont vérifié cette traduction et, par conséquent, ne peuvent être tenus responsables de son exactitude.

CARTES D'ARME HEAVY HITTER

1 Armes Principales

Ce sont les armes les plus dévastatrices de l'arsenal des Heavy Hitter et sont donc celles qui infligent le plus de Dégâts. Les Heavy Hitters sont équipés d'une Arme Principale par match.

2 Armes Secondaires

En comparaison, celles-ci font moins de Dégâts mais fournissent en contrepartie une plus grande variété d'avantages tactiques. Les Heavy Hitters sont équipés de 2 Armes Secondaires distinctes par match.



- 3 Vitesse de l'Arme :** Il s'agit de la vitesse à laquelle tire une Arme pendant la Phase de Combat. Les valeurs les plus élevées font feu en premier.
- 4 Coût en Énergie :** Il s'agit de la quantité d'Énergie nécessaire à l'activation de l'Armement.
- 5 Portée :** La distance, en case, à laquelle une Arme peut-être tirée.
- 6 Dégât :** Le nombre maximum de points de Dégât qu'une Arme peut infliger.
- 7 Classe d'Arme :** Les Heavy Hitters peuvent utiliser une grande variété d'Armes répartie en trois classes.



Armes Énergétiques : Armes à Énergie avec une vitesse de tir élevée.



Armes Balistiques : Armes à munitions cinétiques avec une vitesse de tir modérée.

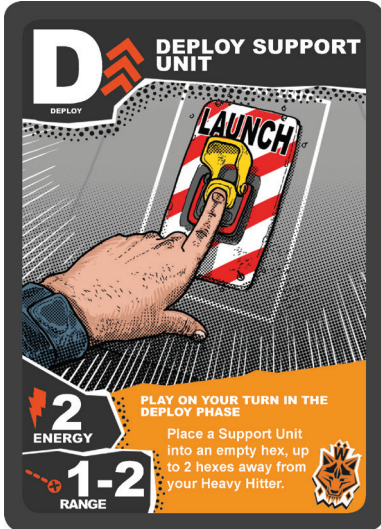


Missiles : Salve de missiles à déplacement lent. Permettent des tirs indirects.

CLASSES D'ARME

CARTE DE DÉPLOIEMENT

Les Cartes de Déploiement permettent l'arrivée d'Unités de Soutien sur le Champ de Bataille.



CARTES DE RÉACTION

Les Cartes de Réaction représentent les capacités défensives d'un Heavy Hitter. Elles ne peuvent être jouées que lors d'une attaque visant un Heavy Hitter.



CARTES DE MANŒUVRE

Les Cartes de Manœuvre représentent les capacités de manœuvres supplémentaires d'un Heavy Hitter. Elles ne peuvent être jouées que sur un Heavy Hitter, pas sur les Unités de Soutien.

CARTES FRAPPE ORBITALE

Les Cartes Frappe Orbitale permettent au joueur de demander un tir depuis un satellite sur une Cible désignée. Elles ne requièrent pas de Jet de dés d'Attaque, mais la Cible peut tout de même faire un lancer de Sauvegarde d'Armure (voir page 29).

L'adversaire ne peut pas jouer de Cartes de Réactions en réponse à une Frappe Orbitale.



CARTES D'UNITÉ DE SOUTIEN

Chaque Faction possède 3 classes d'Unité de Soutien : Combat, Réparation, Reconnaissance. Lorsqu'elles sont larguées sur le Champ de Bataille, ces Unités de Soutien peuvent Attaquer un adversaire, Réparer le Heavy Hitter, Repérer une Cible et Taguer un Immeuble. Elles sont moins blindées, mais plus difficiles à toucher que les Heavy Hitters.

- 1 Vitesse de l'Arme** : Il s'agit de la vitesse à laquelle tire une Arme pendant la Phase de Combat. Les valeurs les plus élevées font feu en premier.
- 2 Défense** : La valeur nécessaire pour obtenir un succès sur chaque dé lancé lors d'une Sauvegarde d'Armure.
- 3 Mouvement** : Le nombre maximum d'hexagones que l'Unité de Soutien peut parcourir lors de la Phase de Mouvement.
- 4 Portée de l'Arme** : La distance, en case, à laquelle une Arme peut-être tirée.
- 5 Dégât** : Le nombre maximum de points de Dégâts qu'un Armement peut infliger.
- 6 Points de Vie** : La quantité de Dégâts que l'Unité de Soutien peut subir avant d'être détruite.
- 7 Capacité Spéciale** : Chaque Unité de Soutien possède une compétence unique qui peut être utilisée durant la partie.
- 8 Portée de LdV** : Il s'agit du nombre d'hexagones jusqu'auquel une Unité de Soutien peut voir lorsqu'elle Repère une Cible pour le Tir Indirect d'un Heavy Hitter.

Exemple d'Unité de Soutien

1 124 WEAPON SPEED

2 **CBT** COMBAT SUPPORT UNIT

3 **6** DEFEND

4 **1** MOVE

5 **2-3** WEAPON RANGE

6 **3** HP

7 **DURING THE MOVEMENT PHASE**
You may spend 1 of your Heavy Hitter's Energy to give this Combat Unit +1 Move this Round.

8 **3** DAMAGE

LOS = 4 HEXES

Chaque Faction possède 3 Unités de Soutien :

Combat →

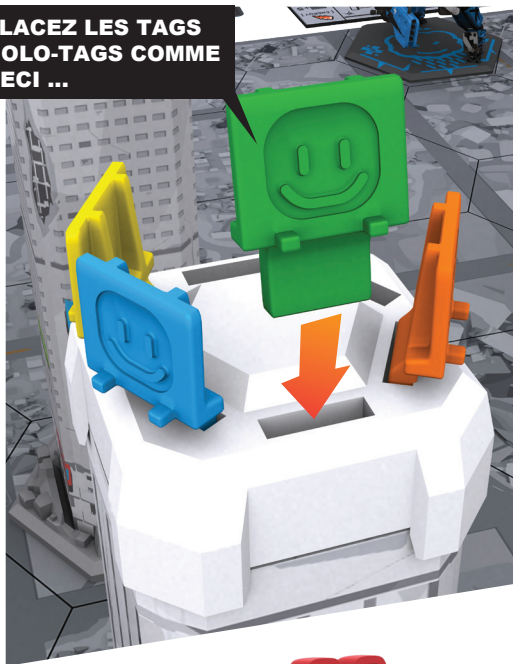
Réparation →

Reconnaissance →

This is not an officially translated version of the rulebook. Neither Weta Workshop nor Cryptozoic have reviewed this translation, and therefore cannot accept any responsibility as to its veracity.

TAGS HOLOGRAPHIQUES, PILOTES ET GLORY HOUND

PLACEZ LES TAGS HOLO-TAGS COMME CECI ...



TAGS HOLOGRAPHIQUES

Les Tags Holographiques permettent aux Factions d'obtenir les droits de Démolition des Immeubles en réussissant à faire la promotion de généreux Sponsors.

Les Joueurs gagnent 1 Carte Sponsor pour chaque Immeuble qu'ils taguent d'un ou plusieurs Tags Holographiques durant la phase de Tag.

PILOTES

Les Pilotes sont les cœurs qui animent les gigantesques Heavy Hitters. Le joueur choisit leur Pilote lors de la mise en place. Chaque Pilote possède une capacité unique dont les joueurs peuvent tirer avantage durant la partie. Certaines capacités permettent de conserver de l'Énergie, tandis que d'autres facilitent la gestion des Cartes de Faction ou améliorent les chances de réussite lors des combats.

Chaque joueur possède également un Jeton Pilote, qui sera placé sur le Plateau de Progression pour suivre chaque succès réussi, ainsi que les Améliorations de Sponsor qu'ils débloquent.

LE GLORY HOUND (un Cabot de Première)



Le titre de Glory Hound confère au joueur un avantage stratégique en termes de priorité dans les différentes phases de jeu. Il représente le joueur qui pourra prétendre en premier à la gloire et la reconnaissance. Il récompense, et parfois handicape, le joueur qui le détient en le faisant agir en premier.



CAPACITÉ SPÉCIALE



NOM DU PILOTE

1. CHOISISSEZ UN CHAMP DE BATAILLE

- Placez le Plateau de Jeu au milieu de la table (côté face standard).
- Assemblez et placez les Immeubles sur le Plateau de Jeu selon l'un des Champs de Bataille prédéfinis de la page 35, ou en les disposants à votre gré.

2. DÉTERMINEZ QUI DÉBUTERA EN TANT QUE "GLORY HOUND" ET CHOISIRA SA FACTION EN PREMIER

- Chaque joueur lance 2 dés. Celui avec le plus grand résultat prend le Jeton Glory Hound.
- En commençant par le Glory Hound et en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisi la Faction qu'il jouera.
- Chaque joueur reçoit : 1 Panneau de Contrôle de Heavy Hitter, 1 Jeton de Suivi d'Énergie, 3 Tuiles d'Améliorations et 1 Carte de Référence.
- Pour leur Faction respective, chaque joueur reçoit 3 figurines d'Unités de Soutien, 3 cartes d'Unités de Soutien, 20 Tags Holographiques et 59 Cartes de Faction.

3. DÉPLOYEZ LES HEAVY HITTERS



En commençant par le Glory Hound, chaque joueur place la figurine de son Heavy Hitter sur un hexagone de départ disponible, comme indiqué sur la carte de Champs de Bataille sélectionnée.

Note : Conservez les figurines des Unités de Soutien à portée mais en dehors du Champ de Bataille étant donné qu'elles sont Déployées au cours de la partie.

4. CHOISISSEZ LES CARTES PILOTES

En commençant par le joueur à la droite du Glory Hound puis dans le sens antihoraire autour de la table, chaque joueur choisi son Pilote (le Glory Hound choisit en dernier). Lorsqu'ils sélectionnent leur Pilote, les joueurs parmi les Cartes Pilotes disponible pour la Faction qu'ils ont choisi. Il est important de noter qu'une fois qu'un joueur a choisi son Pilote, aucun autre joueur ne peut choisir le même Pilote. Une fois que tous les joueurs ont choisi, rangez les Cartes Pilotes inutilisées dans la boîte.

5. PLATEAU DE PROGRESSION ET CARTES SPONSOR

- Placez le Plateau de Progression le long du Plateau de Jeu (côté face standard).
- Pour chaque Pilote en jeu, placez le Jeton Pilote correspondant, de la couleur de sa Faction, sur la colonne de gauche du Plateau de Progression.
- Mélangez les Cartes Sponsor et formez une Pioche à côté du Plateau de Progression.

6. CRÉEZ LES JEUX DE FACTIONS

Chaque Jeu de Faction représente à la fois les systèmes d'armes, de défense et l'intégrité (Points de Vie) de son Heavy Hitter. Parmi leurs 59 cartes de Faction, les joueurs doivent en choisir 25. Les cartes de votre Jeu de Faction ne sont utilisables que par votre Heavy Hitter, jamais par vos Unités de Soutien. Les cartes restantes peuvent être rangées dans la boîte.

Note : Ce Jeu doit être préparé secrètement, à l'abri du regard de vos adversaires.

Suivez ces étapes pour construire votre Jeu de Faction :

1. Chaque Heavy Hitter possède 4 Armes Principales (chacune comprenant 5 cartes identiques). Choisissez en 1 jeu et rangez l'autre.
2. Chaque Heavy Hitter possède 5 Armes Secondaires (chacune comprenant 4 cartes identiques). Choisissez en 2 jeux et rangez l'autre.
3. Les Cartes de Déploiement sont essentielles pour maintenir vos Unités de Soutien en jeu. Ajoutez 5 Cartes de Déploiement à votre Jeu de Faction.
4. Pour les cartes restantes, choisissez une sélection de cartes de Frappe Orbitale, de Manœuvre et de Réaction pour atteindre un total de 25 cartes.

Note : Les cartes des Unités de Soutien et de Sponsor ne sont pas prises en compte dans ce total de 25 cartes.

Voir l'exemple illustré sur page la suivante.

