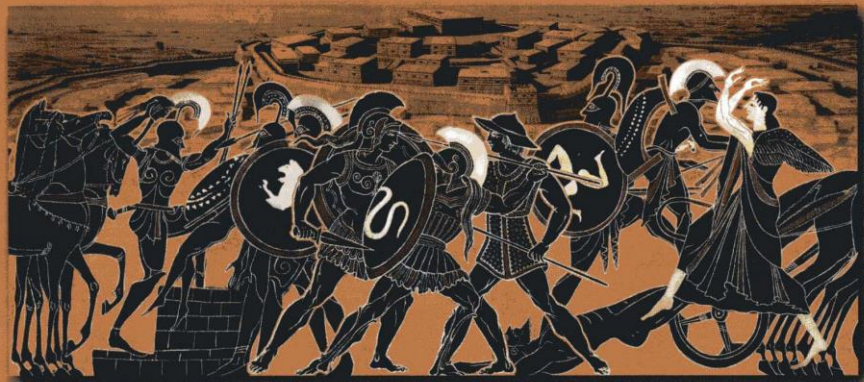
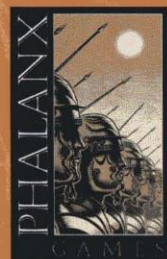


HECTOR AND ACHILLES

T H E T R O J A N W A R



A CARDGAME BY L. COLOVINI, M. MAGGI AND F. NEPITELLO



SOMMAIRE

- 1.0 Introduction
- 2.0 Matériel
- 3.0 Mise en route
- 4.0 Résumé
- 5.0 Séquence de jeux

1.0 INTRODUCTION





Hector et Achille : La guerre de Troie est un jeu de cartes excitant au temps des récits d'Homère.

Un joueur incarne les Troyens, l'autre les Achéens. Chacun essaiera au cours de plusieurs batailles, de battre son adversaire. Les héros de l'Iliade sont là pour aider à atteindre ce but.

Une partie dure environ 30 minutes.

2.0 MATERIEL

La boîte de jeu comprend :

-  108 cartes (96 troupes et 12 héros)
-  2 plateaux
-  19 pions (6 faveurs divines, 6 Hontes, 6 destins, 1 pion attaquant)
-  1 règle de jeu

2.1 Les cartes

Hector et Achille contient 108 cartes, 54 pour chaque joueur. La majorité (48) des cartes représente des troupes, et 6 représentent différents héros de l'Iliade.

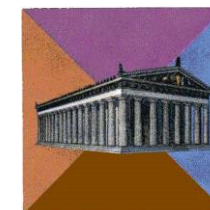
Les cartes armées et héros, sont de 6 couleurs différentes (rouge, vert, bleu, jaune, violet et brun). Chaque groupe de troupes de couleurs différentes est constitué de 2 séries de cartes de valeur 1 à 4 (pour un total de 8 cartes par couleur), correspondant à plusieurs types de troupes (1 = slinger, 2 = archer, 3 = peltast, 4 = hoplite).



Chaque groupe de héros est représenté par une carte dans chacune des 6 couleurs, de valeur 3 à 6 et correspond aux héros d'Homère.



2.2 Les tuiles destin



Chaque coté de la tuile destin montre quatre des 6 couleurs des cartes d'armée. Lors d'une bataille, une tuile destin est placée entre les 2 joueurs de manière à ce que chacun d'eux ait une couleur face à lui.

Note du traducteur : Les tuiles du destin auraient du avoir une face neutre, sans distinction, afin de ne pas voir les tuiles à l'avance. Suite à une erreur, ces tuiles possèdent 2 faces identiques. Pour continuer à jouer caché, vous pouvez les placer en vrac

sous le couvercle, et les récupérer alors sans regarder.

2.3 Les marqueurs Faveur Divine



Chaque joueur reçoit 3 marqueurs Faveur Divine dans une des 2 couleurs, rouge ou bleue, qu'il place dans sa réserve, sur son plateau. Ils seront utilisés en cours de jeu.

2.4 Les pions Honte



Les 6 marqueurs Honte sont mis de côté au début du jeu. Ils seront utilisés en cours de partie.

2.5 Le pion Attaquant



En début de partie, c'est le joueur Achéen qui est l'attaquant, et qui reçoit le pion Attaquant. Pour les combats, le gagnant de la bataille précédente le récupère, afin de s'en souvenir.

3.0 MISE EN ROUTE

Un joueur contrôle l'armée Troyenne et reçoit un plateau, les 48 cartes de l'armée Troyenne, les 6 cartes héros Troyens, ainsi que 3 pions Faveur Divine. Les héros Troyens sont : Acamas, Aeneas, Glaucos, Hector, Paris et Sarpedon.

