



tiny
epic®
Defenders

Livret de Règles



Matériel



7 cartes Région (recto-verso)



10 cartes Héros



6 cartes Défenseur



9 cartes Ennemi



6 cartes Ennemi Juré



10 cartes Artéfact



6 cartes Ennemi Légendaire



10 petits Artéfacts



4 Défenseurs
ITEMeeples®



4 marqueurs
PV Défenseur



1 marqueur
PV Ennemi
Légendaire



7 marqueurs
Menace



Prologue

Après la Grande Guerre (*décrite dans Tiny Epic Kingdoms*), la plupart des factions brisées d'Aughmoore eurent besoin de s'accrocher à quelque chose, à un ultime espoir, avant que le dernier représentant de leur race ne tombe, parti, oublié, devenu un simple murmure au cœur de la légende.

Ce sont les sages de l'Ordre des Fées Pourpres qui ont répondu à leurs prières. Ils leur ont offert la perspective d'une unité, un *Traité de Vie* qui accueillerait des membres pacifiques, quelle que soit leur faction d'origine. Une utopie pour la plupart, mais une lueur d'espoir pour tous. Avec si peu d'options et une réelle volonté de survivre, cette alliance est devenue une réalité inévitable aux yeux de nombreux leaders. Même les races qui étaient autrefois des ennemis mortels ont rapidement trouvé un but commun et une confiance, timide, les unes envers les autres.

Sous l'égide de l'Ordre, une Capitale du pays d'Aughmoore fut choisie et des factions du monde entier répondirent à l'appel de cette nouvelle cité. Enfin, le monde était en paix... mais guère pour longtemps. Une sombre tempête enfla aux frontières de la Capitale, et au cœur de cette obscurité grandissante, grouillent des *démons*.

Aperçu

Dans *Tiny Epic Defenders*, les joueurs œuvrent ensemble à défendre Aughmoore des hordes d'ennemis qui l'assaillent et à vaincre l'Ennemi Légendaire qui les accompagne. Tous les joueurs gagnent ou perdent ensemble, voyageant entre la Capitale et ses Régions Frontalières, les Défendant des attaques, et Sécurisant les Menaces. Le jeu se termine soit lorsque la Capitale chute (*les joueurs ont perdu*) soit lorsque l'Ennemi Légendaire est vaincu (*les joueurs ont gagné*).



Mise en Place

1. Placez les 7 **cartes Région** pour former le **Royaume** :
 - A. Placez la **carte Région Capitale** au centre de la table.
 - B. Placez les 6 **cartes Région Frontalière** (*Forêt, Ruines, Montagnes, Plaines, Côte et Désert*) en cercle autour de la Capitale (*voir illustration ci-contre*) :

Les cartes Région Frontalière sont **placées aléatoirement** :

- i. Placez 2 Régions Frontalières à gauche et à droite de la Capitale.
 - ii. Placez 4 Régions Frontalières pour former un cercle autour de la Capitale : 2 au-dessus et 2 en dessous.
 - iii. Déterminez aléatoirement la face de chaque carte Région Frontalière que vous utilisez (**A ou B, indiqué par le symbole dans le coin inférieur gauche de la carte**).
- C. Placez chacun des 7 **marqueurs Menace** sur la case "0" de la **piste Menace** (*cases numérotées à droite de la carte*) de chaque Région.
2. Chaque joueur reçoit une **carte Héros** (*au choix ou piochée aléatoirement*) ainsi qu'un **pion Défenseur** et un **marqueur PV** de la couleur de son choix. Les cartes et marqueurs restants sont rangés dans la boîte.
 - D. Chaque joueur place son pion sur la Capitale.
 - E. Chaque joueur place son marqueur PV sur la case de plus forte valeur de la piste PV de sa carte Héros, indiquant une Santé maximale.
 3. Mélangez les **cartes Artéfact** et placez-les en une pioche, face cachée, accessible de tous les joueurs. Placez les **petits Artéfacts** à côté de cette pioche.
 4. Mélangez les **cartes Ennemi Légendaire** et placez-en une, face cachée, en bordure de la Zone de Jeu. Les cartes restantes sont rangées dans la boîte, sans être consultées. Placez le **marqueur PV Ennemi Légendaire** à proximité de la carte, vous l'utiliserez plus tard.
 5. Créez la **pioche Tour** et la **pioche Horde** (*voir Créer les pioches, page 6*) :
 - F. Placez la **pioche Tour** dans sa configuration de départ, accessible de tous. Laissez une place pour constituer une Défausse.
 - G. Mélangez la **pioche Horde** et placez-la sur la carte Ennemi Légendaire.
 - H. Rangez les **cartes restantes** dans le couvercle : elles resteront face cachée pour le reste de la partie.