CONSTRUISEZ UN JEU DE 25 CARTES (SCHÉMA DE DÉMARRAGE RAPIDE)

AJOUTEZ 13 CARTES D'ARME 5 D'UN SYSTÈME D'ARME PRINCIPALE



4 D'UN SYSTÈME D'ARME SECONDAIRE



4 D'UN AUTRE SYSTÈME D'ARME SECONDAIRE



AJOUTEZ DES DÉPLOIEMENTS ET UN MÉLANGE DE FRAPPES ORBITALES/ RÉACTIONS/MANŒUVRES

NOUS AVONS AJOUTÉ 5 CARTES DE DÉPLOIEMENT



ET POUR LES 7 CARTES RESTANTES, NOUS AVONS CHOISI 2
CARTES DE FRAPPES ORBITALES, 3 DE RÉACTIONS ET 2 DE
MANŒUVRES.



7. PRÉPAREZ LE PANNEAU DE CONTRÔLE DU HEAVY HITTER

1 Préparez le Jeu de Faction :

Chaque joueur doit mélanger son Jeu de Faction et le placer face cachée sur l'emplacement "Systèmes En Ligne" du Panneau de Contrôle.

2 Alimentez le Réacteur en Énergie :

Sur leur Panneau de Contrôle, chaque joueur doit placer son Niveau d'Énergie sur +5.

Les Heavy Hitters utilisent cette Énergie pour Déployer des Unités de Soutien, se Déplacer et déclencher des Armes. Toutefois, l'Énergie remonte à +5 lors de chaque phase de Réinitialisation.

3 Placez les Tuiles d'Améliorations :

Chaque joueur place ses 3 Tuiles d'Amélioration à gauche de leur Panneau de Contrôle, face bloquée visible.



8. FORMEZ VOTRE MAIN

Chaque joueur tire 6 cartes de son Jeu de Faction pour faire sa main. Si un joueur n'est pas satisfait de sa main initiale, il peut mélanger à nouveau les 6 cartes dans son Jeu de Faction piochez 6 nouvelles cartes. Il s'agit d'un "Reboot". Un joueur peut effectuer cette action une fois par partie et uniquement durant la mise en place initiale.

MISE EN PLACE DU JEU (SCHÉMA DE DÉMARRAGE RAPIDE)

- 1 **BÂTIMENTS** : Placés selon la Carte de Champs de Bataille prédéfinis, ou un schéma personnalisé.
- 2 **DÉS D'ATTAQUE ET DE SAUVEGARDE D'ARMURE** : Prêts à être lancés.
- 3 **FIGURINE DE GLORY HOUND** : Attribuée au premier joueur.
- 4 **INDICATEUR DE NIVEAU D'ÉNERGIE** : Positionné à +5 sur les Panneaux de Contrôle des joueurs.
- 5 **TUILES D'AMÉLIORATION/DE RÉFÉRENCE** : Prêtes à être débloquentées.
- 6 **UNITÉS DE SOUTIEN** : De Combat, de Réparation et de Reconnaissance prêtes à être Déployées.
- 7 **CARTES D'UNITÉ DE SOUTIEN** : Placées le long du Panneau de Contrôle des joueurs.
- 8 **TAGS HOLOGRAPHIQUES** : Prêts à être placés sur les Immeubles.
- 9 **JEUX DE FACTION** : 25 Cartes de Faction sélectionnés, mélangées et prête à être piochée.
- 10 **POSITION DE DÉPART DU HEAVY HITTER** : Heavy Hitter sur l'emplacement choisi pour débiter la partie.
- 11 **PILOTES** : Prêts à tout !
- 12 **PLATEAU DE PROGRESSION ET JETONS PILOTES** : En attente d'activation.
- 13 **CARTES SPONSOR** : Mélangées et prêtes à être piochées.



DÉROULEMENT DU JEU

Chaque Tour se compose de 5 Phases, le Glory Hound jouant en premier pour les Phases de Déploiement, de Mouvement et de Tag :



SÉQUENCE DE JEU

- 1 PHASE DE DÉPLOIEMENT** : Les joueurs ont la possibilité de Déployer des Unités de Soutien sur le Champ de Bataille.
- 2 PHASE DE MOUVEMENT** : Les joueurs Déplacent leur GKR sur le Champ de Bataille chacun leur tour.
- 3 PHASE DE COMBAT** : Les joueurs déclarent et résolvent les combats de GKR.
- 4 PHASE DE TAG** : Les joueurs Taguent les Immeubles avec des publicités afin d'obtenir des Cartes Sponsor et d'étendre leur contrôle du Champ de Bataille.
- 5 PHASE DE RÉINITIALISATION** : Tous les joueurs remettent leur Niveau d'Énergie à +5 sur leur Panneau de Contrôle et Piochent des cartes pour compléter leur main à 6 cartes. Déterminez qui devient le Glory Hound pour le tour suivant.



! CONCEPT IMPORTANT À GARDER EN TÊTE ...

LA GESTION DE L'ÉNERGIE est très importante. À chaque Tour, vous n'aurez que 5 points d'Énergie à dépenser gratuitement, et comme beaucoup de choses consomment de l'Énergie, celle-ci peut s'épuiser rapidement. Par exemple :

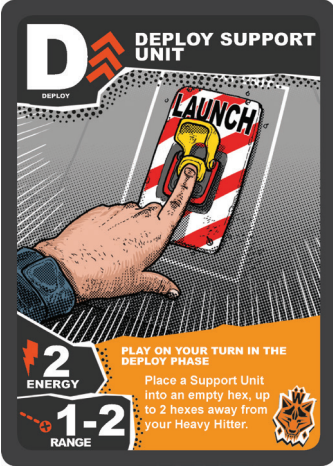
1. Chaque Unité de Soutien déployée coûte 2 point d'Énergie (4 sans l'utilisation de Carte de Déploiement).
2. Chaque déplacement d'un hexagone de votre HEAVY HITTER coûte 1 point d'Énergie.
3. Les Armes ont un coût en Énergie, de 1 à 3 points d'Énergie, indiqué sur leurs cartes.

FAITES EN PLUS AVEC VOTRE ÉNERGIE !

Si vous voulez faire plus de choses en un tour que vous n'avez d'Énergie pour (c.à.d. : utiliser plus d'Énergie que celle disponible), vous le pouvez, mais cela signifie "pousser votre réacteur en zone rouge" ... ce qui fera subir des Dégâts à votre HEAVY HITTER. Pour chaque point d'Énergie supplémentaire (au-delà des 5 gratuits), placez une carte de votre Jeu de Faction dans votre Pile des Dégâts. Cela signifie que vous endommagez votre Heavy Hitter, mais qu'en contrepartie vous pouvez utiliser plus d'Énergie qu'en temps normal.

PHASE DE DÉPLOIEMENT :

Savoir quand et où Déployer la bonne Unité de Soutien est vital pour vaincre un adversaire. Les Unités de Soutien ne sont peut-être pas aussi puissantes que votre Heavy Hitter, mais elles ne consomment pas d'Énergie pour se déplacer. Elles peuvent également permettre à votre Heavy Hitter d'attaquer des cibles cachées grâce au Repérage.



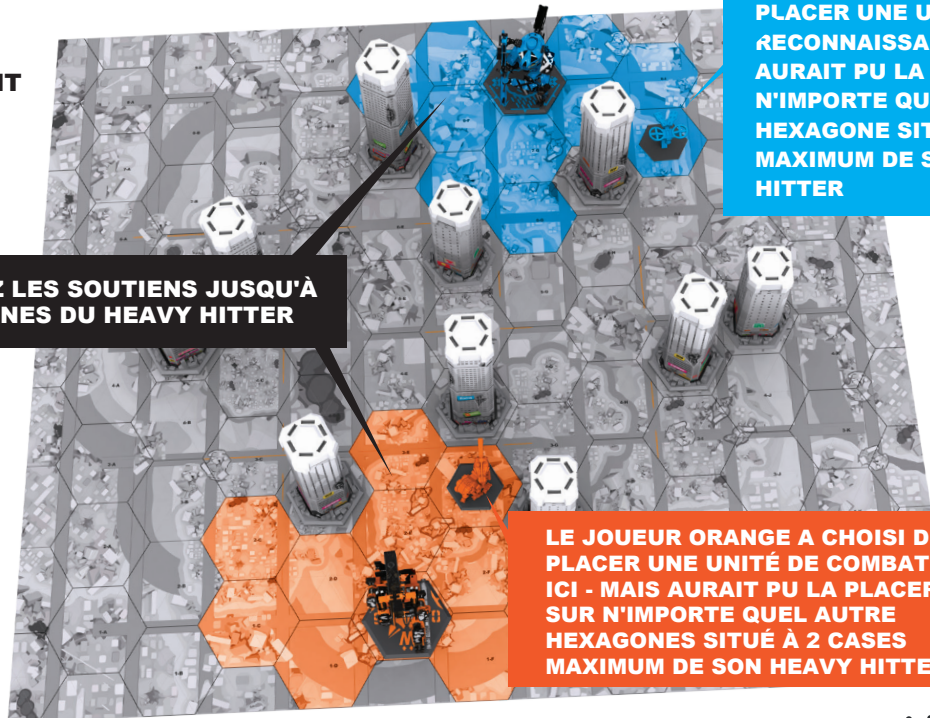
PLACEMENT DES UNITÉS DE SOUTIEN :

- 1 Le Glory Hound commence, puis chaque joueur à tour de rôle dans le sens horaire.
- 2 Chaque joueur peut Déployer 1 Unité de Soutien.
- 3 Une Unité de Soutien ne peut être posée que sur un hexagone inoccupé, jusqu'à 2 hexagones de distance de son Heavy Hitter.
- 4 Les cartes de Déploiement consomment 2 points d'Énergie. Les joueurs doivent les soustraire de leur niveau d'Énergie immédiatement et Défausser la carte.
- 5 Si un joueur ne possède pas de carte de Déploiement, il peut quand même Déployer une Unité de Soutien pour un coût plus élevé de 4 points d'Énergie.

*Note :

Il ne s'agit que du 'Déploiement des Unités de Soutien', elles sont seulement placées sur le plateau durant cette phase. Elles seront en mesure de se déplacer plus tard lors de la Phase de Mouvement. Elles pourront alors s'éloigner de leur Heavy Hitter.

EXEMPLE DE DÉPLOIEMENT



LE JOUEUR BLEU A CHOISI DE PLACER UNE UNITÉ DE RECONNAISSANCE ICI - MAIS AURAIT PU LA PLACER SUR N'IMPORTE QUEL AUTRE HEXAGONE SITUÉ À 2 CASES MAXIMUM DE SON HEAVY HITTER

DÉPLOYEZ LES SOUTIENS JUSQU'À 2 HEXAGONES DU HEAVY HITTER

LE JOUEUR ORANGE A CHOISI DE PLACER UNE UNITÉ DE COMBAT ICI - MAIS AURAIT PU LA PLACER SUR N'IMPORTE QUEL AUTRE HEXAGONES SITUÉ À 2 CASES MAXIMUM DE SON HEAVY HITTER

This is not an officially translated version of the rulebook. Neither Weta Workshop nor Cryptozoic have reviewed this translation, and therefore cannot accept any responsibility as to its veracity.

PHASE DE MOUVEMENT

La manière et l'endroit où vous choisissez de Déplacer vos GKR sont cruciaux pour vous garantir un avantage tactique sur le Champ de Bataille. Gardez à l'esprit que les Immeubles peuvent vous fournir un couvert en combat et qu'ils peuvent être Tagués afin d'obtenir des Cartes Sponsor. Le Mouvement est une action gratuite pour les Unités de Soutien, mais consomme l'Énergie de votre Heavy Hitter, par conséquent, souvenez-vous que l'Énergie dépensée en Mouvement peut limiter votre capacité à en dépenser en Attaque plus tard dans le Tour.

1. MOUVEMENT SUR LE CHAMP DE BATAILLE

Les joueurs déplacent leurs GKR sur le Champ de Bataille à tour de rôle. L'ordre de Mouvement des GKR commence par les Heavy Hitters, puis les Unités de Combat, de Réparation et enfin de Reconnaissance. Chaque déplacement de type d'unité débute par celle du Glory Hound, suivi par chaque joueur dans le sens horaire.