L'autre joueur contrôle l'armée Achéenne et reçoit un plateau, les 48 cartes de l'armée Achéenne, les 6 cartes héros Achéens, ainsi que 3 pions Faveur Divine. Les héros

Achéens sont : Aias, Achilleus, Agamemno, Diomedes, Menelaos, et Odisseus.

Pour commencer, chaque joueur :

☐ Installe le plateau devant lui, face au plateau de son adversaire.

☐ Mélange les 48 cartes de son armée et les réparties en 4 pioches de 12 cartes chacune, face cachée. Ces pioches sont placées sur le plateau aux 4 emplacements d'armée.

☐ Mélange 6 cartes héros et les place sur leur emplacement sur le plateau.

☐ Place ses 3 pions Faveur Divine dans la réserve sur le plateau.

Les pions Honte sont laissés de côté jusqu'à leur utilisation.

Les tuiles destin sont mélangées et placées entre les 2 joueurs (sous le couvercle afin de les cacher à la vue des joueurs).



Ce jeu est une suite de batailles, résolues grâce aux cartes piochées dans les piles d'armée en opposition directe de chaque camp. Les tactiques déployées par chacun des joueurs tournent autour des cartes Héros ainsi que des cartes Destin.

4.0 RESUME

Au début de chaque bataille, chacun pioche 4 cartes armée, plus la première carte de sa pioche de héros.

Pendant une bataille, les joueurs jouent les cartes armées de leur main sur la table. Il faut atteindre le total le plus élevé grâce aux

valeurs des cartes jouées. Un joueur peut toujours jouer n'importe quelle carte armée de sa main, la plus forte étant conseillé. Cependant, parmi les 6 couleurs disponibles, seules 2 sont valides pour la victoire à la fin de la bataille. Une des couleurs est celle qui fait face à chacun des joueurs sur la tuile destin, l'autre est la couleur de la carte héros piochée.

Les couleurs valides sont importantes seulement à la fin de la bataille, quand toutes les cartes ont été jouées. Par conséquent un joueur peut feindre de jouer une main formidable, même s'il ne possède pas les bonnes couleurs. Le but d'une telle stratégie bluffante est de forcer l'adversaire à retraiter avant la fin de la bataille, dans la crainte de la perdre complètement. D'autre part, un joueur peut renoncer à cette stratégie et jouer sa carte de héros avec ses cartes d'armée pour se servir de sa force surhumaine et de la Faveur Divine. De toute façon, un joueur peut toujours retraiter, renonçant à toutes les cartes qu'il a jouées jusqu'ici, mais en évitant ainsi de perdre sa main entière. Naturellement, c'est un acte Honteux que de retraiter face à l'ennemi. En conséquence, le joueur qui retraite obtient un marqueur de Honte pour son comportement déshonorant.

Remarque: Souvent les combats prennent fin avec l'épuisement d'une pile d'armée active. Si les trois piles composant la première ligne d'un joueur sont épuisées, l'adversaire gagne la partie. Si la pile de la réserve d'un joueur est épuisée, l'adversaire gagne la partie, également.

5.0 SEQUENCE DE JEU

Dans chaque combat un des joueurs est l'attaquant et son adversaire le défenseur. Au début du jeu, le joueur Achéen est l'attaquant et le joueur de Troie le défenseur. Dans les combats suivants, l'attaquant est le vainqueur du combat précédent. Chaque combat commence avec une Phase d'Ouverture, suivie par les Tours Individuels de chaque joueur, et se termine par une Séquence Destin. Quand chaque joueur a effectué 4 Tours Individuels, le combat se termine avec un Contrôle de Victoire. Les joueurs se préparent au combat suivant avec la Phase de Clôture.

5.1 Phase d'Ouverture

☐ L'attaquant prend la carte du dessus d'une de ses 4 piles d'armée (au choix, sans regarder la carte) puis la révèle. Il la place sur la table. Cette carte est l'avant-garde.

☐ Le nombre sur cette carte indique le numéro de la pile d'armée qui combattra au prochain combat. Selon l'illustration suivante, les piles d'armées sur le plateau sont considérées comme numérotées. Chaque numéro se réfère aux deux piles d'armée opposées de la première ligne de chaque camp, utilisées pendant le combat en cours. Si une carte d'armée avec la valeur 4 est piochée, l'attaquant peut choisir librement la pile à utiliser. Si le nombre se réfère à une pile qui a déjà été détruite pendant un combat, la pile réserve doit être utilisée tel quelle, sans la déplacer.