1 **Royaume :**

Régions Frontalières



Marqueur PV



2

Carte Héros

Lylith
PALADIN HUMAIN

4

3

2

1

0

2

Capacité Spéciale

CHÂTIMENT

Après avoir Défaussé, vous pouvez jouer **1** pour :
 Défausser **1** à l'équipage qui n'est pas Défaussé
 OU Défausser de **1** dans votre Région Frontalière actuelle.



Créer les pioches

Tout d'abord, séparez les cartes en fonction de leur type (*Ennemi de base*, *Ennemi Juré* et *Défenseur*) puis créez les **pioches** :



9 cartes Ennemi

Pioche Tour



Mélangez et placez 3 cartes Ennemi



6 cartes Ennemi Juré

1-2 Joueurs : 2 cartes

3 Joueurs : 3 cartes

4 Joueurs : 4 cartes



Cartes Défenseur



Prenez 1 carte Défenseur à la couleur de chaque joueur et mélangez-les



*** Cartes
Tous les Défenseurs**



Mélangez-les aux cartes Défenseur

Placez les 3 cartes Ennemi SUR les cartes Défenseur (et Tous les Défenseurs).

NE MÉLANGEZ PAS ; cette configuration n'est utilisée que pour la première Manche.

Dans les Manches suivantes, la pioche Tour sera mélangée normalement.



** Pour corser la difficulté, ajoutez 1-2 cartes Ennemi Juré à la pioche Horde et... faites vos prières.*

Pioche Horde



Mélangez et placez 3 cartes Ennemi



* Ajoutez des cartes Ennemi Juré selon le nombre de joueurs

1 2 3

Ajoutez la carte
* correspondant au
nombre de joueurs :
1-2 Joueurs : 2 cartes
3 Joueurs : 1 carte
4 Joueurs : Aucune carte

Cartes restantes



Cartes Ennemi
restantes



Cartes Ennemi Juré
restantes



Cartes Défenseur
non utilisées



Cartes Tous les Défenseurs
non utilisées

Mélangez et placez
la pioche sur la carte
Ennemi Légendaire,
face cachée



Placez-les dans
le couvercle
sans les
consulter



Couvercle



Déroulement de la partie

La partie se joue en plusieurs Manches, chacune constituée de 3 phases :

- 1. Pioche et Résolution des cartes Tour** - Au cours d'une Manche, les joueurs piochent et résolvent des cartes, une par une, dans la pioche Tour jusqu'à ce qu'elle soit vide. Une fois résolues, les cartes sont placées dans la Défausse (*voir page suivante*).
- 2. Regroupement et Renforcement** - Lorsqu'il n'y a plus de carte dans la pioche Tour, reprenez les cartes de la Défausse et ajoutez 1 carte de la pioche Horde, sans la consulter. Mélangez toutes ces cartes afin de former la pioche Tour de la prochaine Manche (*voir p. 15*).
- 3. Révélation de l'Ennemi Légendaire** - S'il n'y a plus de carte Horde à ajouter à la pioche Tour, révéléz l'Ennemi Légendaire et placez sa carte, face visible, à côté de sa Région (*voir p. 15*).

Fin de Partie — La partie peut s'achever de deux façons :

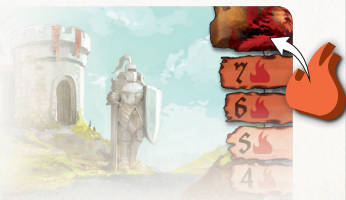
Victoire !

Les joueurs remportent la partie s'ils Combattent et parviennent à vaincre l'Ennemi Légendaire en réduisant ses PVs à 0♥ !



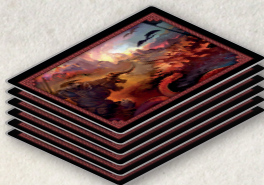
Défaite !