MOUVEMENT DES HEAVY HITTERS

- Déplacer normalement votre Heavy Hitter durant la Phase de Mouvement consomme 1 point d'Énergie par hexagone.
- Il peut traverser librement des hexagones occupés par sa propre Faction, mais ne peut s'arrêter sur un hexagone occupé.
- Il ne peut pas traverser ni finir son déplacement sur un hexagone occupé par un autre Heavy Hitter.
- Il ne peut pas traverser d'hexagones occupés par une Unité de Soutien adverse. Toutefois, un HEAVY HITTER peut terminer son mouvement sur un hexagone occupé par une Unité de Soutien adverse, repoussant cette Unité dans un hexagone libre adjacent. L'adversaire choisi où se déplace son Unité de Soutien.
- Il ne peut pas traverser ni finir son déplacement sur un hexagone occupé par un Immeuble.

SCHÉMA DE L'ARC DE TIR

Les 3 faces avant marquées avec des flèches représentent l'arc de tir frontal.

MOUVEMENT DES UNITÉS DE SOUTIEN

- Elles ne consomment pas d'Énergie pour se déplacer. La Valeur de Mouvement est indiquée sur la carte de l'Unité.
- Elles peuvent traverser les hexagones occupés par leur propre faction, mais ne peuvent pas finir leur mouvement sur un hexagone occupé.
- Elles ne peuvent pas traverser ni finir leur déplacement sur un hexagone occupé par une unité d'une Faction adverse. Toutefois, les Unités de Reconnaissance peuvent voler au-dessus d'un hexagone occupé.
- Elles ne peuvent pas traverser ou finir leur déplacement sur un hexagone occupé par un Immeuble. Toutefois, les Unités de Reconnaissance peuvent voler au-dessus d'un Immeuble.

2. ORDRE DE MOUVEMENT DES HEAVY HITTERS

- Le Glory Hound déplace son Heavy Hitter en premier, puis le joueur suivant dans le sens horaire.
- Pour chaque hexagone de mouvement de votre Heavy Hitter, vous devez déduire 1 point de Niveau d'Énergie sur votre Panneau de Contrôle.
- Chaque joueur n'a qu'un tour pour déplacer son Heavy Hitter d'autant de case qu'il le désire. Il ne peut pas faire de mouvement supplémentaire une fois son tour terminé, à moins d'utiliser une carte spéciale qui indique le contraire.

! MOUVEMENT ET ÉNERGIE CRITIQUE

- Un Heavy Hitter peut consommer plus d'Énergie que les 5 points de base pour se déplacer plus loin, mais cela cause des Dégâts au réacteur du Heavy Hitter.
- Pour chaque point D'Énergie supplémentaire utilisé durant la Phase de Mouvement, les joueurs doivent placer une carte de leur Jeu de Faction ou de leur Main dans la Pile des Dégâts.



CHOIX DE L'ORIENTATION

- Même si le Heavy Hitter reste sur le même hexagone, il peut se réorienter sans consommer d'Énergie.
- L'Orientation indique où se situe l'Arc de Tir du Heavy Hitter.

Cette traduction du livre de règles n'est pas officielle. Ni Weta Workshop, ni Cryptozoic n'ont vérifié cette traduction et, par conséquent, ne peuvent être tenus responsables de son exactitude.

3. SÉQUENCE DE MOUVEMENT DES UNITÉS DE SOUTIEN

- Les joueurs jouent à tour de rôle chaque classe d'Unité de Soutien en jeu (le Glory Hound en premier, puis les autres joueurs dans le sens horaire).
- Note :** Si un joueur n'a pas une classe d'Unité de Soutien en particulier de Déployée, il passe son tour lors de cette étape de Mouvement.

1A Joueur #1 **Premier mouvement : Unité de Combat.** (Glory Hound) Joueur #2

1B **Mouvement de l'Unité de Combat suivante.**

2A Joueur #1 **Premier mouvement : Unité de Réparation.** (Glory Hound) Joueur

2B #2 **Mouvement de l'Unité de Réparation suivante.**

3A Joueur #1 **Troisième mouvement : Unité de Reconnaissance.** (Glory Hound)

3B Joueur #2 **Mouvement de l'Unité de Reconnaissance suivante.**

Note : les Unités ne peuvent pas se déplacer sur les demi-hexagones du bord du plateau.

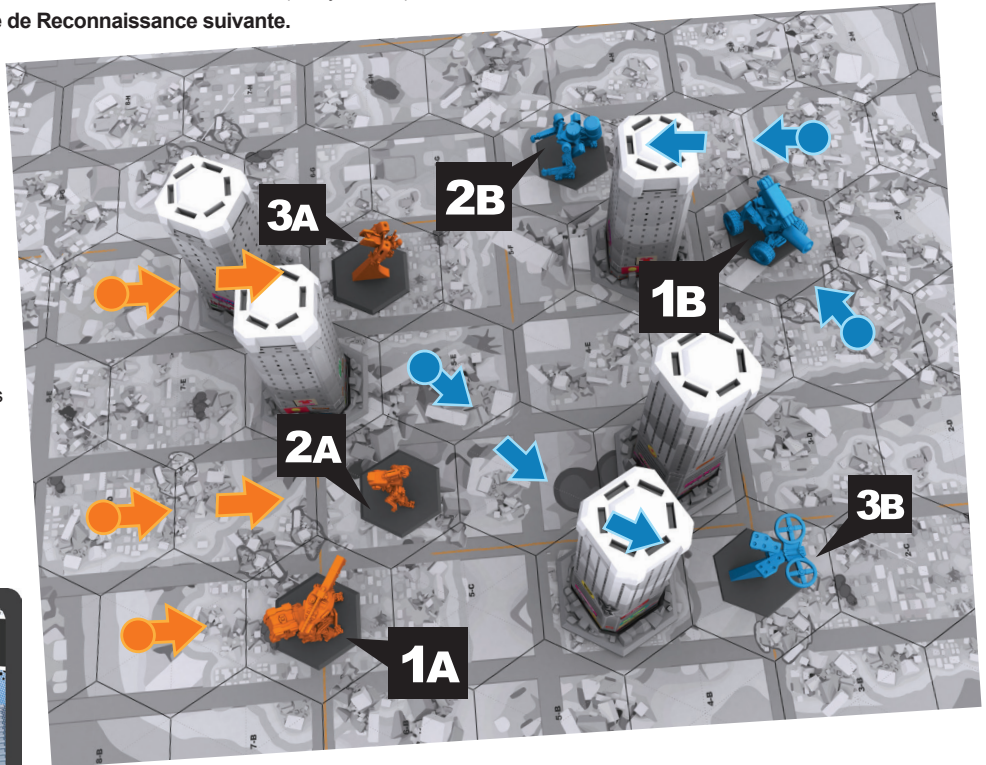
DIAGRAMME D'ORDRE DES MOUVEMENTS

L'unité de Combat Orange se déplace d'1 case
L'unité de Combat Bleu se déplace d'1 case

L'unité de Réparation Orange se déplace de 2 cases
L'unité de Réparation Bleu se déplace de 2 cases

L'unité de Reconnaissance Orange se déplace de 2 cases, en volant au dessus d'un Immeuble

L'unité de Reconnaissance Bleu se déplace de 3 cases, en volant au dessus d'un Immeuble



4. EXÉCUTER DES MANŒUVRES

- Les Cartes de Manœuvre permettent au Heavy Hitter d'effectuer des actions spéciales lorsque la carte jouable légalement (indiqué sur la carte). Les Cartes de Manœuvre doivent être mise dans la Défausse du joueur une fois utilisée.



PHASE DE COMBAT

Lorsque vous engagez le Combat, choisissez vos armes judicieusement en fonction de vos cibles, Ligne de Vue (LdV), Portée, de votre réserve d'Énergie ou de toutes autres informations tactiques que vous pouvez avoir sur les défenses adverses. Pour minimiser le risque d'être touché, utilisez le couvert qu'offrent les Immeubles et ainsi augmenter votre Valeur de Ciblage. Vos Cartes de Réaction offrent également de nombreuses options défensives à votre Heavy Hitter.

1. DÉCLARATION DES ATTAQUES

- Chaque joueur sélectionne dans sa main autant de cartes d'Arme de Heavy Hitter qu'il le souhaite et les aligne faces cachées devant lui.
- Les joueurs ajoutent également toutes les cartes d'Unité de Soutien en jeu.

***Note :** Un joueur ne peut jouer qu'une Carte d'Arme par type d'arme durant une même Phase de Combat. Néanmoins, vous pouvez jouer 2 cartes d'Arme Secondaire tant que ce ne sont pas les mêmes Armes. En d'autres termes, **UN JOUEUR NE PEUT JAMAIS JOUER DEUX FOIS LA MÊME CARTE DE FACTION DURANT LE MÊME TOUR.**

2. DÉCOUVERTE DES ATTAQUES DÉCLARÉES

- Les joueurs révèlent leurs Attaques Déclarées simultanément en retournant les cartes faces visibles.
- Les joueurs déduisent immédiatement le coût en Énergie des Armes Déclarées.
- Si un joueur n'a pas suffisamment de point d'Énergie de base pour couvrir le coût d'une Arme Déclarée, il peut faire une dépense Critique d'Énergie. Pour chaque point d'Énergie supplémentaire utilisé durant le Combat, le joueur doit défausser une carte de sa Main ou de son Jeu de Faction dans la Pile des Dégâts.

***Note :** Durant la Phase de Combat, toute carte d'Arme Déclarée qui n'a pas été utilisée retourne dans la main du joueur. Dans ce cas de figure, la consommation en Énergie de l'Arme n'est pas récupérée. Ce sera souvent le cas d'une Carte Sponsor de l'adversaire ou d'un choix d'arme qui n'a pas de cible valide.

3. ORDRE DES ATTAQUES SELON LA VITESSE DES ARMES

- Chaque joueur organise ses Armes selon leurs Vitesses (de la plus élevée à la plus basse).
- Les Armes sont alors activées de la plus rapide à la plus lente indépendamment de l'ordre des joueurs des phases précédentes.



Cette traduction du livre de règles n'est pas officielle. Ni Weta Workshop, ni Cryptozoic n'ont vérifié cette traduction et par conséquent, ne peuvent être tenus responsables de son exactitude.

DÉCLARATION D'ATTAQUE (SCHÉMA D'EXEMPLE)

Étape 1 : Placez toutes les cartes faces cachées et les Unités de Soutien faces visibles



Étape 2* : Retournez les ... Chaque joueur déduit immédiatement tous les coûts en énergie.

Étape 3 : Les cartes sont jouées dans l'ordre de leur vitesse, les plus fortes valeurs tirent d'abord ...



*****Astuce : N'oubliez pas de vérifier la Portée de l'Arme et sa consommation d'Énergie afin d'éviter les erreurs tactiques.**

4. SÉLECTION D'UNE CIBLE VALIDE

- Lorsqu'arrive le tour d'une carte de tirer (Arme ou Unité de Soutien), et seulement à ce moment, choisissez une cible à attaquer
- **Vérifiez l'Arc de Tir (seulement pour les Heavy Hitter)**
La cible prévue doit se trouver dans l'Arc de Tir projeté depuis les 3 faces avant de la base du Heavy Hitter.
Note : Toutes les Unités de Soutien ont un Arc de Tir de 360 degrés.
- **Vérifiez la Ligne de Vue (LdV)**
Si tous les chemins les plus courts (ou le chemin) vers une Cible adverse traverse 1 ou plusieurs Immeubles, la LdV vers cette cible est bloquée. Un joueur ne peut tirer sur un Cible si il n'a pas de LdV, à moins qu'il ne tire un Missile et qu'une ou plusieurs Unité de Soutien repèrent la Cible prévue.
*Note (reportez-vous à la rubrique "Repérage" en page 26 pour plus d'information).
- **Vérifiez la Portée**
Assurez-vous que chaque Attaque portée sur la Cible par une Arme de Heavy Hitter ou d'Unité de Soutien se trouve dans la Portée effective de cette Arme.

5. ATTAQUE DE LA CIBLE

- Pour qu'une Arme touche, un GKR attaquant doit lancer 2 **Dés d'Attaque** dont la valeur totale correspond ou dépasse la **Valeur de Ciblage** de l'adversaire.
- La Valeur de Ciblage d'un Heavy Hitter est de 5+ (l'attaquant lance 2 dés, un résultat de 5 ou plus touche).
La Valeur de Ciblage d'une Unité de Soutien est de 7+ (l'attaquant lance 2 dés, un résultat de 7 ou plus touche).

Note !

Utilisez les 2 Dés Noirs pour ATTAQUER !

