

Twelve Heroes : le print'n'play

Auteurs : Takashi Sakaue - Masato Uesugi / Illustrateur : Tomasz Jedruszek / Editeur : Catch Up Games
2 joueurs - 30 minutes - A partir de 12 ans

Les deux Seigneurs se font face, leurs armées prêtes à fondre sur les points stratégiques. Le conflit semble inévitable ! Formez votre armée avec les 12 Héros que vous pourrez recruter et déployer. Surpassez les forces adverses pour vous assurer le contrôle des territoires. Mais la nourriture sera le nerf de cette guerre. Gérez-la au mieux et tirez le meilleur parti des capacités spéciales de vos Héros pour triompher de votre adversaire !

Ce qu'il y a dans ce print'n'play

Avec ce PDF vous disposez de quoi découvrir les mécanismes de *Twelve Heroes*. Sur les pages 2, 3 et 4 vous trouverez les 24 cartes Héros, permettant de constituer un deck pour chaque joueur. Les deux decks, identiques dans ce print'n'play, sont constitués de 12 cartes, identifiées par une pastille ● ou ●.
Une aide de jeu recto / verso figure également en page 3. En page 5 se trouvent les 6 tuiles Territoires.

Ce qu'il n'y a pas dans ce print'n'play

Aux cartes Héros et tuiles Territoires il vous faudra rajouter de quoi comptabiliser la Nourriture que les joueurs possèdent et les Territoires qu'ils contrôlent. Soit :
- 14 cubes de Contrôle (7 rouges et 7 bleus)
- Une vingtaine de cubes Nourriture (jaunes)

Ce qu'il y aura dans la boîte de jeu

Vous ne trouverez dans ce print'n'play qu'une seule faction : les Humains. A sa sortie, la boîte comprendra trois factions supplémentaire (Elfes, Orcs et Gobelins, Armée Mécanique) totalisant 51 cartes. Et donc la possibilité de construire vos propres decks avec l'ensemble des Héros du jeu. Vous trouverez bien sur les jetons Nourriture ainsi que les cubes de Contrôle aux couleurs des deux joueurs, mais aussi les 3 jetons de Popularité qui vous permettront de jouer avec la règle avancée de Popularité.

Twelve Heroes sera disponible fin février 2017, au prix conseillé de 18 euros.



Au début de votre maintenance, vous devez défausser le **Canon**.



Quand l'Intendant est recruté, gagnez 1 Nourriture dans chaque Région où vous avez au moins un Héros.



Quand le Char est déployé, vous pouvez renvoyer (sans Nourriture) un Héros adverse de coût 3 ou moins de cette Région vers son Campement.



Quand l'Archange est recruté, gagnez 4 Nourritures dans une Région où vous avez au moins un Héros.



Quand le Dragon est recruté, chaque joueur doit défausser 1 Nourriture dans chaque Région où il le peut.



Quand le Chevalier est recruté, vous devez reprendre dans votre main un de vos Héros en jeu (le Chevalier si besoin).



Quand le Paysan est recruté, prenez 2 Nourritures.



Quand le Paysan est recruté, prenez 2 Nourritures.



Quand le Chevalier est recruté, vous devez reprendre dans votre main un de vos Héros en jeu (le Chevalier si besoin).



Quand le Stratège est recruté, vous pouvez renvoyer (sans Nourriture) n'importe quel nombre de vos Héros des Régions vers votre Campement.



Le Faucon Géant peut profiter gratuitement d'une action **Déplacer** au début de votre phase Militaire.



Au début de votre Maintenance, si **la Chèvre** est dans une Région, vous pouvez la défausser pour gagner 1 Nourriture dans cette Région.

1. Contrôle
Ajoutez un cube de Contrôle dans chaque Région que vous contrôlez.

2. Maintenance
Dans chaque Région, défaussez 1 Nourriture pour chacun de vos Héros présents.

3. Revenus
Prenez 2 Nourritures et piochez 1 carte.

4. Militaire
Effectuez 3 actions de votre choix.

Recruter : posez un Héros de votre main dans votre Campement en payant son coût.
Déployer : envoyez jusqu'à un Héros de votre Campement dans chaque Région.
Déplacer : déplacez un Héros d'une Région vers une Région adjacente.
Approvisionner : prenez 1 Nourriture.

Styles de jeu des decks préconstruits

Les Humains ont de puissants bonus de Recrutement. Accumulez-les pour submerger votre adversaire.
Héros clés : *Chevaliers et Paysans.*

Les Elfes doivent garder leurs Héros en vie. Déplacez-les d'une Région à l'autre et vous assoirez votre domination.
Héros clés : *Hommes-arbres et Faucons.*

L'Armée mécanique a de nombreux effets de pioche. N'hésitez pas à sacrifier vos Héros pour prendre l'avantage.
Héros clés : *Géants de fer et Canons.*

Les Orcs forment l'armée la plus agressive. Détruisez les Héros de votre adversaire et épuisez ses ressources.
Héros clés : *Béhémoths et Orcs.*



Quand le Stratège est recruté, vous pouvez renvoyer (sans Nourriture) n'importe quel nombre de vos Héros des Régions vers votre Campement.



Le Faucon Géant peut profiter gratuitement d'une action **Déplacer** au début de votre phase Militaire.



Au début de votre Maintenance, si **la Chèvre** est dans une Région, vous pouvez la défausser pour gagner 1 Nourriture dans cette Région.



Au début de votre maintenance, vous devez défausser le **Canon**.



Quand l'Intendant est recruté, gagnez 1 Nourriture dans chaque Région où vous avez au moins un Héros.



Quand le Char est déployé, vous pouvez renvoyer (sans Nourriture) un Héros adverse de coût 3 ou moins de cette Région vers son Campement.



Quand l'Archange est recruté, gagnez 4 Nourritures dans une Région où vous avez au moins un Héros.



Quand le Dragon est recruté, chaque joueur doit défausser 1 Nourriture dans chaque Région où il le peut.



Quand le Chevalier est recruté, vous devez reprendre dans votre main un de vos Héros en jeu (le Chevalier si besoin).



Quand le Paysan est recruté, prenez 2 Nourritures.



Quand le Paysan est recruté, prenez 2 Nourritures.



Quand le Chevalier est recruté, vous devez reprendre dans votre main un de vos Héros en jeu (le Chevalier si besoin).

Ferme
2
Ferme
2
Ferme
2
Ferme
2
Ferme
2
Ferme
2
Cité
4
Cité
4
Mine
3
Mine
3
Mine
3
Mine
3