

GIANT
KILLER
ROBOTS

GKR HEAVY HITTERS!

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.

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

Tous les logos, marques et images sont protégés par copyright et appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

AVANCÉES

LIVRE DE REGLES

Traduction :

Loïc « Koin-Koin » Ménard

Remerciements :

La joyeuse bande de la VortexZone (VZ) : www.vortexzone.com

PLATEAU DE JEU ALTERNATIF

Le recto du Plateau de Jeu propose un nouveau Champ de Bataille offrant de nouvelles opportunités tactiques durant la partie.

MISE EN PLACE

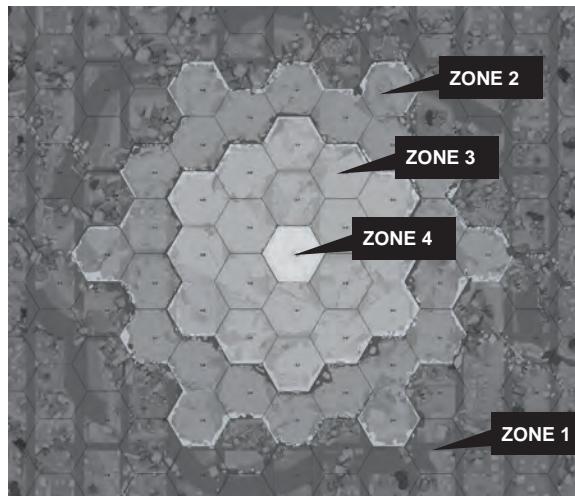
Placez le Plateau de Jeu avec son recto face visible. Comme pour le côté standard (verso), vous pouvez utiliser n'importe lequel des scénarios fournis ou vous amusez à créer les vôtres.

RÈGLES

La majorité des règles restent identiques.

Toutefois, ce nouveau terrain ajoute des modificateurs supplémentaires à chaque Tour. La carte se situe sur les restes d'une frappe nucléaire. Plus les unités GKR sont proches du centre de l'impact, plus leurs armes font de Dégâts. Par contre, s'ils restent trop près du lieu des retombés à la fin du Tour, ils subiront des Dégâts.

Contrainte supplémentaire, les joueurs ne peuvent déployer des Unités de Soutien que dans la Zone 1. Si leur Heavy Hitter s'aventure trop près du centre du plateau (à plus de deux hexagones de la Zone 1), ils ne pourront pas déployer d'Unité de Soutien.



Chaque zone se comporte comme suit :

- Zone 1** Les joueurs peuvent y déployer des Unités de Soutien
- Zone 2** Les joueurs ne peuvent pas y déployer des Unités de Soutien
- Zone 3** Les joueurs ne peuvent pas y déployer des Unités de Soutien
Toutes les attaques tirées depuis la Zone 3 font + 1 Dégât
Toutes les unités en Zone 3 subissent automatiquement 1 Dégât à la fin de la Phase de Réinitialisation
- Zone 4** Les joueurs ne peuvent pas y déployer des Unités de Soutien
Toutes les attaques tirées depuis la Zone 4 font + 2 Dégâts
Toutes les unités en Zone 4 subissent automatiquement 2 Dégâts à la fin de la Phase de Réinitialisation

PLATEAU DE PROGRESSION ALTERNATIF

Pour un style de jeu offrant plus de variété, retournez le Plateau de Progression. Lors du choix des Pilotes, durant la Mise en Place, les joueurs choisissent également quel chemin ils suivront. Chaque chemin débloquera des Améliorations dans un ordre spécifique.

2v2

Il y a 2 options en mode 2v2 : Alliances Fixes et Alliances Changeantes. Dans les deux variantes, les joueurs doivent suivre les règles suivantes vis à vis des Factions alliées :

- 1 Vous ne pouvez pas attaquer les unités de votre allié. Toutefois, vous pouvez essayer de réparer son Heavy Hitter.
- 2 Les alliés ne peuvent que partager des stratégies. Ils ne peuvent partager des Cartes de Faction, de Sponsor, ou de l'Énergie.

ALLIANCES FIXES

Dans ce mode, les joueurs forment des équipes de 2. Les Alliés se placent dans les coins opposés. Les tours s'alternent toujours entre les équipes. La première équipe à détruire un Heavy Hitter adverse, ou à Démolir collectivement 6 Immeubles est déclarée victorieuse. En plus de ces nouvelles règles, il y a 1 règle supplémentaire : Les Alliés peuvent Démolir collectivement un Immeuble. Lorsqu'un Immeuble est tagué de 4 Tags d'une même équipe, il est Démoli.