Additionnez la valeur des deux dés pour savoir si l'attaque touche !

(5 ou plus pour toucher un HEAVY HITTER - 7 ou plus pour toucher une UNITÉ DE SOUTIEN.)



TOUCHE CRITIQUE !

Faire un double 6 sur une attaque provoque une Touche Critique. Le GKR qui la subit prend de plein fouet les Dégâts générés par l'Arme et ne peut lancer de Sauvegarde d'Armure pour se défendre.

***Note :** les modificateurs ne rentrent pas en ligne de compte pour faire une Touche Critique (il faut que le lancer soit effectivement un double 6).



ÉCHEC CRITIQUE !

Faire un double 1 sur une attaque provoque un Échec Critique du GKR de l'attaquant. Un Échec Critique sur l'armement d'un Heavy Hitter endommage celle-ci ce qui force à mettre cette carte dans la Pile des Dégâts. Lorsqu'une Unité de Soutien subit un Échec Critique, retirez-lui un Point de Vie.

***Note :** Un bonus sur le lancer n'empêche pas un échec critique, mais un re-roll (via la carte « Fake Shot » par exemple) le peut.

ATTAQUER !

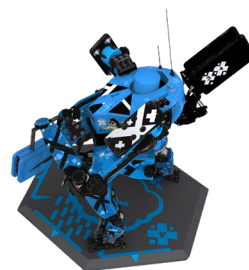
avec 2 Dés Noirs

Obtenez **5** ou **PLUS** pour
toucher un **HEAVY HITTER**



TO HIT
5+
TARGET NUMBER FOR
HEAVY HITTERS

ADDITIONNEZ LES VALEURS

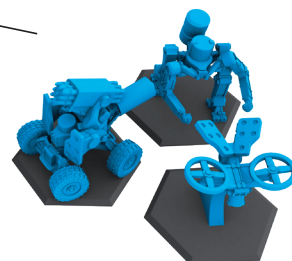
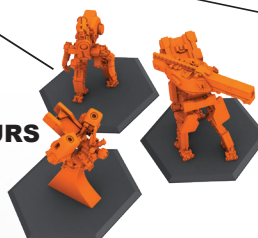


Obtenez **7** ou **PLUS** pour
toucher une **UNITÉ DE SOUTIEN**



TO HIT
7+
TARGET NUMBER FOR
SUPPORT UNITS

ADDITIONNEZ LES VALEURS



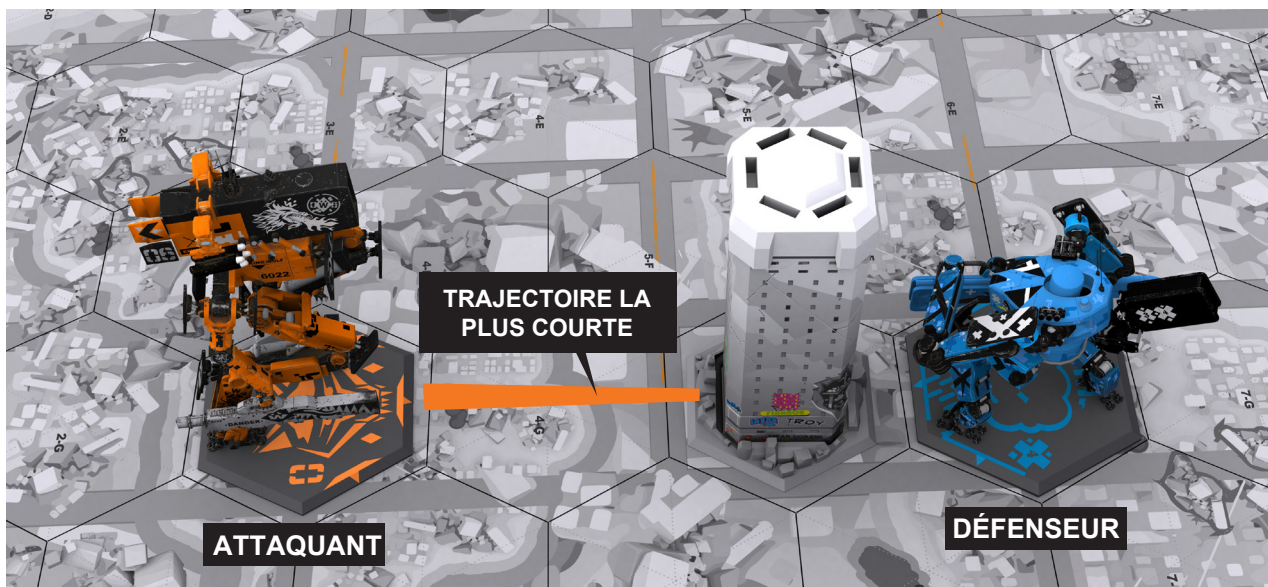
6. MODIFICATEURS DE VALEUR DE TOUCHE

La valeur de Touche peut être modifiée de plusieurs manières. Par exemple le Couvert offert par le Terrain, les attaques par le Flanc, les Cartes et les Améliorations de Sponsor. Les joueurs doivent s'assurer qu'ils prennent bien en compte tous les modificateurs de Touche avant de lancer les Dés d'Attaque.

UTILISATION DES IMMEUBLES COMME COUVERT

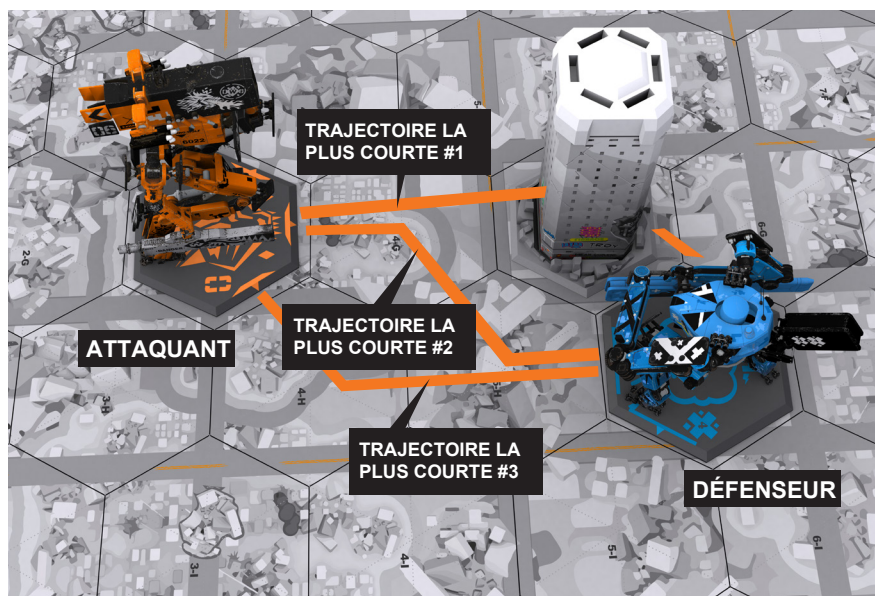
Seuls les Immeubles adjacents peuvent fournir un Couvert aux GKR lorsqu'ils subissent une Attaque. Les HEAVY HITTERS et les Unités de Soutien ne fournissent pas de couvert aux Unités de Soutien. Voir les exemples de Couvert offert par les Immeubles ci-dessous :

COUVERT COMPLET (LE DÉFENSEUR NE PEUT PAS ÊTRE ATTEINT PAR UNE ARME À TIR DIRECT)



- Une Cible bénéficie d'un Couvert Complet si toutes les trajectoires les plus courtes traversent un ou plusieurs Immeubles.
- Une Cible bénéficiant d'un Couvert Complet ne peut pas être attaquée, sauf par une Arme à Tir Indirect (par exemples des Missiles) à la condition qu'elle soit Repérée par une Unité de Soutien.
(Reportez-vous à la rubrique "Repérage" en page 26 pour plus d'information).
- Dans l'exemple ci-dessus, le joueur ORANGE ne sera pas en mesure de cibler le joueur BLEU parce que l'Immeuble est directement sur la trajectoire de tir, bloquant tout Tir Direct (ex : les armes Énergétique ou Balistiques).
De la même manière, le joueur Bleu ne peut pas Attaquer le joueur ORANGE avec un Tir Direct, puisque l'immeuble lui bloque également sa LdV.

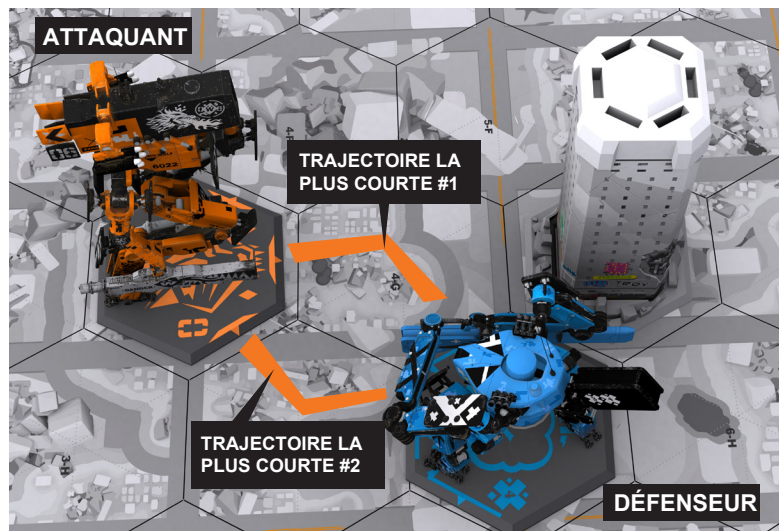
COUVERT PARTIEL (LE DÉFENSEUR EST PARTIELLEMENT CACHÉ PAR L'IMMEUBLE ADJACENT)



- Pour déterminer si une Cible bénéficie d'un Couvert Partiel, identifiez en premier lieu la trajectoire la plus courte vers la Cible. Si un joueur en trouve plus d'1, et si 1 ou plus de ces trajectoires traversent un Immeuble **adjacent** à la cible, alors la cible bénéficie d'un Couvert Partiel.

Le Couvert Partiel ajoute 1 à la Valeur de Ciblage nécessaire pour toucher la cible. Dans l'exemple à gauche, le joueur ORANGE devrait normalement obtenir 5 ou plus avec les 2 Dés Noirs d'Attaque pour toucher le joueur BLEU. Toutefois, le joueur BLEU bénéficie d'un Couvert Partiel, par conséquent, le joueur ORANGE devra obtenir 6 ou plus à son lancer pour toucher.

AUCUN COUVERT (LE DÉFENSEUR NE PEUT PAS SE CACHER)



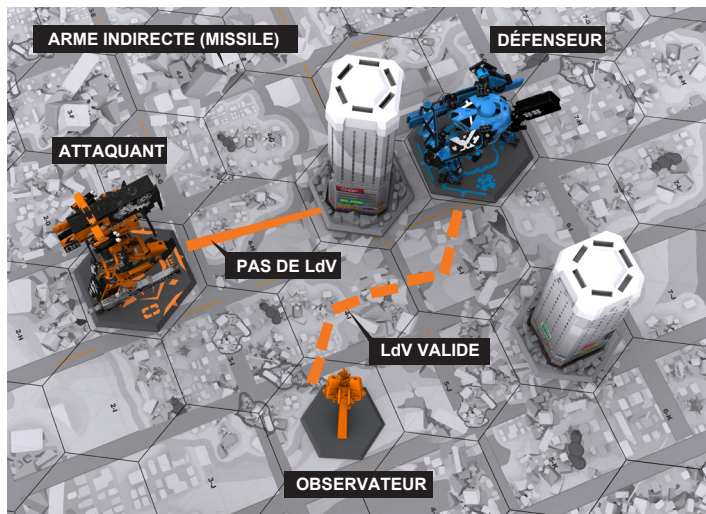
- Une Cible ne bénéficie d'aucun couvert quand aucune trajectoire d'Attaque ne traverse un Immeuble adjacent à celle-ci.

Dans l'exemple à gauche, le joueur BLEU n'a aucun Immeuble qui interfère lorsque le joueur ORANGE détermine les trajectoires les plus courtes vers la Cible, par conséquent, le joueur BLEU ne bénéficie d'aucun Couvert.

