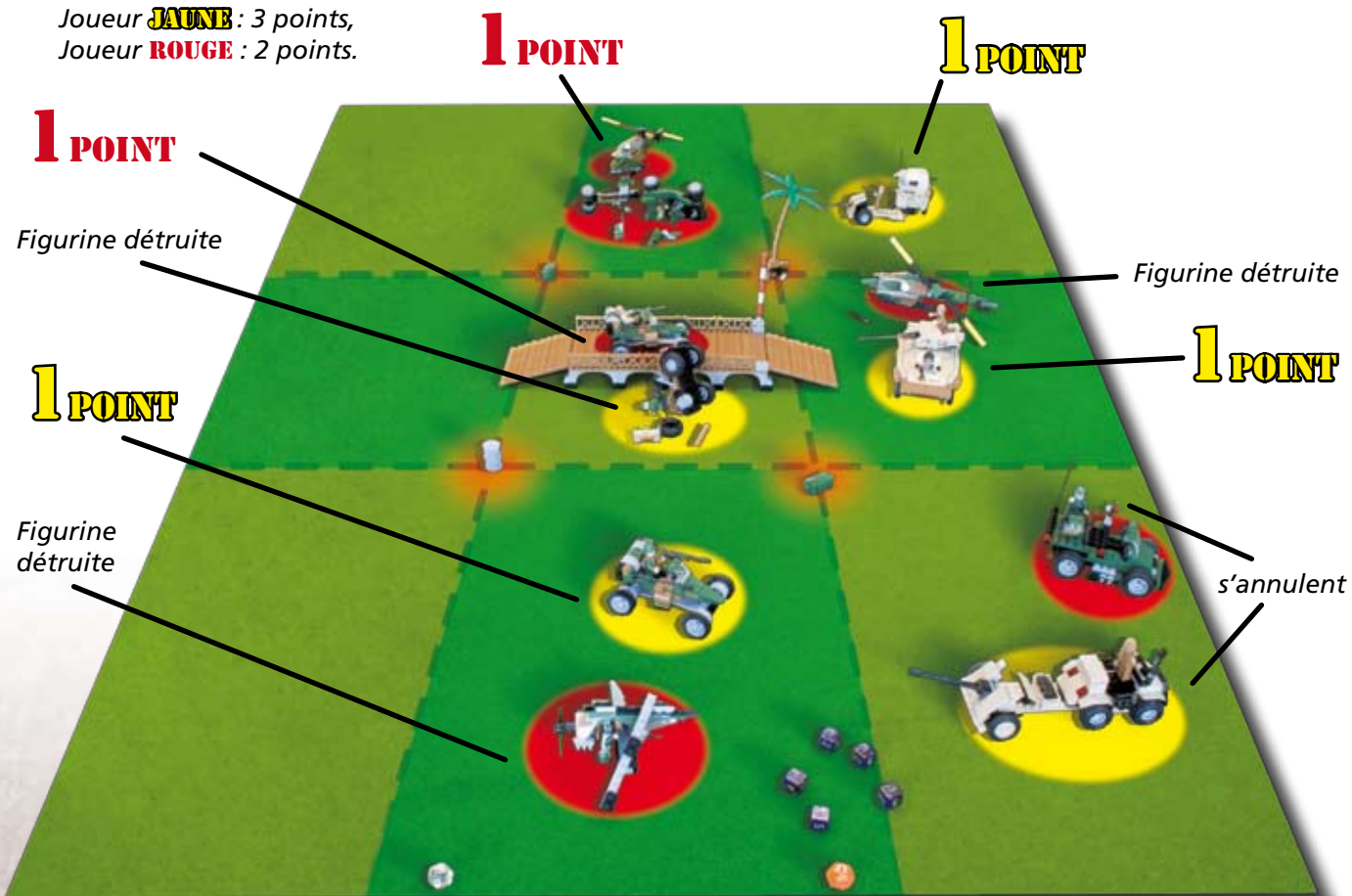


FIN DU TOUR ET CONDITIONS DE VICTOIRE

Le scénario « conquête » dure 4 tours. Notez ces tours avec un dé. À la fin de chaque tour (lorsque toutes les figurines en jeu ont été activées), chaque joueur marque 1 point de victoire par case contenant seulement des figurines qui lui appartiennent. Les cases qui ne contiennent aucune figurine ou celles qui contiennent des figurines des deux camps ne rapportent rien à personne.

Joueur **JAUNE** : 3 points,
Joueur **ROUGE** : 2 points.



Marquez ces points à l'aide de dés ou notez-les sur un papier. Le joueur qui possède le plus grand nombre de points de victoire à la fin des 4 tours est déclaré vainqueur.

SCÉNARIO « ATTAQUE DE FRONT »

La partie dure 4 tours. Notez ces tours avec un dé. À la fin de ces 4 tours, le joueur qui possède le plus grand nombre de figurines gagne la partie. Si les deux joueurs possèdent le même nombre de figurines, il y a match nul.

SCÉNARIO « ROI DE LA COLLINE »

La partie dure 4 tours. Notez ces tours avec un dé. À la fin de chaque tour, regardez qui contrôle chaque case centrale du champ de bataille. Celui qui possède le plus de figurines dans une case remporte 1 point de victoire. Les cases vides ou celles qui comportent autant de figurines de chaque camp ne rapportent rien, pas plus que les 6 cases de camp.

Marquez ces points à l'aide de dés ou notez-les sur un papier. Le joueur qui possède le plus grand nombre de points de victoire à la fin des 4 tours est déclaré vainqueur.

Les couleurs des modèles peuvent varier. Les briques Cobi sont compatibles avec toutes les marques de briques. Visitez www.smallwars-thegame.com pour plus d'informations et de scénarios.