ALLIANCES CHANGEANTES

Dans ce mode, les joueurs essayeront de former des alliances à chaque Round. Les conditions de victoire restent identiques. Un seul joueur gagne – les équipes ne gagnent pas ensemble.

Les alliances sont formées à la fin de chaque Phase de Réinitialisation. Lors de l'attribution du Pilote, durant la Mise en Place, les joueurs placent la Carte Pilote de leur Faction, face à eux. Ils doivent également conserver les Cartes Pilote des autres Factions, faces cachées. Elles serviront lors des tentatives d'alliance.

À la fin de chaque Phase de Réinitialisation, les joueurs prennent leurs Cartes Pilote en main. Ils en choisissent secrètement 1 de la Faction avec laquelle ils veulent s'allier et la posent face cachée sur la table. Lorsque tous les joueurs ont choisi une carte, retournez-les. Si 2 joueurs se sont mutuellement choisis, ils forment immédiatement une alliance. Si un joueur tente une alliance, mais n'est pas choisi en retour, l'alliance n'est pas formée. Les alliances ne durent que jusqu'à la fin de la prochaine Phase de Réinitialisation, durant laquelle les joueurs formeront de nouvelles alliances ou restaureront les précédentes.

MODE DE JEU SOLO

Pas de temps pour jouer entre amis ? Ou bien vous avez simplement envie de tenir seul les rênes de toutes les méga-corporation ? GKR a pensé à vous.

VUE D'ENSEMBLE

Dans cette variante solo du jeu, vous vous retrouvez face à 1 ou plusieurs adversaires. Toutes leurs actions seront décidées au cœur de l'action, par conséquent, vous ne saurez jamais vraiment à quoi vous attendre. Il y a quelques différences majeures lorsque vous jouez en solo. Votre adversaire n'effectuera aucune des actions suivantes :

- 1 Tenir des cartes de Faction en main.
- 2 Gérer de l'Énergie.
- 3 Placer des Tags Holographiques.
- 4 Collecter ou utiliser des cartes Sponsors.
- 5 Utiliser des cartes de Déploiement, de Manœuvre ou de Réaction.

Pour votre première partie, commencez en affrontant un seul ennemi. Dans les parties suivantes, vous pourrez augmenter la difficulté en ajoutant des ennemis supplémentaires ou en fournissant plus d'armes à vos adversaires.

MISE EN PLACE

Préparez le champ de bataille et les composants de votre Faction de la même manière que vous le feriez face à un joueur humain, avec les modifications suivantes :

- 1 N'utilisez pas le Plateau de Progression, les Pilotes, les Améliorations ni le jeton Glory Hound.
- 2 Avant de mélanger la Pioche de Cartes Sponsor, retirez toutes les cartes avec l'icône « pas-en-solo ».
- 3 Ne donnez pas de Marqueur d'Énergie ni de Tag Holographique à votre adversaire.
- 4 Composez et mélangez une Pioche de Faction pour votre adversaire composée de ce qui suit :
2 Armes Principales (5 cartes chaque), 3 Armes Secondaires (4 cartes chaque) and 2 Frappes Orbitales.



Gestion des Cartes de la Faction Adverse :

Bien que votre adversaire ne gère pas d'Énergie, il est plus pratique d'utiliser un Plateau pour gérer ses Cartes de Factions. Placer l'ensemble des 24 Cartes de Faction, faces cachées sur l'emplacement de la Pioche sur son Plateau lors de la mise en place.

À aucun moment vous ne devez regarder le contenu de la Pioche, de la Défausse ou des Dégâts de votre adversaire. Si sa Pioche se vidait, mélanger sa Défausse pour former une nouvelle Pioche. Lorsque vous résolvez des Dégâts, prenez toujours les cartes du dessus de la Pioche. Lorsque vous réparez, mélanger la Pile des Dégâts et mettez aléatoirement une carte sous la Défausse, sans la regarder.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Vous agissez toujours en premier lors des Phases de Déploiement et de Mouvement. Les Combats sont résolus selon la vitesse de chaque Arme et votre adversaire n'agit pas durant les Phases de Tag et de Réinitialisation.

