

Twelve Heroes

SYNTHÈSE DE RÈGLES

CARTES HÉROS	Page 2
TUILES TERRITOIRE	Page 2
ZONES DE JEU	Page 2
MISE EN PLACE	Page 2
MODES DE JEU	Page 2
CONDITION DE VICTOIRE	Page 3
DÉROULEMENT DE LA PARTIE	Page 3
LISTE DES HÉROS	Page 4
RÉPARTITION PAR FACTION	Page 4
LISTE DES TUILES	Page 4



CARTES HÉROS

Force militaire	En haut, à gauche : valeur de Force utilisée pour le Contrôle d'une Région
Nom	En haut, au milieu : nom du Héros
Coût de recrutement	Au milieu, à gauche : coût à payer en Nourriture pour recruter le Héros
Icônes de mode de jeu	Au milieu, à droite : icône indiquant la Faction d'appartenance et si la carte est utilisée en mode Draft
Capacité spéciale	En bas : effet de la carte

TUILES TERRITOIRE

Nom	En bas, à gauche : nom du Territoire
Coût de recrutement	En bas, à droite : nombre de Points de victoire que ce Territoire rapporte
Emplacements	Au centre : un certain nombre d'emplacements pour y placer des cubes de Contrôle Chaque joueur dispose de la moitié des emplacements et n'utilise que ceux qui sont de son côté de la Région

ZONES DE JEU

Campement	Chaque joueur dispose d'1 Zone de Campement devant lui, dans l'alignement de sa pioche Cette Zone accueille les Héros recrutés et la Nourriture en stock
Régions	3 Régions sont présentes entre les 2 Zones de Campement Chaque Région accueille les Héros déployés pour contrôler le Territoire visible de la Région Chaque joueur place ses Héros et sa Nourriture de son côté de la Région
Régions adjacentes	Les Régions qui sont côte-à-côte sont adjacentes entre elles Les Régions aux extrémités ne sont pas adjacentes entre elles
Région vide	S'il n'y a plus de tuile Territoire disponible sur une Région, cette Région reste vide mais existe toujours : il est possible d'y déployer ou déplacer des Héros

MISE EN PLACE

Choix	Choisir si la partie se joue avec les règles normales ou les règles avancées Choisir si les joueurs utilisent le mode Factions (decks pré-construits), le mode Draft ou le mode Tournoi
Règles normales	Les cartes Golem à utiliser sont celles indiquant l'utilisation sans la règle avancée de Popularité
Règles avancées	Ne tenir compte des règles dont le titre est grisé que pour une partie avec les règles avancées
Précision	Les cartes Golem à utiliser sont celles indiquant l'utilisation avec la règle avancée de Popularité
Réserve	Placer la réserve des jetons Nourriture à portée des joueurs
Tuiles Territoire	1) Mélanger face cachée les 6 tuiles Territoire 2) Placer 3 piles de 2 tuiles face cachée en une ligne horizontale entre les deux joueurs 3) Révéler la tuile Territoire du dessus de chaque pile
Jetons Popularité	Placer 1 jeton Popularité sur chacune des tuiles Territoire visibles
Chaque joueur reçoit :	- 7 cubes de Contrôle de la couleur de son choix et les place devant lui - 1 carte Aide de jeu
Préparation	1) Préparer son deck en fonction du mode de jeu choisi 2) Chaque joueur mélange son deck de 12 cartes et le place devant lui en une pioche face cachée
Défausse	Prévoir un espace à côté de sa pioche pour constituer sa défausse, face visible
Main de départ	Chaque joueur tire 3 cartes de sa pioche et les conserve secrètement dans sa main
Premier joueur	Choisir au hasard un 1er joueur, il effectue le premier tour de jeu

MODES DE JEU

Mode Factions	Chaque joueur utilise 1 des 4 decks pré-construits du jeu : Armée mécanique , Elfes , Humains ou Orcs et Gobelins Rassembler les 12 cartes comportant l'icône Faction du deck correspondant
Mode Draft	Chaque joueur constitue son deck en respectant les contraintes suivantes, avant de s'affronter : 1) Rassembler les 36 cartes comportant l'icône "carte" (2 cartes par Héros) et retirer les autres du jeu 2) Mélanger et placer face cachée les cartes 36 conservées en une pioche de draft 3) Sélectionner ses cartes en répétant la procédure de sélection 2 fois de suite
Procédure de sélection	1) Chaque joueur pioche 6 cartes de la pioche de draft 2) Chaque joueur choisit 2 cartes de sa main qu'il place face cachée devant lui 3) Chaque joueur passe les 4 cartes restantes de sa main à son adversaire 4) Chaque joueur choisit 2 cartes de sa main qu'il place face cachée devant lui 5) Chaque joueur place les 2 cartes restantes de sa main sur la pile de l'adversaire, sans les lui montrer
Mode Tournoi	Chaque joueur dispose d'1 copie du jeu et compose librement 1 deck de 12 cartes en choisissant parmi celles disponibles dans la boîte, pour un maximum de 2 par Héros, avant de s'affronter