BIENVENUE DANS L'UNIVERS DE
LA BRIQUE ET DU MORTIER !

Exemplaire offert pour l'achat de 4 boîtes de la gamme Small Army de COBI®. Ne peut être vendu. Figurines vendues séparément. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient des petites pièces susceptibles d'être ingérées ou inhalées. Imprimé en Belgique. Small Wars est un jeu de CROC édité par Asmodee, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex. www.asmodee.com



WWW.SMALLWARS-THEGAME.COM

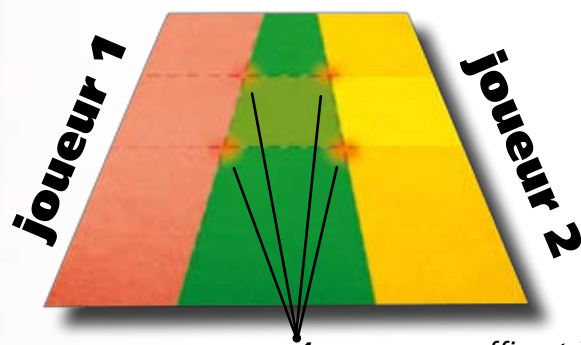




Pour jouer, vous aurez besoin d'au moins 1 véhicule Cobi par joueur. Mais plus les figurines seront nombreuses, plus le jeu sera tactique et amusant.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

En plus des figurines Cobi, vous devez disposer d'au moins 4 dés (6 c'est encore mieux) et d'une surface carrée divisée en 9 cases (comme indiqué ci-dessous). Les trois cases les plus proches de chaque joueur forment son camp.



4 marqueurs suffisent à créer le champ de bataille.

PRÉPARATION DE LA PARTIE ET MISE EN PLACE

Nous présentons ici le scénario de base « conquête ». La préparation d'autres scénarios peut varier. Les joueurs décident de la taille de leur armée selon le nombre et la valeur des figurines dont ils disposent. Cela peut aller de 100 points à 1000 points (voire plus !). Si vous disposez d'assez de figurines, nous vous conseillons de jouer en 400 points. Toutes les figurines sont placées à côté du champ de bataille. Le plus jeune joueur commence et choisit une figurine. Le deuxième joueur en prend une à son tour et ainsi de suite. On ne peut en aucun cas dépasser le budget de départ.



Exemple d'une armée à 220 points

Au fur et à mesure que les joueurs choisissent leurs figurines, ils les placent sur le champ de bataille, dans une des cases de leur camp (au choix). On peut tout à fait placer plusieurs figurines sur une même case. Le joueur le plus âgé commence à jouer.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Les joueurs activent leurs figurines les unes après les autres. Celui qui commence active une figurine. L'autre joueur active une figurine et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les figurines aient été activées. Il se peut qu'un joueur active plusieurs figurines à la suite à la fin d'un tour si son adversaire a moins de figurines que lui.

ACTIVATION D'UNE FIGURINE

Lorsqu'une figurine est choisie pour être activée elle doit dépenser tout ou partie de ses actions, mais dans tous les cas elle ne pourra pas être activée à nouveau (et donc dépenser ses actions) avant le tour suivant.

Chaque action que possède une figurine peut être utilisée soit pour se déplacer, soit pour combattre. Le nombre d'actions que possède une figurine est indiqué sur sa fiche, mais généralement, chaque bonhomme présent sur la figurine donne droit à une action. C'est un bon moyen de savoir rapidement qui peut faire quoi sur le champ de bataille.



DÉPLACEMENT

Chaque figurine possède une valeur de déplacement représentée par le symbole . Quand elle utilise une telle action, elle peut se déplacer d'un nombre égal à cette valeur (elle n'est pas obligée de se déplacer de la totalité de son déplacement). Le déplacement ne peut se faire qu'orthogonalement, jamais en diagonale. La présence d'ennemis peut gêner le déplacement :

- 1) une figurine qui entre dans une case qui contient au moins une figurine ennemie doit arrêter immédiatement son action de déplacement ;
- 2) une figurine qui commence son activation dans la même case qu'une figurine ennemie ne peut la quitter qu'en se déplaçant vers une case qui ne contient aucune figurine ennemie.



COMBAT

Une figurine qui déclenche une action de combat doit tout d'abord choisir une cible située à portée. Chaque figurine possède une valeur de portée représentée par le symbole . C'est le nombre de cases à laquelle peut se trouver sa cible (une fois de plus, on ne peut pas compter les cases en diagonale). La mention « sur sa case » indique que la figurine ne peut combattre qu'un ennemi qui se trouve dans la même case qu'elle.

Le joueur jette ensuite un nombre de dés égal à la valeur de combat de la figurine représentée par le symbole (on les appelle dés de combat). Tout résultat supérieur ou égal à 4 indique une touche. Chaque touche fait perdre 1 point de vie à la figurine ciblée. Si la cible se trouve dans la même case que l'attaquant, elle peut répliquer avec sa propre valeur de combat. L'échange de tirs est simultané et il se peut très bien que les deux figurines soient détruites en même temps. Dans tous les cas, lorsque la fiche indique un après le déplacement, l'attaque ou la portée, cela signifie que cette figurine ne peut pas effectuer cette action.



DÉGÂTS ET DESTRUCTION

Chaque fois qu'une figurine perd 1 point de vie, vous devez enlever un petit morceau de la figurine (et le laisser sur place, c'est plus cool).

Quand une figurine perd son dernier point de vie, elle est éliminée du jeu (mais vous pouvez la casser complètement ou la retourner sur le champ de bataille, c'est cool aussi).