Le joueur ORANGE n'aura qu'à obtenir 5 ou plus sans modificateur sur le lancer des 2 Dés Noir d'Attaque pour toucher le HEAVY HITTER ennemi.

PHASE DE COMBAT

REPÉRAGE (ASSISTANCE DES UNITÉS DE SOUTIEN, REPÉRAGE POUR LES TIRS INDIRECTS ex : MISSILES)



■ Lorsqu'une Cible n'est pas dans la Ligne de Vue (LdV) du HEAVY HITTER (**Couvert Complet**), celui-ci ne peut attaquer qu'en utilisant des Armes à tir indirect (ex: Missiles), **avec l'aide** d'une Unité de Soutien "Repérant" la Cible. Dans ce cas de figure, la Cible est considérée comme ne bénéficiant d'aucun couvert (n'obtient aucun bonus à leur Valeur de Ciblage).

■ Un repérage réussi nécessite que la Cible se trouve dans la portée de LdV de l'Unité de Soutien. La portée de LdV de chaque Unité de Soutien est indiquée au bas de sa carte.

■ Dans l'exemple à gauche, le HEAVY HITTER ORANGE n'a pas de LdV sur le BLEU. Mais l'Unité de Reconnaissance ORANGE, grâce à sa LdV de portée 5 en a une. Ainsi, le HEAVY HITTER ORANGE peut utiliser une Attaque Missile qui est considéré comme un Système d'Armement Indirect.

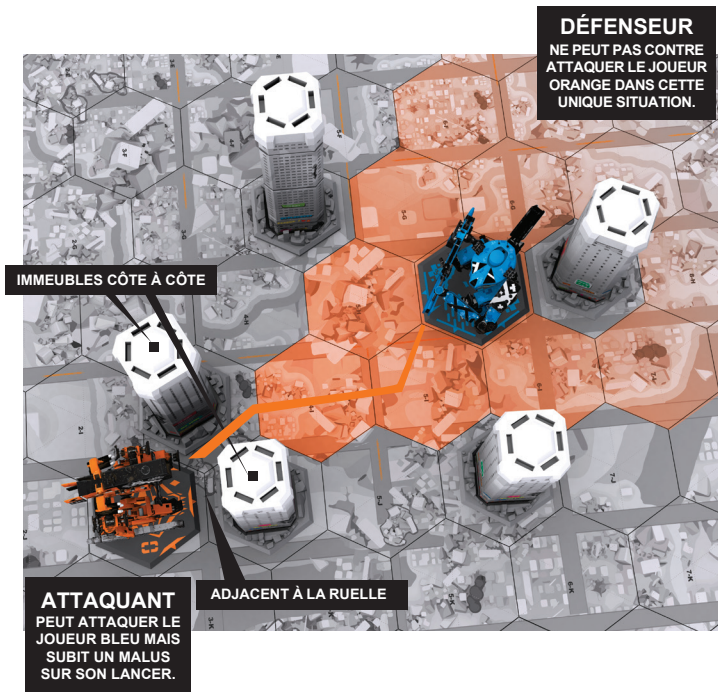
MODIFICATEUR DE TIR DE RUELLE (alias TIR EMBUSQUÉ)

Si 2 Immeubles sont côte à côte, il y a un passage étroit à travers lequel les GKR peuvent tirer :

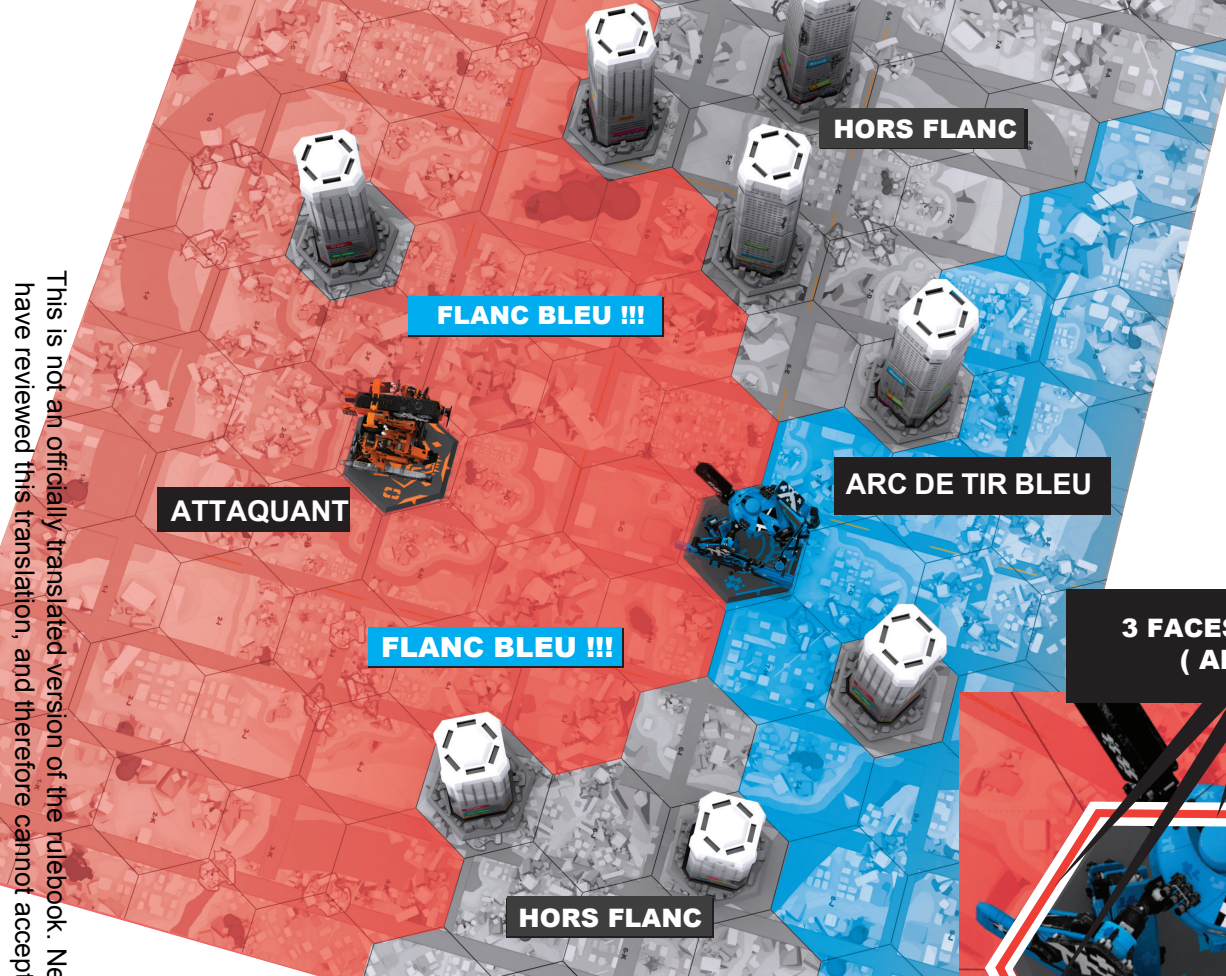
- Les unités attaquantes doivent être adjacentes aux deux Immeubles pour tenter un Tir Embusqué.

MAIS IL Y A UNE CONTREPARTIE IMPORTANTE !

- À cause de l'étroitesse de la ruelle, il y a une pénalité sur l'attaque. Un malus de +2 sur la Valeur de Ciblage du GKR défenseur le rend plus difficile à toucher. Ainsi, dans l'exemple à droite, il faudrait **normalement** obtenir 5+ avec les Dés Noirs d'Attaque pour que l'ORANGE touche le BLEU, **mais** à cause de la position de tir exigüe du TIR EMBUSQUÉ, il faut maintenant obtenir 7 ou plus sur le lancer !
- L'Attaquant profite d'un avantage spécial uniquement dans cette situation car l'on considère qu'il bénéficie d'un Couvert Complet et ne peut être attaqué en retour par le défenseur.
- Si 2 adversaires sont de part et d'autre de la Ruelle, ils peuvent tous les deux tenter un Tir de Ruelle.
- Un Tir de Ruelle réussi permet également de déplacer le Jeton Pilote d'1 case vers la droite sur le Plateau de Progression et le rapproche du déblocage de l'Amélioration de Sponsor suivante. Plus de détails sur les Améliorations Page 33.



Cette traduction du livre de règles n'est pas officielle. Ni Weta Workshop, ni Cryptozoic n'ont vérifié cette traduction et, par conséquent, ne peuvent être tenus responsables de son exactitude.



CONTOURNEMENT

Un attaquant reçoit un Bonus de Contournement s'il attaque le Heavy Hitter par le flanc. Un Bonus de Contournement réduit la Valeur de Ciblage de l'adversaire de 1.

***Note :** les Unités de Soutien ne peuvent pas être Contournées.

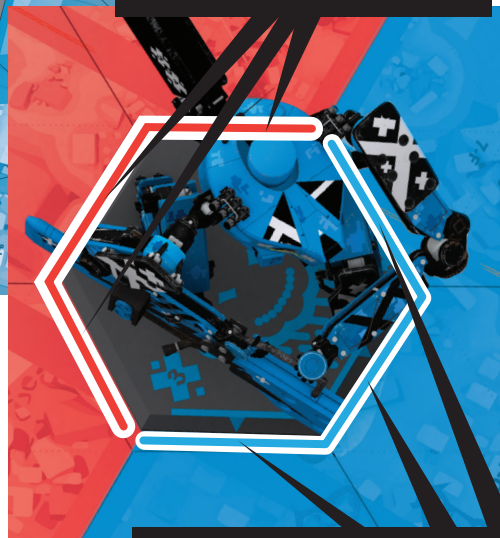
Par exemple :

Normalement, un attaquant doit obtenir 5 ou plus sur un lancer des 2 Dés Noirs d'Attaque pour toucher un Heavy Hitter, mais dans l'exemple ci-dessus, le joueur ORANGE se trouve sur le Flanc et par conséquent n'a besoin que d'un lancer de 4 ou plus, réduisant la Valeur de Ciblage de 1.

Un tir depuis le Flanc réussi permet également de déplacer le Jeton Pilote d'1 case vers la droite sur le Plateau de Progression et le rapproche du déblocage de l'Amélioration de Sponsor suivante.

Plus de détails sur les Améliorations Page 33.

**3 FACES DE FLANCS
(ARRIÈRE)**



**3 FACES DE L'ARC DE TIR
(AVANT)**

DÉFENSE !

avec plusieurs Dés Blanc

Si une UNITÉ est touchée, elle a maintenant une chance de se défendre avec un lancer de Sauvegarde d'Armure !

Le défenseur doit lancer 1 Dé Blanc de Défense pour chaque Dégât potentiel indiqué en bas à gauche de la carte d'Arme.

Dans cet exemple on parle de 7 points de Dégâts potentiels ! (aïe)

EXEMPLE DE CARTE D'ATTAQUE



PUHH!

DONC... 7 points de Dégâts potentiels veut dire lancer 7 Dés Blancs de Défense !

DÉS DE DÉFENSE



Plus d'explication et d'exemples page suivante.

7. SAUVEGARDES D'ARMURE - LANCER POUR DÉFENDRE !

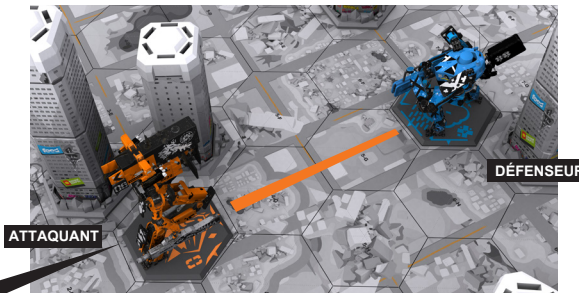
Si l'attaque est un succès, le défenseur lance alors une Sauvegarde d'Armure pour éviter de subir des Dégâts.

- 1 Le défenseur lance un nombre de Dés Blancs de Défense, égal à la Valeur de Dégât de l'Arme.
- 2 Le résultat du lancer est alors comparé à la Valeur de Sauvegarde d'Armure du GKR.

Pour chaque Dé Blanc dont la valeur est égale ou supérieure, aucun Dégât n'est subit.
Pour chaque dé inférieur à la Valeur d'Armure, le GKR défenseur prend 1 point de Dégât.