Remarque: Les piles d'armée du joueur Achéen (l'attaquant d'origine) sont numérotées de gauche à droite 1, 2, 3, les piles d'armée du joueur Troyen sont numérotées de gauche à droite 3, 2, 1. De cette façon, les numéros identiques sont toujours face à face. Les piles réserve sont derrière celles-ci.



☐ L'attaquant retourne la première tuile destin face visible et la place alors entre les deux plateaux devant la pile d'armée active. Elle peut être orientée comme le souhaite l'attaquant, tant que deux de ses couleurs font entièrement face à chacun des joueurs. Finalement il dispose l'avant-garde à l'extrême gauche de son plateau, de son côté de la tuile destin.

☐ Le défenseur révèle la carte supérieure de sa pile d'armée impliquée dans le ce combat (son avant-garde), la plaçant de son côté de la tuile destin, face à l'avant garde adverse.

☐ Chaque joueur pioche 4 cartes d'armée de la pile active plus la première carte de la pioche Héros afin de composer sa main de 5 cartes.

5.2 Tours Individuels

En commençant par l'attaquant, chaque joueur joue son tour comme suit:

- (a) Effectuer une des actions facultatives suivantes (défausser et piocher, changer de Héros, déployer le Héros, améliorer une carte d'armée, ou retraiter; voir ci-dessous)

puis

- (b) jouer une carte d'armée obligatoire à côté de l'avant garde. Puisque les deux joueurs ont 4 cartes d'armée dans leurs mains ils joueront 4 tours individuels alternativement, chacun suivi par une séquence destin (exception: la Retraite).



Les actions possibles:

☐ **Défausser et piocher:** le joueur rejette une carte d'armée de sa main, et pioche alors une nouvelle carte armée de la pile active. Si cette pile est vide, il pioche une carte de la pile de réserve.

Remarque : Une carte défaussée lors cette action de jeu, l'est définitivement, cela sans tenir compte de l'issue du combat. Utiliser sagement cette action!

☐ **Changer de héros :** le joueur place sa carte héros face cachée sous sa pile héros et pioche la carte héros du dessus de la pile.

☐ **Déployer son Héros:** le joueur place sa carte héros sur une carte d'armée déjà jouée (y compris l'avant-garde). La carte héros compte comme une carte d'armée standard. La carte

d'armée sous la carte héros ne compte plus, ni pour la couleur de la tuile destin, ni pour le score final du combat.

☐ **Améliorer une carte armée:** cette action n'est possible que si l'un joueur a déjà déployé sa carte héros. Le joueur place un pion de Faveur Divine sur une carte d'armée déjà jouée (pas sur un héros!). La carte d'armée reçoit un bonus de +1 à sa valeur. Un joueur peut mettre seulement un pion par carte d'armée.

☐ **Retraiter:** un joueur choisit d'abandonner le combat. Voir 5.4 pour les détails.

5.3 Séquence du destin.

Dès que les deux joueurs ont effectué leurs tours, on vérifie la valeur des cartes jouées. On additionne les valeurs de toutes les cartes jouées par chaque camp, et on ajoute les bonus dus aux pions de Faveur Divine (les couleurs ne sont pas prises en compte). Le joueur avec le plus fort total peut alors tourner la tuile destin de 90 degrés dans n'importe quel sens (ceci n'est pas obligatoire!); en cas de match nul, la tuile destin ne peut pas être tournée.

Le jeu se poursuit ensuite pour chaque joueur qui effectue un nouveau tour. Dans le quatrième et dernier tour, la séquence de destin est suivie par un contrôle de victoire.

5.4 Contrôle de Victoire.

Si le combat continue jusqu'au quatrième et dernier tour, les deux joueurs vérifient la victoire après la séquence du destin.

☐ Les deux joueurs révèlent leur carte héros (si elle n'est pas encore jouée).

☐ Les joueurs additionnent les valeurs de leurs cartes dont les couleurs correspondent à la couleur du côté de la tuile destin face à eux, ainsi qu'à celle de leur héros (déployé ou révélé), plus le bonus des marqueurs de Faveur Divine joués.

Exemple: Tom a la couleur jaune devant lui. Il a encore son héros Aias (vert 5) en main. Ses couleurs valides sont jaune et vert. Tom

a joué un peltast jaune (3), un hoplite jaune (4), un archer jaune (2), un slinger rouge (1), et un archer bleu (2). Son total pour le combat est 9, car il ne peut additionner que les valeurs des trois cartes d'armée jaunes en jeu (Aias n'ajoute pas sa valeur numérique car il n'a pas été déployé et parmi les cartes jouées et il n'y a pas de carte verte).

