

Traduction :

Loïk « Koin-Koin » Ménard

GKR GIANT
KILLER
ROBOTS
**HEAVY
HITTERS!**



EXCLUSIVITÉS

**LIVRE DE
RÈGLES**

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.

IMMEUBLES HAPSI CORP

Fait ! On est tous plus heureux lorsqu'on boit du Hapsi

Pimentez les choses en ajoutant ces 2 nouveaux Immeubles sur le Champs de Bataille. Un bonus de sponsoring attend quiconque d'assez audacieux pour les démolir.

IMMEUBLES

Remplacez 2 des Immeubles standards par les nouveaux Immeubles Hapsi Corp, ou ajoutez les aux côtés des autres pour une bataille plus orientée sponsor. Nous vous recommandons de placer les Immeubles Hapsi Corp vers le centre du Champs de Bataille, afin que tous les joueurs aient une chance équitable de les Tagguer.

COMMENT ASSEMBLER LES IMMEUBLES

Toutes les règles habituelles restent inchangées. Toutefois, lorsqu'un joueur démolit un Immeuble Hapsi Corp, il gagne immédiatement une Carte Sponsor supplémentaire.



SECOUSSE ORBITALE



Chaque Faction a une carte Secousse Orbitale. Lorsqu'ils construisent leur Jeu de Faction, les joueurs peuvent inclure leur Secousse Orbitale comme l'un des 25 cartes de leur choix.

Chaque Secousse Orbitale possède une vitesse d'Arme différente du la Frappe Orbitale. Cela signifie qu'un joueur peut utiliser ces deux Armes dans une même phase de Combat. Toutefois, comme pour la Frappe Orbitale, la Secousse Orbitale est mise dans la Pile des Dégâts une fois utilisée.

Les Secousses Orbitales touchent sans avoir besoin de lancer de dès d'attaque. L'attaquant peut cibler 1 ou 2 unités adjacentes d'une même Faction. L'attaquant décide comment la Faction ciblée répartira les Dégâts entre les unités avant le lancer de la Sauvegarde d'Armure.

Grace à nos pas-si-amicaux amis de chez Bliss Corp, les Mercenaires déferlent sur le Champs de Bataille ! Criez « Ravage ! » et laissez s'immiscer les chiens du commerce !

APERÇU

Les Mercenaires sont une nouvelle espèce d'Unités de Soutien, sans allégeance envers l'1 des Factions en particulier. Tout au long de la partie, les joueurs auront l'opportunité de déployer des Mercenaires sur les Champs de Batailles. Cela nécessitera du sponsoring, mais les bénéfices devraient largement compenser le coût !



MISE EN PLACE

Après avoir mis en place tous les autres éléments du jeu, placez toutes les Cartes des Unités de Mercenaires et les Figurines des Unités de Mercenaires à côté du plateau de jeu.

DÉROULEMENT DU JEU

À son tour durant la Phase de Déploiement, un joueur peut déployer un Mercenaire à la place d'une de ses propres Unités de Soutien. Lors du déploiement de Mercenaires, la règle suivante s'applique :

- 1** Le joueur doit toujours dépenser l'Énergie nécessaire pour un déploiement.
- 2** Pour déployer un Mercenaire, un joueur **DOIT défausser une carte Sponsor de sa main.**
- 3** Un joueur ne peut contrôler qu'1 Mercenaire. Si il veut déployer un nouveau Mercenaire, il doit d'abord retirer son Mercenaire actuel du Champs de Bataille et le remettre dans le stock disponible.
- 4** Une fois déployé, le joueur doit placer le pion à la couleur de sa Faction sur le Mercenaire pour indiquer qu'il le contrôle.

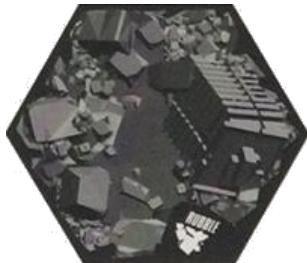
Utiliser les Mercenaires

Une fois déployés, les Mercenaires suivent les même règles de mouvement, de combat et de tag que les Unités de Soutien régulière. Lorsque qu'un Mercenaire est détruit, il retourne dans le stock disponible. Lorsque c'est fait, le Mercenaire est de nouveau à disposition de tous les joueurs pour un redéploiement lors de la prochaine Phase de Déploiement.

TUILES TERRAIN

COMPOSANTS

3 x Décombres



Fonctionnement

Nécessite 2 points de mouvement pour y entrer. Les Unités sur des Décombres peuvent relancer 1 dé de Sauvegarde d'Armure à chaque Attaque.

3 x Cratères Nucléaires



Fonctionnement

Nécessite 2 points de mouvement pour en sortir. Les Unités sur un Cratère Nucléaire bénéficie d'un Couvert Partiel.

3 x Missiles Non Explosés



Fonctionnement

Lorsqu'il est dessus, un Heavy Hitter peut récolter la radioactivité du Missile Non Explosé pour récupérer immédiatement 2 Energie. Retirer la Tuile après usage durant la partie.

3 x Effondrements



Fonctionnement

Ne peut pas être traversé ou occupé. Les Unités de Reconnaissance peuvent toujours voler au dessus des Effondrements.

MISE EN PLACE

Après avoir mis en place le Champs de Bataille avec les Immeubles et les Heavy Hitters, mélangez l'ensemble des 12 Tuiles Terrain (ou retirez-en si vous le voulez) et distribuez en une quantité égale à chaque joueur face cachée. Sans regarder les Tuiles, les joueurs (en commençant par le Glory Hound) placent à tour de rôle une Tuile Terrain face cachée sur le Champs de Batailles. Une fois toutes les Tuiles Terrain placées, retournez les pour révéler le nouveau Champs de Batailles.

Lorsqu'il place une Tuile Terrain, le joueur ne peut pas les placer :

- 1 En contact avec une Tuile Terrain déjà en place.
- 2 Sur une case adjacente à plus de 1 Immeuble.
- 3 Adjacent à la case de départ d'un Heavy Hitter