***Note :** Des modificateurs peuvent s'appliquer aux Valeurs de Dégât, et de Sauvegarde d'Armure durant la partie via des cartes de Faction, des cartes Sponsor et des Améliorations. Ajustez au besoin.

CARTE D'ATTAQUE

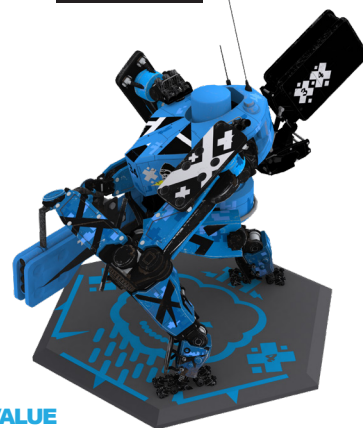


Le DÉFENSEUR (BLEU) a été touché par une Arme Principale dont le potentiel de Dégât est de 7 !

7
DAMAGE

7 points de Dégât à parer.

DÉFENSEUR



Le DÉFENSEUR (BLEU) est un HEAVY HITTER avec une Sauvegarde d'Armure de 5+. Le joueur BLEU lancera 7 Dés Blancs de Défense, en essayant d'obtenir 5 ou plus sur chaque dé afin de réduire les Dégâts subis.

HH ARMOR VALUE

5+

Il faut 5+ sur chaque dé pour prévenir tout dégât



UN 'EXEMPLE' DE JET DE 7 DÉS DE DÉFENSE :

Ces 5 dés représentent des 'Dégâts Subis'.



These are all less than 5, so not defended!

Ces 2 dés représentent des 'Dégâts Parés'.



These are 5 or higher, so defended!

Le DÉFENSEUR (en BLEU) a perdu 5 cartes ! Il doit prendre ces cartes au choix dans sa Main ou les piocher dans son Jeu de Faction.

Elles vont dans la Pile des Dégâts.



8. RÉSOLUTION DES DÉGÂTS DES HEAVY HITTERS

- Pour chaque point de Dégât non paré que reçoit un HEAVY HITTER, le joueur doit défausser 1 Carte de Faction dans la Pile des Dégâts. Lorsqu'il résout un Dégât, le joueur peut choisir de prendre une Carte de Faction dans sa main et/ou sur le dessus de son Jeu de Faction, mais il ne peut pas les réarranger à sa convenance.
- Les cartes sont placées face cachée sur la Pile des Dégâts.
- Les joueurs peuvent regarder les cartes de leur Pile des Dégâts à n'importe quel moment de la partie. Savoir quels systèmes sont endommagés peut être avantageux pour choisir sa stratégie et sa manière de jouer.
- Lorsqu'un joueur n'a plus de cartes dans sa Pioche pour prendre un Dégât, il doit mélanger sa Défausse pour remplir son Jeu de Faction et résoudre le reste des Dégâts en conséquence.

"Bon sang ! Je viens de prendre un coup de plein fouet ! Il faut que je désactive des systèmes. Je sais que le Laser Monstrueux préchauffait mais si je le ne coupe pas ce tas de ferraille ne tiendra pas un tour de plus".

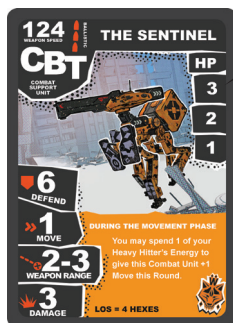
Exemple : votre Heavy Hitter encaisse 3 Dégâts. Vous pouvez perdre 1 carte de votre Main, et prendre les 2 autres Dégâts dans votre Jeu de Faction ou vous pouvez simplement prendre les 3 cartes dans votre Main ou votre Pioche.

Note : un joueur peut devoir résoudre un Dégât mais ne plus avoir de carte disponible, ni dans sa Main, ni dans sa Pioche, ni dans sa Défausse. Cela arrive souvent vers la fin de la partie. Dans ce cas, un joueur encaissera les Dégâts avec toutes cartes d'Armes non résolue qu'il a déclarées et les place dans la Pile des Dégâts. Si vous n'avez plus de cartes dans votre Ligne de Tir, votre Pile des Dégâts doit à présent contenir 25 cartes, ce qui veut dire que votre Heavy Hitter a été détruit !

9. RÉSOLUTION DES DÉGÂTS D'UNITÉ DE SOUTIEN

- Les Unités de Soutien ont des Points de Vie qui sont indiqués sur leur Carte d'Unité de Soutien. Les Points de Vie indiquent le niveau de Dégât qu'une classe particulière d'Unité de Soutien peut subir avant d'être détruite.
- Les Unités de Soutien prennent des Dégâts en déduisant 1 Point de Vie pour chaque Dégât qui n'a pas été esquivé.
- Lorsque les Points de Vie d'une Unité de Soutien sont réduits à 0, celle-ci est détruite et retirée du Champ de Bataille.

***Note** : lorsqu'une Unité de Soutien est détruite, elle n'est pas détruite pour le reste de la partie. Une nouvelle Unité de Soutien peut revenir dans la bataille en utilisant des cartes de Déploiement.



SUIVI DES POINTS DE VIE ICI

Suivez les Points de Vie en utilisant les clips fournis !

Les Unités de Combat ont 3 Points de Vie



Les Unités de Réparation ont 2 Points de Vie



Les Unités de Reconnaissance ont 1 Points de Vie

***Note** : Lorsque le tir d'une Arme d'un Heavy Hitter est entièrement résolu, placez la carte dans la Défausse.

PHASE DE TAG

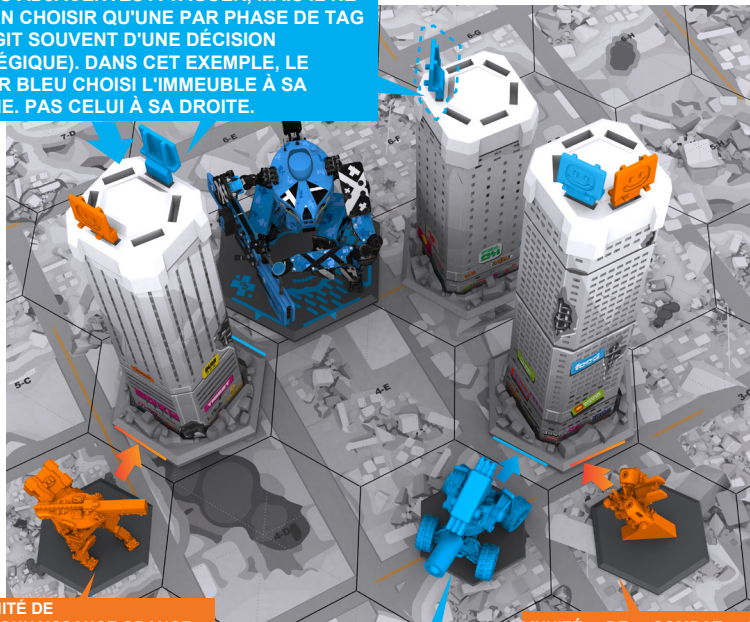
GKR : Heavy Hitter est un spectacle hautement médiatique. Les Sponsors de votre Faction réclament la promotion de leurs marques et sont prêts à vous récompenser pour cela. Pour chaque Panneau de publicité Holographique que vous Taguez sur un Immeuble adjacent, vous recevez une Carte Sponsor. Ces cartes offrent une large variété de récompenses offrant à votre Faction des opportunités à saisir durant le match. Plus vous Taguez, plus votre Pilote aura de chance de revendiquer le jeton Glory Hound et d'obtenir les droits de démolition des Immeubles, vous rapprochant ainsi de la victoire.

En commençant par le Glory Hound et en tournant dans le sens horaire, les joueurs placent, chacun à leur tour, des Panneaux Holographiques avec leurs GKR.

LE HEAVY HITTER BLEU A POTENTIELLEMENT 2 FACES ADJACENTES À TAGUER, MAIS IL NE PEUT EN CHOISIR QU'UNE PAR PHASE DE TAG (IL S'AGIT SOUVENT D'UNE DÉCISION STRATÉGIQUE). DANS CET EXEMPLE, LE JOUEUR BLEU CHOISI L'IMMEUBLE À SA GAUCHE. PAS CELUI À SA DROITE.

1. TAG DES IMMEUBLES

- La phase de Tag se déroule à tour de rôle en commençant par le Glory Hound qui Tague tous les Immeubles possible.
- Tous les GKR (Heavy Hitter, unités de Combat, Réparation et Reconnaissance) peuvent Taguer des Immeubles.
- Les GKR peuvent taguer n'importe quel Immeuble adjacent, peu importe leur orientation.
- Si un GKR est adjacent à 2 Immeubles ou plus, il ne peut en Taguer qu'un seul par Tour.
- Chaque joueur tire une Carte Sponsor par Immeuble unique qu'il aura Tagué durant cette phase.
- Les GKR peuvent remplacer le Tag d'un adversaire par l'un des siens (Recouvrement).



L'UNITÉ DE RECONNAISSANCE ORANGE TAGUE SA SEULE FACE ADJACENTE.

L'UNITÉ DE COMBAT BLEUE TAGUE SA SEULE FACE ADJACENTE.

L'UNITÉ DE COMBAT ORANGE TAGUE SA SEULE FACE ADJACENTE.

2. DISTRIBUTION DES CARTES SPONSOR

- Les joueurs tirent un nombre de Cartes Sponsor égal au nombre d'Immeubles qu'ils ont Tagué (pas le nombre de Tags qu'ils ont placé).
- Un joueur ne peut avoir que 5 Cartes Sponsor en main. Lorsqu'un joueur tire des Cartes Sponsor supplémentaires et dépasse cette limite de 5 cartes, il doit choisir et défausser les cartes dont il veut se séparer à la fin de cette Phase.
- Si la Pioche Sponsor est épuisée, mélanger la Défausse pour former une nouvelle Pioche.

3. DESTRUCTION DES IMMEUBLES

Un joueur gagne immédiatement la partie s'il contrôle 4 Immeubles Détruits.

Dès qu'un joueur place son 4ème Tag Holographique sur un Immeuble, il en obtient la concession et doit le démolir. Suivez les étapes suivantes :

1. Retirez tous les Tags de l'Immeuble et remettez les dans le stock de chaque Faction.
2. Retirez le toit et la partie cartonnée en laissant les décombres.
3. Le joueur qui démolit un Immeuble insère un de ses Tags sur les décombres.
4. Démolir un Immeuble déplace également le Jeton Pilote d'1 case vers la droite sur le Plateau de Progression le rapprochant du déblocage de sa prochaine Amélioration de Sponsor.

Une fois démolit, un Immeuble ne fournit plus de couvert. Toutefois, les règles de mouvement concernant les Immeubles s'appliquent toujours. Les décombres restent impraticables.

PHASE DE TAG

31

PHASE DE RÉINITIALISATION

Durant cette phase, vous rechargez le Niveau d'Énergie de votre Heavy Hitter et complétez votre Main à partir de votre Jeu de Faction. La quantité d'Énergie que vous consommez en un Tour peut avoir des conséquences dramatiques sur votre Heavy Hitter. Une consommation fréquente d'Énergie Critique pour se déplacer plus loin ou des Tirs d'Armes supplémentaires peut donner un avantage sur le moment, mais peut causer à la longue plus de Dégâts à votre Heavy Hitter que ne le fera votre adversaire.

1. RECHARGE DU RÉACTEUR

- Tous les joueurs Remettent leur Niveau d'Énergie à +5.

2. COMPLÉTEZ VOTRE MAIN

- Chaque joueur complète sa Main à 6 cartes en piochant si besoin est.
***Note :** Dans les rares cas de figure où un joueur a plus de 6 cartes en Main, ils ne doivent pas la compléter mais au contraire Défausser des cartes pour redescendre à 6.
- Si le Jeu de Faction d'un joueur est vide, il doit mélanger sa Défausse pour reformer son Jeu de Faction face cachée.
***Note :** La Pile des Dégâts ne doit pas retourner dans le Jeu de Faction

3. DÉTERMINEZ QUI EST LE GLORY HOUND

- Le joueur qui a placé le plus de Tags durant la Phase précédente devient le Glory Hound pour le tour suivant.
- S'il y a égalité pour le nombre de Tags, le joueur le plus proche du Glory Hound actuel dans le sens horaire devient le nouveau Glory Hound.
- Si le Glory Hound actuel est l'un des joueurs à égalité, il ne le conserve pas.
- Placez le jeton Glory Hound devant le nouveau tenant du titre.
- Récupérer le titre de Glory Hound détenu par un autre joueur lors de la Phase de Réinitialisation déplace également le Jeton Pilote d'1 case vers la droite sur le Plateau de Progression le rapprochant du déblocage de sa prochaine Amélioration de Sponsor.