Vos tours se déroulent de manière identique à une partie face à un joueur humain. Toutefois, votre nouvel adversaire artificiel réagit différemment d'un humain. Au dos de ce livre de règles, vous trouverez un Guide de Référence Rapide du Mode Solo. Toutes les décisions de votre adversaire concernant quelles unités déployer, où se déplacer et combien d'armes déclencher, seront prises par ce guide et le lancer d'un seul dé. Ci-dessous, nous décrivons la manière dont votre adversaire agira lors de chaque phase.

Phase de Déploiement

Lancez un seul dé et regardez la colonne correspondante dans le Guide de Référence Rapide Du Mode Solo. La première ligne détermine quelle Unité de Soutien sera déployée et où elle sera placée. Si l'Unité de Soutien est déjà sur le Champ de Bataille, rien ne se passe.



Déployer
= l'Unité
de Combat

Lors du déploiement d'une Unité de Soutien, elles sont toujours placées à 1 hexagone de leur Heavy Hitter. Le schéma sous le nom de l'Unité de Soutien indique où celle-ci doit être placée. Elles doivent toujours être placées sur un hexagone vide. Chaque hexagone possible se voit attribuer une valeur de 'A' à 'F'. 'A' est le placement privilégié.



Toutefois, si cet hexagone n'est pas vide, placez l'Unité de Soutien sur 'B'. Si celui-ci n'est pas disponible, alors placez-le sur 'C' puis 'D' et ainsi de suite. Si jamais aucun hexagone n'était libre, aucune Unité de Soutien n'est mise en place.

Notez que chaque schéma de placement comporte 3 petites flèches noires. Celles-ci symbolisent l'arc avant du Heavy Hitter ennemi.

Phase de Mouvement

L'ordre de mouvement reste identique à une partie contre un joueur humain. Rappelez-vous que vous agissez toujours en premier. Par conséquent, après avoir déplacé votre Heavy Hitter, lancez un seul dé pour déterminer le mouvement du Heavy Hitter de votre adversaire. Déplacez alors votre Unité de Combat puis lancez de nouveau un seul dé pour définir le Mouvement de son Unité de Combat. Continuez ainsi pour les Unités de Soutien de Réparation puis de Reconnaissance.

Pour chaque GKR ennemi, lancez un seul dé et reportez-vous au schéma de mouvement de la colonne correspondante dans le Guide de Référence Rapide du Mode Solo.

Le Mouvement du Heavy Hitter est toujours basé sur sa position actuelle. Dans l'exemple à droite, le résultat du lancer est 2. Si l'hexagone 'A' est vide, le Heavy Hitter ennemi se déplacera dessus. Comme pour le déploiement, si l'hexagone est occupé, déplacez-le sur le suivant. Si tous les hexagones sont occupés, il ne se déplace pas.



Après avoir déplacé le Heavy Hitter ennemi, son orientation doit être modifiée de manière à faire face le plus possible à votre Heavy Hitter. S'il existe 2 orientations équivalentes, choisissez en 1, puis lancez un dé. Sur un résultat de 1 à 3, conservez-la. Sur un résultat 4-6, choisissez la seconde option.

Déplacer un Heavy Hitter sur une Unité de Soutien reste possible. Si le Heavy Hitter de votre adversaire se place sur l'une de vos Unités de Soutien, vous choisissez où elle se déplace. Si vous placez votre Heavy Hitter sur une Unité de Soutien ennemie, celle-ci essaiera toujours de se rapprocher de son propre Heavy Hitter. S'il y a deux hexagones à distance égale de son Heavy Hitter, choisissez en 1, puis lancez un dé. Sur un résultat de 1 à 3, déplacez l'Unité de support dessus. Sur un résultat 4-6, déplacez-la sur le second hexagone.

Le mouvement des Unités de Soutien est légèrement différent. Comme pour le Heavy Hitter, lancez un seul dé et reportez-vous au schéma de la colonne correspondante dans le Guide de Référence Rapide du Mode Solo. Chaque schéma indique un nombre d'emplacements possible selon la position actuelle de leur Heavy Hitter (après mouvement).

Avant de déplacer une Unité de Soutien, regardez d'abord quels hexagones sont dans sa portée de mouvement (gardez à l'esprit que l'Unité de Combat ennemie peut se déplacer jusqu'à une distance de 2). En fonction des hexagones à sa portée, l'Unité de Soutien se déplacera sur celui dont la lettre est la plus proche du début de l'alphabet.