CONDITION DE VICTOIRE

Fonctionnement	Le joueur qui totalise 7 Points de Victoire (PV) remporte immédiatement la partie
-----------------------	---

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Fonctionnement	La partie est une succession de tours de jeu dont les phases sont résolues dans l'ordre indiqué
Règle d'or	Tout effet qui contredit la règle prévaut sur elle
Informations	Les joueurs sont libres de compter le nombre de cartes restant dans les 2 decks Les joueurs sont libres de consulter les défausses Les joueurs peuvent savoir combien leur adversaire possède de cartes en main
Pioche vide	À tout moment de la partie, si un joueur doit piocher une carte et que son deck est vide, il mélange toutes les cartes de sa défausse pour reconstituer un deck face cachée, puis il pioche
Précision	Si la pioche et la défausse du joueur sont vides, il ne mélange rien et ne pioche pas
Région vide	À tout moment, si un joueur ne possède plus de Héros dans une Région, toute sa Nourriture dans cette Région est défaussée
Jeton Popularité	Le détenteur d'un jeton Popularité le conserve tant qu'au moins 1 de ses Héros est déployé dans la Région associée À tout moment : - si le détenteur d'un jeton Popularité n'a plus de Héros dans la Région associée, le jeton Popularité est replacé sur la tuile Territoire associée - si un joueur possède au moins 1 Héros dans une Région vide de carte adverse, il gagne le jeton Popularité situé sur le Territoire et le place à côté de ses Héros présents dans cette Région

PREMIER TOUR DE JEU

Fonctionnement	<ol style="list-style-type: none"> 1) Le 1er joueur peut choisir de replacer autant de cartes qu'il le souhaite de sa main sous sa pioche, sans la mélanger, pour en tirer le même nombre et compléter sa main à 3 cartes 2) Son adversaire peut choisir de replacer autant de cartes qu'il le souhaite de sa main sous sa pioche, sans la mélanger, pour en tirer le même nombre et compléter sa main à 3 cartes 3) Le jeu commence à partir de la phase Militaire du 1er joueur, il est le joueur actif 4) Les joueurs alternent ensuite les tours de jeu et accomplissent chacun successivement les 5 phases suivantes, jusqu'à ce que la condition de victoire soit validée pour 1 des joueurs
-----------------------	--

TOUR DE JEU

1) Contrôle	Pour chaque Région : le joueur actif compare la Force cumulée de ses Héros présents avec la Force cumulée des Héros de son adversaire qui sont présents
Comparer sa force	Si le total de Force du joueur actif est supérieur à celui de son adversaire : - s'il reste au moins 1 emplacement libre de son côté de la tuile Territoire de cette Région, il ajoute 1 de ses cubes de Contrôle sur 1 emplacement libre de son côté de la tuile Territoire - s'il n'y a plus d'emplacement libre à sa disposition, résoudre la procédure Rempporter une tuile Territoire
Popularité	Si le joueur actif détient le jeton Popularité de la Région, son total de Force est considéré comme supérieur à celui de son adversaire quand il y a égalité entre eux
Rempporter une tuile Territoire	<ol style="list-style-type: none"> 1) Chaque joueur récupère les cubes de Contrôle qu'il possède sur ce Territoire 2) Toute la Nourriture présente dans cette Région retourne dans la réserve 3) Les Héros du joueur actif dans cette Région sont placés dans sa défausse 4) Les Héros de son adversaire retournent dans leur Campement 5) Le joueur actif prend cette tuile Territoire devant lui : elle lui rapporte les PV indiqués dessus 6) Révéler la tuile Territoire qui est en-dessous, si possible 7) Placer le jeton Popularité correspondant à cette Région sur la tuile Territoire révélée ou le défausser s'il n'y a plus de tuile Territoire pour cette Région
2) Maintenance	Pour chaque Région : pour chacun de ses Héros présents dans la Région, le joueur actif dépense 1 Nourriture présente dans cette Région, autant que possible Pour chaque Nourriture manquante dans la région, il défausse 1 Héros de son choix présent dans cette Région
3) Revenus	<ol style="list-style-type: none"> 1) Ajouter 2 Nourriture de la réserve à son Campement 2) Piocher 1 carte de son deck et l'ajouter à sa main
4) Militaire	Réaliser 3 actions parmi les 4 possibles, chaque action pouvant être utilisée plusieurs fois durant la phase et dans n'importe quel ordre Le joueur actif peut défausser autant de cartes de sa main que souhaité à tout moment de cette phase : chaque carte défaussée octroie 1 action supplémentaire, à utiliser immédiatement
Approvisionner	Ajouter 1 Nourriture de la réserve à son Campement
Recruter	Mettre en jeu 1 Héros de sa main : défausser autant de Nourriture de son Campement qu'indiqué sur la carte pour la placer dans son Campement
Effets	Tout Héros recruté qui dispose d'une capacité spéciale "Quand il est recruté", l'applique
Déployer	Avec 1 action Déployer : envoyer jusqu'à 1 Héros par Région Chaque Héros déployé peut emporter avec lui autant de Nourriture de son Campement que souhaité : cette Nourriture est placée dans la Région, à côté de ses Héros
Effets	Tout Héros déployé qui dispose d'une capacité spéciale "Quand il est déployé" l'applique, dans l'ordre choisi par le joueur actif
Déplacer	Déplacer 1 Héros présent dans 1 Région vers 1 Région adjacente Ce Héros peut emporter avec lui autant de Nourriture que souhaité de sa Région d'origine vers la nouvelle : cette Nourriture est placée dans la Région, à côté de ses Héros
Effets	Si le Héros déplacé dispose d'une capacité spéciale "Quand il est déplacé", il l'applique
5) Fin du tour	<ol style="list-style-type: none"> 1) Après avoir utilisé ses actions, le joueur actif choisit et défausse, si nécessaire, des cartes de sa main pour n'en avoir plus que 5 2) L'adversaire devient le joueur actif et commence un nouveau tour