CAPACITÉS DE PILOTES

Les Pilotes sont les cœurs qui animent les gigantesques unités Heavy Hitters. Chaque Pilote possède une capacité unique dont le joueur peut tirer avantage au cours de la partie. Certaines capacités permettent d'économiser de l'Énergie, tandis que d'autres améliorent la gestion des Cartes de Faction ou augmentent les chances de réussite lors des combats.

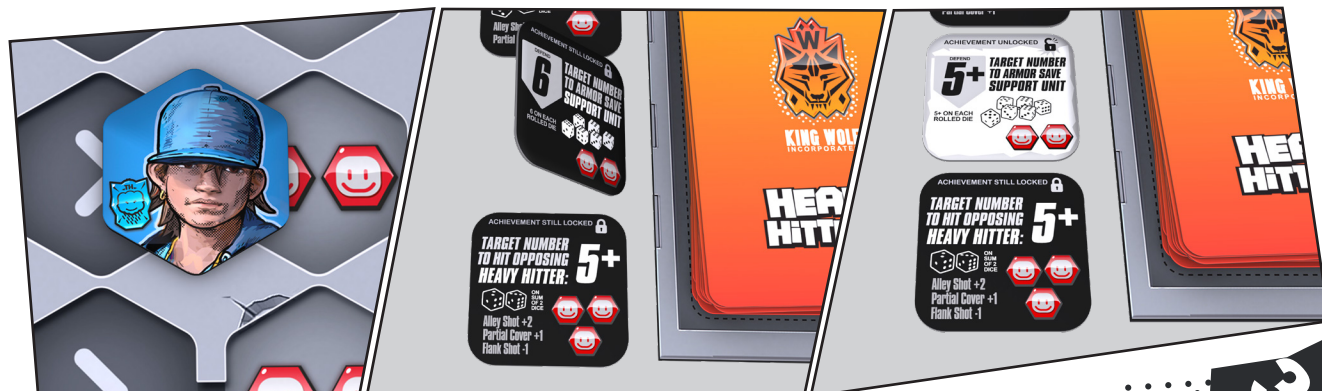
Avant le début d'un match, les joueurs doivent présenter leur Pilote et dire à leur adversaire quelle est sa capacité spéciale.



PLATEAU DE PROGRESSION ET AMÉLIORATIONS

Le Plateau de Progression offre aux joueurs l'opportunité d'impressionner le public en réalisant divers exploits (succès), gagnant ainsi les Améliorations indispensables à leurs systèmes d'Attaque et de Défense.

- À chaque fois qu'un joueur remporte un des succès présent au bas du Plateau de Progression, il déplace son Jeton de Pilote d'une case vers la droite.
- Lorsque qu'un Jeton de Pilote a atteint la case la plus à droite, il y reste tout le long de la partie.
- Lorsqu'un joueur déplace son Jeton de Pilote sur une case avec un Déclencheur d'Amélioration de Sponsor, il débloque immédiatement l'Amélioration associée pour le reste de la partie en retournant la Dalle Amélioration à côté de son Panneau de Contrôle. Un joueur ne peut jamais perdre ses Améliorations de Sponsor.
- Un joueur peut accomplir le même succès plusieurs fois au cours d'une même partie.



RÉSUMÉ DU DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

LE TOUR DE JEU

Chaque Tour se déroule en 5 phases, le Glory Hound commençant pour les Phases de Déploiement, Mouvement, et de Tag.



1 PHASE DE DÉPLOIEMENT

Les joueurs peuvent Déployer des Unités de Soutien sur le Champ de Bataille en jouant les cartes des Unités de Soutien disponibles.

2 PHASE DE MOUVEMENT

Les joueurs déplacent tour à tour leur GKR sur le Champ de Bataille. Les Mouvements s'effectuent dans l'ordre : Les Heavy Hitters d'abord, suivis des Unités de Combat, de Réparation et enfin de Reconnaissance.

3 PHASE DE COMBAT

Les joueurs peuvent à présent lancer des attaques. Tous les joueurs déclarent et révèlent simultanément les Cartes d'Arme et d'Unités de Soutien qui attaquent. Durant la Phase de Combat, les joueurs peuvent également utiliser des Cartes de Réaction et de Sponsor pour influencer sur les résultats.

4 PHASE DE TAG

Chacun à leur tour (en commençant par le Glory Hound), les joueurs utilisent leur GKR pour Taguer les Immeubles avec des Panneaux Holographiques et recevoir des récompenses sous forme de Cartes Sponsor.

5 PHASE DE RÉINITIALISATION

Tous les joueurs remettent leur Niveau d'Énergie à +5 et complètent leur main à 6 cartes. Déterminez qui sera le Glory Hound pour le prochain Tour.

FIN DE PARTIE

La partie se termine immédiatement lorsque l'une des conditions suivantes est remplie :

■ DESTRUCTION D'UN HEAVY HITTER ADVERSE !

Au moins un joueur à défaussé ses 25 Cartes de Factions dans sa Pile des Dégâts. S'il reste un seul joueur dans la partie, il est déclaré gagnant ! S'il reste plusieurs concurrents en jeu, la partie continue jusqu'à la fin de la Phase de Combat en cours. Une fois qu'elle est terminée, les joueurs totalisent leurs points pour déterminer qui est le vainqueur. Le score d'un joueur est le total du nombre de Cartes de Faction restantes (non-endommagées), plus le nombre de cases parcourues sur le Plateau de Progression. Le joueur avec le plus haut score est le vainqueur. En cas d'égalité, le joueur le plus avancé sur la Plateau de Progression est déclaré vainqueur. S'il y a toujours égalité, c'est le joueur avec le plus de Tags sur des Immeubles non détruits qui gagne.

VARIANTE "AU DERNIER BOT DEBOUT" : Une alternative est que les joueurs continuent la partie jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un Heavy Hitter sur le Plateau.

■ DÉMOLITION D'IMMEUBLES !

1 joueur qui démolit son 4ème Immeuble remporte immédiatement la victoire !

SCENARIOS DE CHAMPS DE BATAILLE PRÉDÉFINIS

Quelques Champs de Bataille prédéfinis pour vous permettre de débiter ! Un système de grille est imprimé sur le Plateau de Jeu afin de facilement savoir où placer les Immeubles et où se déploient les Heavy Hitters lors de la mise en place.

UN SYSTÈME DE GRILLE EST
IMPRIMÉ SUR LE PLATEAU



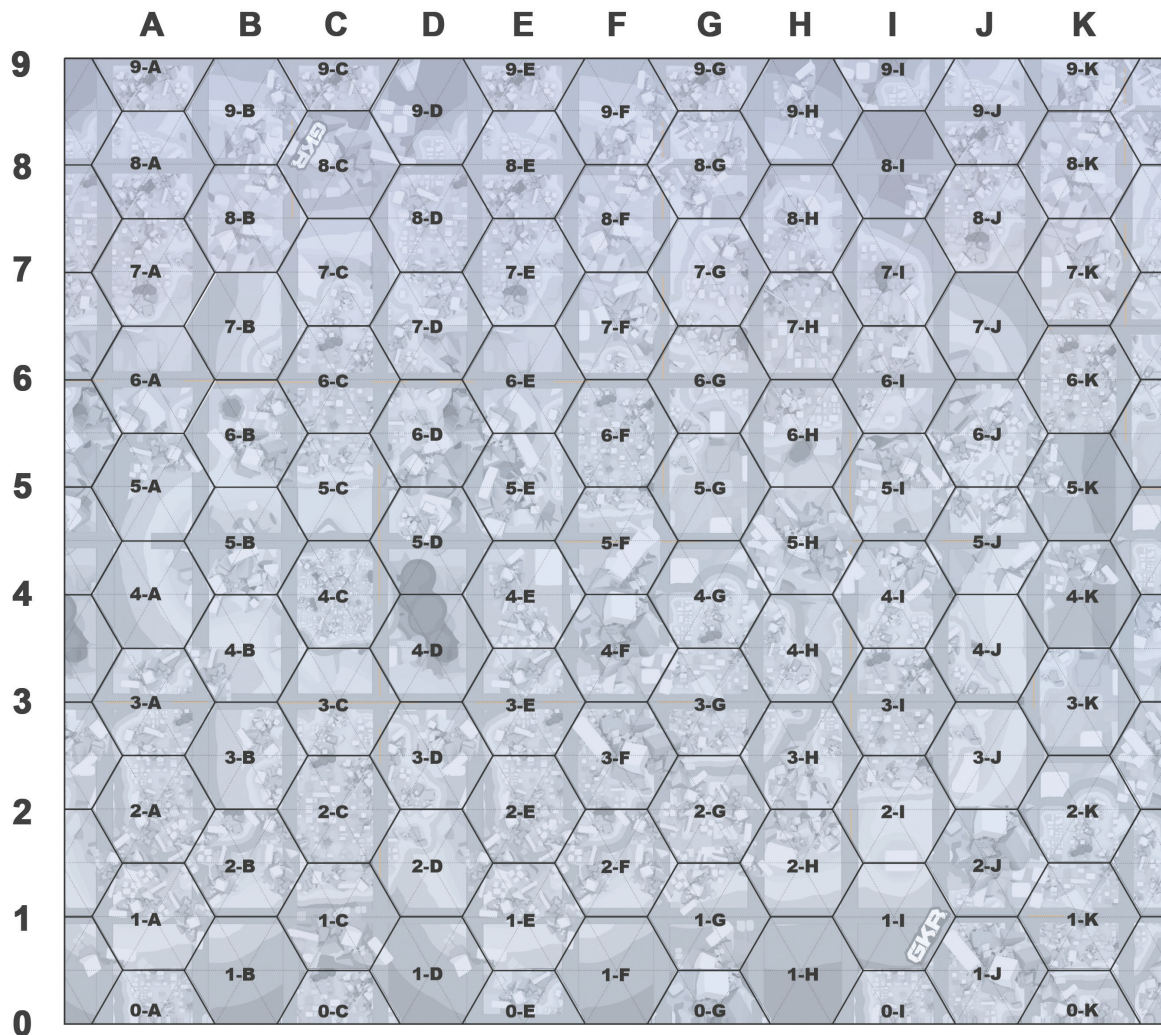
LÉGENDE :