Lin a la couleur bleue devant elle. Son héros est Agamemnon (violet 4). Ses couleurs valides sont bleu et violet. Agamemnon a été déployé pendant le combat (par-dessus un slinger bleu qui ne compte plus désormais). Ses autres cartes sont un peltast violet (3) amélioré par un marqueur de Faveur Divine (+1), un slinger vert (1), un hoplite rouge (4) amélioré par un marqueur de Faveur Divine (+1), et un peltast bleu (3). Son total est 11 (Agamemnon 4 + le peltast violet 3 + 1 + le peltast bleu 3). On ne compte ni le hoplite rouge, ni le marqueur de Faveur Divine sur cette carte, car rouge n'est pas une couleur valide.



Tom



Lin

Le joueur avec le plus fort total est le vainqueur du combat. Il récupère toutes les cartes d'armée qu'il a jouées (y compris l'avant-garde) et les remet dans la pile d'armée active, sa carte héros, dans la pile héros, et les marqueurs de Faveur Divine joués sur son plateau dans sa réserve.

Le perdant défausse toutes ses cartes d'armée jouées, ainsi que ses marqueurs d'intervention divine. S'il a déployé sa carte héros sur la table (la carte a été jouée, et non pas seulement révélée à la fin), il doit la défausser avec ses cartes d'armée. S'il lui reste des marqueurs de Faveur Divine en réserve, il peut en défausser un à la place de sa carte héros (qui, dans ce cas, est placé sur la pile héros). Les cartes et les marqueurs défaussés sont définitivement retirés du jeu.

Dans le cas très rare d'un match nul, toutes les cartes (armée et héros) ainsi que les marqueurs Faveur Divine des deux joueurs sont replacés dans leurs piles respectives et dans les réserves des plateaux de jeu. Le défenseur de ce combat devient l'attaquant du prochain combat.

Retraite: si un joueur décide de cesser le combat avant la fin du quatrième tour, son adversaire est déclaré vainqueur du combat.

Le vainqueur remet toutes ses cartes jouées ainsi que les cartes de sa main dans la pile active et la pile héros, les pions Faveur Divine dans sa réserve.

Le perdant défausse toutes ses cartes et marqueurs d'intervention divine joués jusqu'ici, y compris sa carte héros si elle a été jouée (il peut aussi défausser un marqueur d'intervention divine à la place de sa carte héros). Il remet ses cartes d'armée en main dans la pile active et son héros (s'il l'a en main) dans la pile héros.

Si le perdant a déjà des pions Honte sur son plateau, il perd autant de cartes d'armée que de pions Honte qu'il possède. Ces cartes supplémentaires sont prises dans la pile active ou dans la pile de réserve, si la pile active ne contient pas assez de cartes.

Le perdant reçoit un pion Honte. Il le place dans sa réserve sur le plateau. Un joueur ne peut avoir au maximum que 3 pions Honte. Une retraite supplémentaire n'ajoute pas un nouveau pion Honte.



5.5 Phase de clôture.

Avant de procéder au combat suivant, quelques étapes doivent être exécutées.

Si les armées des piles de la première ligne ont été utilisées dans le dernier combat, les joueurs vérifient quel nombre de cartes elles possèdent encore. Si une pile contient moins de 5 cartes, elle est considérée comme réduite et toutes les cartes restantes sont placées sur la pile de réserve. La pile de réserve est mélangée. Si toutes les piles d'armée de la première ligne d'un joueur sont réduites, l'adversaire gagne la partie.

Si une pile de réserve a été utilisée lors du dernier combat, son propriétaire détermine le nombre de cartes qu'elle contient. S'il y a moins de 5 cartes, elle est réduite et l'adversaire gagne la partie.

Si le jeu n'est pas fini, les deux joueurs:

- mélangent les piles d'armée actives du précédent combat;
- mélangent les piles héros;
- défaussent la tuile destin utilisée lors du précédent combat, et piochent une nouvelle tuile. Si cette tuile était la dernière, on mélange les 6 tuiles destins pour former une nouvelle pioche.

Un nouveau combat peut commencer.

Credits:

Design:
Leo Colovini, Marco Maggi,
Francesco Nepitello
Development:
Ulrich Blennemann
Production:
Michael Bruinsma,
Ulrich Blennemann
Graphics: Franz Vohwinkel
Layout: Lin Lehen

Traduction Thierry Gislette
Pour la boutique Jeux Descartes de Lyon
10/05/04