LISTE DES HÉROS			
HÉROS	COÛT	FORCE	EFFET
Archange	4	3	À son recrutement : gagner 4 Nourriture dans 1 Région où son propriétaire possède au moins 1 Héros
Béhémoth	5	5	À son recrutement : l'adversaire doit défausser 1 Héros dans 1 Région, si possible
Canon	1	4	Au début de sa phase de Maintenance : défausser ce Héros
Char	3	3	À son déploiement : possibilité de renvoyer (sans Nourriture) 1 Héros adverse de coût inférieur à 4 présent dans cette Région vers son Campement
Chevalier	3	4	À son recrutement : reprendre en main 1 de ses Héros en jeu (cette carte si besoin)
Chèvre	1	2	Au début de sa phase de Maintenance : si ce Héros se trouve dans une Région, possibilité de le défausser pour gagner 1 Nourriture dans cette Région
Dragon	7	6	À son recrutement : chaque joueur doit défausser 1 Nourriture dans chaque Région où il le peut
Elfe	2	2	À son déploiement : gagner 2 Nourriture dans cette Région
Faucon géant	1	2	Ce Héros peut bénéficier d'1 action Déplacer gratuite au début de la phase militaire de son propriétaire
Géant de Fer	2	3	À sa défausse depuis une Région ou son Campement : piocher 1 carte
Gobelin	0	2	À son recrutement : ce Héros peut être déployé gratuitement dans 1 Région, sans emporter de Nourriture
Golem	4	4	<i>Partie sans la règle avancée de Popularité</i> Lors de sa phase de Contrôle : le propriétaire de ce Héros contrôle la Région où il se trouve en cas d'égalité avec l'adversaire <i>Partie avec la règle avancée de Popularité</i> À son recrutement : piocher 1 carte pour chaque jeton Popularité en sa possession
Homme-Arbre	4	4	À son déploiement ou son déplacement : gagner 1 Nourriture dans sa Région d'arrivée
Intendant	2	2	À son recrutement : gagner 1 Nourriture dans chaque Région où son propriétaire possède au moins 1 Héros
Orc	3	3	À son déploiement : chaque joueur doit défausser 1 Nourriture dans cette Région, si possible
Paysan	0	1	À son recrutement : prendre 2 Nourriture
Stratège	1	2	À son recrutement : possibilité de renvoyer (sans Nourriture) un nombre quelconque de ses Héros présents dans des Régions vers son Campement
Voilier céleste	1	2	À son déploiement : possibilité d'ajouter 1 Héros de sa main de coût 0 ou 1 avec ce Héros, si le Héros ajouté de cette façon dispose d'un effet à son recrutement, il est appliqué

RÉPARTITION PAR FACTION				
HÉROS	FACTION			
	Humains	Elfes	Orcs et Gobelins	Armée mécanique
Archange	1	1		
Béhémoth			2	
Canon	1			2
Char	1		2	1
Chevalier	2			
Chèvre	1	1	2	
Dragon	1			
Elfe		2		
Faucon géant	1	2		
Géant de Fer				2
Gobelin			2	1
Golem				2
Homme-Arbre		2		
Intendant	1	1	1	1
Orc			2	
Paysan	2	1	1	
Stratège	1	1		1
Voilier céleste		1		2

LISTE DES TUILES			
TYPE	QUANTITÉ	EMPLACEMENTS PAR JOUEUR	PV
Ferme	3	1	2
Mine	2	2	3
Cité	1	3	4