POSITION DE DÉPART
DE HEAVY HITTER



IMMEUBLE



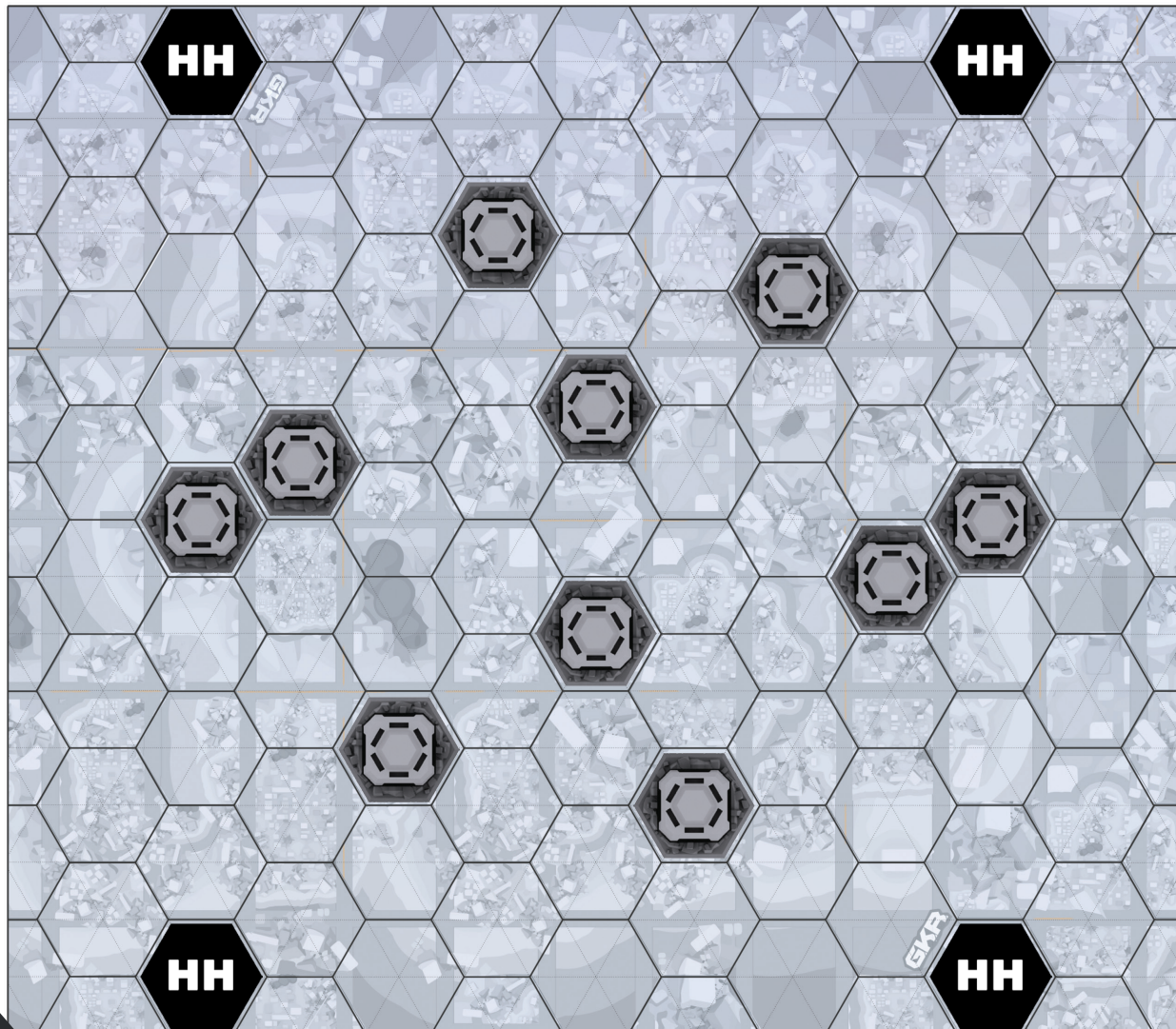


1B, 1J, 9B, 9J

CARTE 4 JOUEURS **“AFFRONTEMENT”**



2G, 3D, 4F, 4I, 5B, 5C, 5J, 6F, 7E, 7H

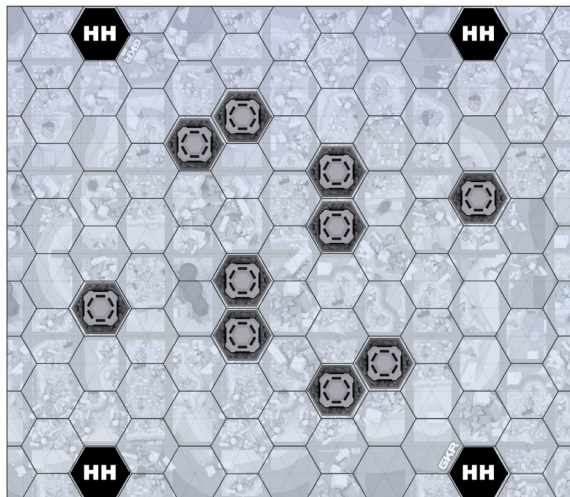


Cette traduction du livre de règles n'est pas officielle. Ni Weta Workshop, ni Cryptozoic n'ont vérifié cette traduction et, par conséquent, ne peuvent être tenus responsables de son exactitude.

HH 1B, 1J, 9B, 9J

CARTE 4 JOUEURS
"EMBUSCADE"

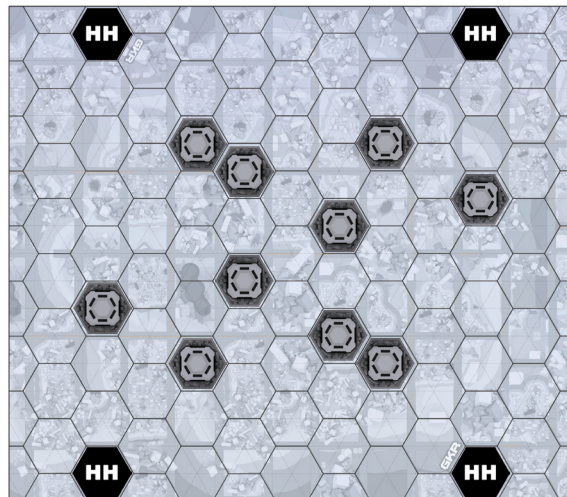
GG 2G, 3E, 3H, 4B, 4E, 5G, 6G, 6J, 7D, 7E



HH 1B, 1J, 9B, 9J

CARTE 4 JOUEURS
"SALVAGE CITY"

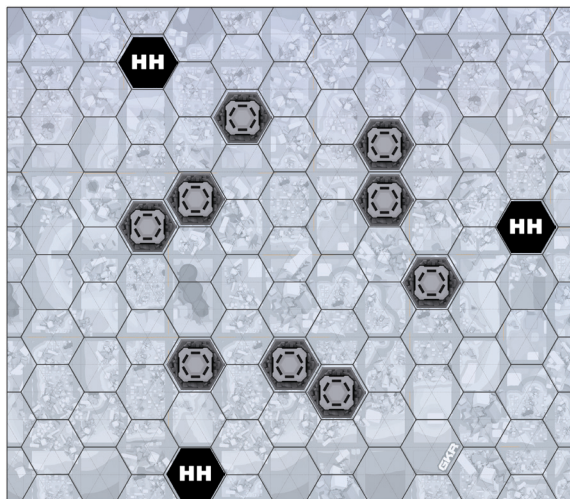
GG 2D, 2H, 3G, 4B, 4E, 5G, 6E, 6J, 7D, 7H



HH 1D, 5K, 8C

CARTE 3 JOUEURS
"TROIS MURS"

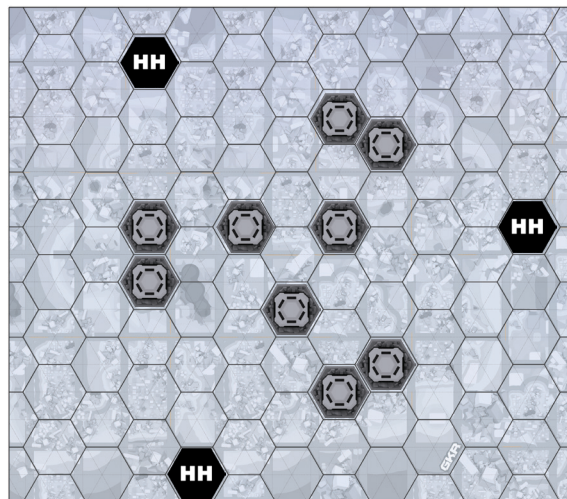
GG 2G, 3D, 3F, 4I, 5C, 6D, 6H, 7E, 7H



HH 1D, 5K, 8C

CARTE 3 JOUEURS
"CITADELLE"

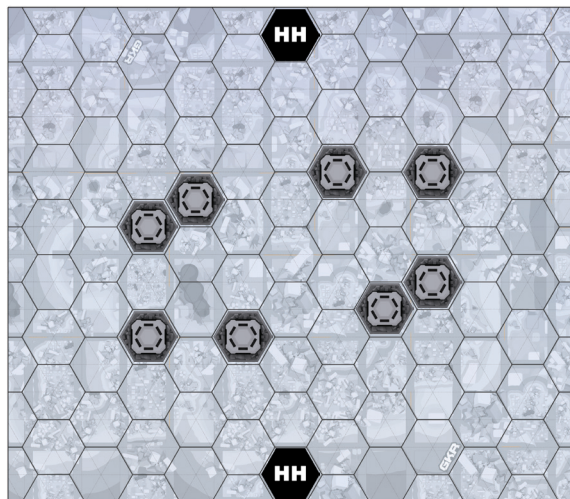
GG 2G, 3H, 4C, 4F, 5C, 5E, 5G, 7G, 7H



HH 1F, 9F

CARTE 2 JOUEURS "AFFRONTMENT FINAL"

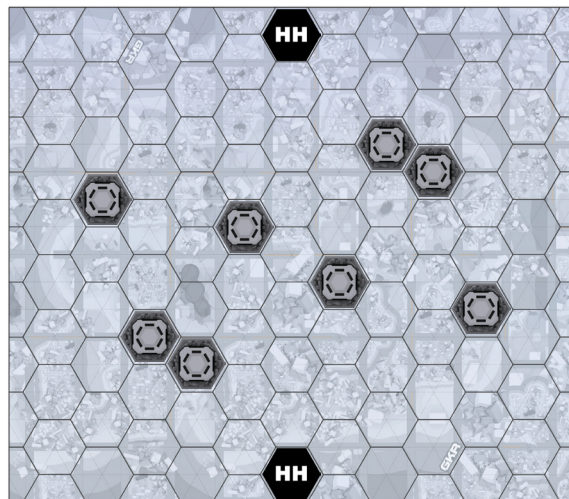
3C, 3E, 4H, 4I, 5C, 6D, 6G, 6I



HH 1F, 9F

CARTE 2 JOUEURS "PALLIER"

3C, 3D, 4G, 4J, 5E, 6B, 6I, 7H



CONCEVOIR DES CHAMPS DE BATAILLE PERSONNALISÉS

Vous pouvez créer tous les Champs de Bataille que vous désirez. Toutefois, nous recommandons de suivre les quelques règles qui suivent afin d'obtenir une partie équilibrée :

- Essayez de garantir que tous les Heavy Hitters commencent la partie à 6-7 hexagones de leur adversaire le plus proche. Vous pouvez utiliser les positions de départs des cartes précédentes à titre d'exemple.
- Mettez en place au moins 2 ruelles en installant des Immeubles l'un à côté de l'autre.
- Assurez-vous que tous les joueurs ont un nombre équivalent d'Immeubles à proximité de leur position de départ, Si 1 joueur a beaucoup plus d'Immeubles proche de son point de départ que les autres joueurs, il aura un plus gros avantage pour Taguer très tôt dans la partie.

ET BIEN ÉVIDEMMENT, AMUSEZ-VOUS EN CRÉANT VOS PROPRES SCÉNARIOS !

ÉCLATEZ-VOUS !



MERCI !

L'équipe de GKR aimerait remercier chaleureusement toutes les merveilleuses personnes qui nous ont soutenus tout au long de cette aventure. Aux équipes de Weta Workshop et de Cryptozoic qui ont consacré d'innombrables heures à donner vie au jeu, ainsi qu'à notre hilarante communauté Kickstarter dont les slogans d'entreprise sont l'étoffe dont on fait les légendes. Aux testeurs qui ont offert leur précieux temps et expertise, et à tous ceux qui nous encouragés depuis le bord du terrain.

A l'équipe, aux fans, aux joueurs, aux lèches-bottes et aux buveurs de Hapsi : cette castagne de robots vous est dédiée !

WETA WORKSHOP

Co-fondateurs : Richard Taylor & Tania Rodger

Directeur Général : David Wilks

Producteur : Nicola Booth

Créateurs & Conception de GKR : Leri Greer, Christian Pearce, Paul Tobin

Livre de Règles & Développement du Gameplay : Shem Phillips

CRYPTOZOIC

Co-PDG et Fondateur : John Sepenuk

Co-PDG et Fondateur : John Nee

Conception de Jeu : Matt Hyra



GKR et GIANT KILLER ROBOTS sont des marques déposées de Weta Workshop Limited. © 2017 Weta Workshop Limited. Tous droits réservés.

Cette traduction, réalisée par des fans, est non-officielle.

Traduction :

Loïc « Koin-Koin » Ménard

Relectures / Corrections :

Yan « Kanapoutz » Souc

Sébastien Jacquet (VZ)

Remerciements :

La joyeuse bande de la VortexZone (VZ)

Le site de la VZ : <https://www.vortexzone.com/>

La chaîne YouTube de la VZ : <https://www.youtube.com/VortexZone>

La page Facebook de la VZ : <https://www.fb.com/VortexZoneStudio/>

GKR

GIANT
KILLER
ROBOTS

HEAVY
HITTERS!