Les joueurs perdent la partie si la Capitale est **Détruite**, sa Menace (☹️) atteignant le niveau de Destruction.



1. Pioche et Résolution des cartes Tour

Au cours d'une Manche, les joueurs **révèlent la première carte de la pioche Tour** puis la résolvent en suivant les informations qui y sont indiquées. Une fois résolue, la carte est placée dans la Défausse et une nouvelle carte est piochée. Il existe **3 types** de cartes Tour :



Révèlez 1 carte de la pioche Tour, résolvez-la puis placez-la dans la Défausse

- A. Cartes Défenseur (voir ci-dessous)
- B. Cartes Ennemi (voir p. 13)
- C. Cartes Ennemi Juré (voir p. 14)

A. Cartes Défenseur

Lorsqu'une **carte Défenseur** est piochée, elle permet au Défenseur de la couleur correspondante de jouer un Tour. Ce Défenseur dispose de **3 Points d'Action** (3⚡), ou **4⚡** s'il y a au moins une Région Détruite, qui peuvent être dépensés pour réaliser des actions ou utiliser des capacités.

Lorsqu'une carte **Tous les Défenseurs** est piochée, **3⚡** (ou **4** s'il y a une Région Détruite) sont répartis entre les Défenseurs pour qu'ils jouent un Tour. Les joueurs choisissent tous ensemble comment attribuer ces points.



⚡ Se Sacrifier :

Lorsqu'une carte Défenseur (*pas Tous les Défenseurs*) est piochée, le joueur actif peut choisir de **payer 1 PV** (il déplace son marqueur PV d'une case vers le bas) de sa carte Héros pour gagner **1⚡** (il doit le dépenser immédiatement). *Se Sacrifier* n'est possible qu'une seule fois par Tour.



Actions des Défenseurs

À son Tour, un Défenseur **paye des Points d'Action** (🛡️) pour réaliser les Actions suivantes, dans l'ordre et autant de fois qu'il le veut, tant qu'il a des 🛡️ à dépenser.



🚶 Se Déplacer vers une Région :

Pour 1🛡️, un Défenseur peut se déplacer vers une Région adjacente. Lorsqu'il se déplace au sein du Royaume :

- La Capitale n'est adjacente qu'aux 2 Régions Frontalières à sa *droite* et à sa *gauche*.
- Les 4 Régions Frontalières au-dessus et en dessous de la ligne centrale ne sont pas adjacentes à la Capitale.
- Chaque Région Frontalière est adjacente à exactement 2 autres Régions Frontalières, une de chaque côté.
- Chaque Région Frontalière dispose d'une Région Frontalière opposée. *Dans l'exemple ci-dessous, les Montagnes sont opposées au Désert et la Forêt est opposée aux Ruines.*

Le **Défenseur Rouge** peut se déplacer vers les **Montagnes** ou vers les **Plaines**.

Le **Défenseur Bleu** peut se déplacer vers la **Côte** ou vers les **Plaines**.

Le **Défenseur Vert** peut se déplacer vers les **Montagnes**, les **Ruines**, ou vers la **Capitale**.



🏰 Sécuriser la Menace dans une Région :

Pour 1 ⚔️, un Défenseur peut **réduire la Menace** (🔥) de 1 🔥 dans la Région Frontalière qu'il occupe : déplacez ce marqueur Menace d'une case vers le bas.

- La Capitale ne peut pas être Sécurisée (à moins d'utiliser une Capacité Spéciale).
- Une Région Frontalière avec une Menace de 0 🔥 ne peut pas être Sécurisée davantage.
- Les Régions Détruites ne peuvent pas être Sécurisées (voir p. 13)



⚔️ Utiliser une Capacité :

En payant le nombre de ⚔️ indiqué sur la carte, un Défenseur peut utiliser la Capacité de sa carte Héros, la Capacité de la Région qu'il occupe, ou la Capacité d'un Artéfact qu'il possède.