Par exemple, l'Unité de Combat, sur ce schéma, est adjacente aux hexagones 'F' et 'H'. Comme elle a une portée de mouvement de 2, seuls les hexagones 'C', 'E', 'F' et 'H' lui sont accessibles. Par conséquent, elle se déplacera en 'C'



Si tous les hexagones sont hors de portée de mouvement d'une Unité de Soutien, elle doit être déplacée sur un hexagone vide avec la lettre la plus proche de la fin de l'alphabet (de 'H' à 'A' dans le cas de l'Unité de Combat). Si jamais tous les hexagones étaient occupés, alors l'Unité de Soutien ne se déplace pas.

Phase de Combat

La phase de combat est quasiment identique à celle d'une partie contre un joueur humain. Après avoir déclaré les armes que vous voulez activer, lancez un seul dé. Dans la colonne correspondante du Guide de Référence Rapide du Mode Solo, vous trouverez un nombre de cartes indiqué sur la ligne 'Combat'. Prenez immédiatement ce nombre de carte sur le dessus de la pioche de votre adversaire. Celui-ci reste limité à un tir de chaque arme, par conséquent, défaussez toute carte en doublon. Chaque arme tirera par ordre décroissant, comme lors d'une partie contre un joueur humain. Votre adversaire ne gère pas d'Énergie, ne tenez donc pas compte de ces valeurs de carte.

Il y a quelques règles à prendre en compte :

- 1 Toutes capacités d'arme qui nécessitent une prise de décision de l'adversaire (mouvement, utilisation de cartes, consommation d'Énergie, etc.), ne s'activent pas et doivent être ignorées.
- 2 Tout Dégât infligé à votre adversaire doit être pris du haut de la pile de sa Pioche.
- 3 Vous devrez effectuer tous les lancers de dés d'Attaque et de Sauvegarde d'Armure pour votre adversaire.

Le choix de la Cible de chaque arme de votre adversaire ainsi que de ses Unités de Soutien est fait selon une liste de Priorité d'Attaque. Celle-ci se trouve au dos du Guide de Référence Rapide du Mode Solo.

Par exemple, son Unité de Combat essaiera d'abord de cibler votre Unité de Combat. Si celle-ci n'est pas à portée, elle essaiera alors d'atteindre votre unité de Réparation, puis de Reconnaissance et finalement votre Heavy Hitter.

Si aucune cible ne se trouve à portée d'une Unité de Soutien ou de l'arme du Heavy Hitter, ils ne tirent tout simplement pas. Toute arme du Heavy Hitter de votre adversaire qui ne tire pas doit être défaussée.

L'Unité de Réparation de votre adversaire essaiera toujours de réparer plutôt que d'attaquer lorsque c'est possible. Sur un résultat de 3+, mélangez sa Pile des Dégâts et placez une carte au hasard sous sa Défausse, sans la regarder.

Phases de Tag et de Réinitialisation

Votre adversaire n'effectue aucune action lors de ces phases. Vos tours se déroulent à l'identique d'une partie contre un joueur humain.

FIN DE PARTIE

Les conditions de victoire restent identiques : Détruisez le Heavy Hitter de votre adversaire ou démolissez 4 immeubles. Bonne chance !

GUIDE DE RÉFÉRENCE RAPIDE DU MODE SOLO



DÉPLOIEMENT Combat Combat Combat Recon. Recon. Réparation



MOUVEMENT

Heavy Hitter



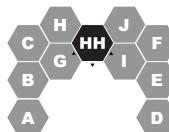
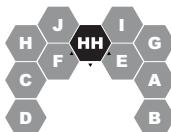
Combat
Mvt Max = 2



Réparation
Mvt Max = 2



Recon.
Mvt Max = 4



COMBAT 2 Cartes 2 Cartes 3 Cartes 3 Cartes 3 Cartes 4 Cartes

PRIORITÉ D'ATTAQUE

Heavy Hitter : Heavy Hitter > Combat > Réparation > Recon.

Combat : Combat > Réparation > Recon. > Heavy Hitter

Réparation : Recon. > Réparation > Combat > Heavy Hitter (toujours essayer de réparer si c'est possible)

Recon. : Réparation > Recon. > Combat > 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 responsable de son exactitude.