- **Capacités de Défenseur :** Chaque Défenseur dispose d'une Capacité propre. Elle peut nécessiter des ⚔️ pour être Utilisée, ou être soumise à une condition. *Par exemple, une Capacité indiquant "Lorsque vous Défendez" s'applique uniquement lorsque le Défenseur Défend.*
- **Capacités de Région :** Elles sont de 2 types et NE peuvent être Utilisées QUE lorsqu'un Défenseur y est présent :



Action




Condition

- **Action :** Nécessite qu'un Défenseur paye des ⚔️ pour l'Utiliser.
- **Condition :** L'effet est déclenché lorsque certaines conditions sont remplies.
- **Capacités d'Artéfact :** Comme les Capacités de Défenseur, certaines nécessitent de payer des ⚔️ alors que d'autres sont soumises à une condition. Les Artéfacts ne peuvent être Utilisés que par le Défenseur qui en est équipé.




Actions des Défenseurs (suite)

⚔ **Combattre l'Ennemi Légendaire :**

Pour 1 , un Défenseur peut **Combattre** l'Ennemi Légendaire (voir *Révéler l'Ennemi Légendaire* p. 15) s'ils sont tous deux dans la même Région. Déplacez le marqueur PV de l'Ennemi Légendaire **d'une case vers le bas** sur sa piste. N'oubliez pas l'effet indiqué sur la carte Ennemi Légendaire.



Exemple : L'effet du Dragon Rouge est "Lorsque N'IMPORTE QUELLE carte Défenseur est piochée, déplacez immédiatement le Dragon Rouge de 2 Régions dans le sens horaire."




Événements Légendaires : Si le marqueur PV est placé sur une case marquée de ce symbole, l'événement indiqué sur la carte est immédiatement résolu. Cela peut également déclencher une condition modifiant le cours de la partie. *Exemple : Sur les cases 6 et 2 du Dragon Rouge, l'événement "Tous les Défenseurs perdent 2 *" est déclenché.

Devenir Épuisé

Lorsque le marqueur PV d'un Défenseur est placé sur la case « 0 » de sa carte Héros, il est **Épuisé**.

Ce Défenseur ne peut plus payer de  pour Sécuriser, Combattre, ou Défendre, mais il peut toujours utiliser des  pour **Se Déplacer** et **Utiliser** des Capacités (tant qu'elles ne permettent pas de Sécuriser, Combattre ou Défendre).

Si un Défenseur est dans la Capitale au début de son Tour (lors de la résolution d'une carte Défenseur ou Tous les Défenseurs), il regagne tous ses Points de Vie. Un Défenseur doit payer au moins 1  pour que cela soit considéré comme son Tour.



B. Cartes Ennemi

*Attaque d'abord les
Montagnes puis les
Plaines*

Si une carte Ennemi est piochée, cela va **augmenter la Menace** (🔥) de chacune des 2 Régions Frontalières indiquées, dans l'ordre "Première" puis "Seconde". Déplacez le marqueur Menace de la première Région d'une case vers le haut, puis faites de même pour la seconde. Une fois la carte Ennemi résolue, placez-la dans la Défausse.



Régions Détruites :

Si le marqueur Menace atteint la **case Destruction** de la piste de Menace, cette Région est Détruite.

Placez immédiatement la carte Ennemi attaquante, face cachée, sur cette Région, recouvrant ainsi sa

capacité. La capacité de la Région Détruite ne peut plus être *Utilisée*, mais les Défenseurs peuvent toujours *S'y Déplacer* ou en partir. De plus, **augmentez immédiatement de 1** 🔥 **dans la Capitale.** Si la « Première » Région a été Détruite par l'attaque, la « Seconde » Région n'est pas attaquée, car la carte Ennemi a été placée sur la carte de la Première Région. Si une Région est Détruite par l'effet spécial d'un Ennemi Légendaire ou d'un Ennemi Juré, utilisez une des **cartes restantes** dans le couvercle pour masquer sa capacité.

Destruction



Attaque de la Capitale :

Lorsqu'une Région Frontalière Détruite est attaquée et qu'elle N'EST PAS Défendue, ou si un effet fait augmenter le niveau de Menace d'une Région Détruite, la Capitale augmente de 1 🔥 à la place. Les Défenseurs ne peuvent pas *Sécuriser* les Régions Détruites et elles ne peuvent donc pas revenir à leur état d'origine.



Défendre une Région Frontalière :

Si un Défenseur est dans une Région Frontalière lorsqu'elle est attaquée, il peut la *Défendre* en **perdant 1** ❤️. L'attaque est alors annulée et la Menace n'augmente pas dans cette Région -ou dans la Capitale si la Région attaquée était Détruite-. Si deux Régions sont attaquées par une carte Ennemi, elles doivent chacune contenir un Défenseur pour pouvoir être *Défendues*.

Remarque : Vous ne pouvez pas Défendre lorsque vous êtes dans la Capitale.

C: Cartes Ennemi Juré

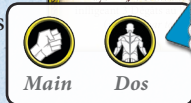
Si une carte Ennemi Juré est piochée, elle est résolue de la même façon qu'une carte Ennemi de base, à quelques exceptions près :



- Les Ennemis Jurés n'attaquent qu'une seule Région Frontalière. *Par exemple, la Harpie n'attaque que les Montagnes.*
- Si un Défenseur dans la Région attaquée décide de *Défendre*, il DOIT perdre 2♥ pour la *Défendre* au lieu de 1.
- Si un Ennemi Juré N'EST PAS *Défendu*, il augmente la Menace de 1 🐉 dans la Région attaquée et déclenche l'effet indiqué sur sa carte. *Par exemple, l'effet de la Harpie est "Toutes les Régions Frontalières à 0 🐉 augmentent à 1 🐉."*

Gagner des Artéfacts :

Les Artéfacts sont gagnés par les Défenseurs lorsqu'ils Défendent contre des Ennemis Jurés. Après avoir Défendu, le Défenseur pioche immédiatement une carte Artéfact, la place à côté de sa carte Héros et insère le petit Artéfact correspondant dans l'une des mains de son pion Défenseur, ou dans les deux emplacements de son dos.



- Un Défenseur peut avoir au maximum 2 "Artéfacts de Main" (1 picot chacun) et 1 "Artéfact de Dos" (2 picots).
- Si un Défenseur gagne un Artéfact alors qu'il est déjà équipé à son maximum, il PEUT lâcher l'un de ses Artéfacts (à la fois la carte et le petit Artéfact correspondant) afin d'équiper le nouvel Artéfact pioché. Si un Artéfact est lâché, il est replacé dans la réserve et sa carte est remélangée dans la pioche Artéfact.

2. Regroupement et Renforcement

Une fois la pioche Tour vide et toutes ses cartes résolues, la Manche s'achève. **Prenez les cartes de la Défausse** et retournez-les, puis :

- **S'il RESTE des cartes dans la pioche Horde :**

Ajoutez 1 carte de la pioche Horde à ces cartes (*sans la consulter*), puis mélangez-les afin de former une nouvelle pioche Tour et débutez la Manche suivante.



- **S'il NE RESTE AUCUNE carte dans la pioche Horde :**

L'Ennemi Légendaire est révélé (*voir ci-dessous*). Continuez ensuite à jouer des Manches jusqu'à ce que la partie s'achève par une **Victoire** ou une **Défaite** (*voir Fin de Partie, p. 8*).



Révéler l'Ennemi Légendaire

Révélez la carte Ennemi Légendaire et placez-la, face visible, dans la Région correspondant à son symbole, en recouvrant le bord gauche de la carte Région. Placez le **marqueur PV Ennemi Légendaire** sur la plus forte case de la piste et résolvez les effets se déclenchant lorsqu'il est révélé.

L'Ennemi Légendaire reste en jeu jusqu'à ce qu'il soit vaincu.



Variante Solo

Le joueur solo **DOIT** contrôler 2 Défenseurs. Procédez à la Mise en Place d'une partie à 2 joueurs et choisissez 2 cartes Héros pour suivre individuellement leurs caractéristiques.

Crédits

Auteur : Scott Almes

Illustrateur : Ian Rosenthaler

Édition & Univers : Dylan D. Phillips

Traduction : MeepleRules.fr

Développeur : Michael Coe

Graphiste : Benjamin Shulman

Concepteur 3D : Emerson Matsuuchi

Version française : Pixie Games

Producteurs honorifiques

Stephen Eckman, Robert Corbett, Colin McRavey, Michael Gills, Gareth Davies, et beaucoup d'amour.



www.pixiegames.fr

© 2014-2018 Gamelyn Games, LLC tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans permission spécifique. Tiny Epic Defender, Gamelyn Games, et le logo TED sont des marques déposées de Gamelyn Games, LLC.

© 2018 PixieGames, pour l'édition française.