



ARMATTA

BRUTAL ET IMPREVISIBLE



Livre de règles
V1.0



CREDITS

Conception du jeu : Gaëtan Michaud

Conseil développement du jeu : Sébastien Civaux,
Alexandre Fort, Céline Michaud, Fabien Alexandre

Illustrations et direction artistique : Gaëtan Michaud

Graphisme carte : Victor Froulin

Editeur : Ludik Wargame

Sculpteurs : TitanCraft - WargamesCo - PrintMini

Partenaire : One System

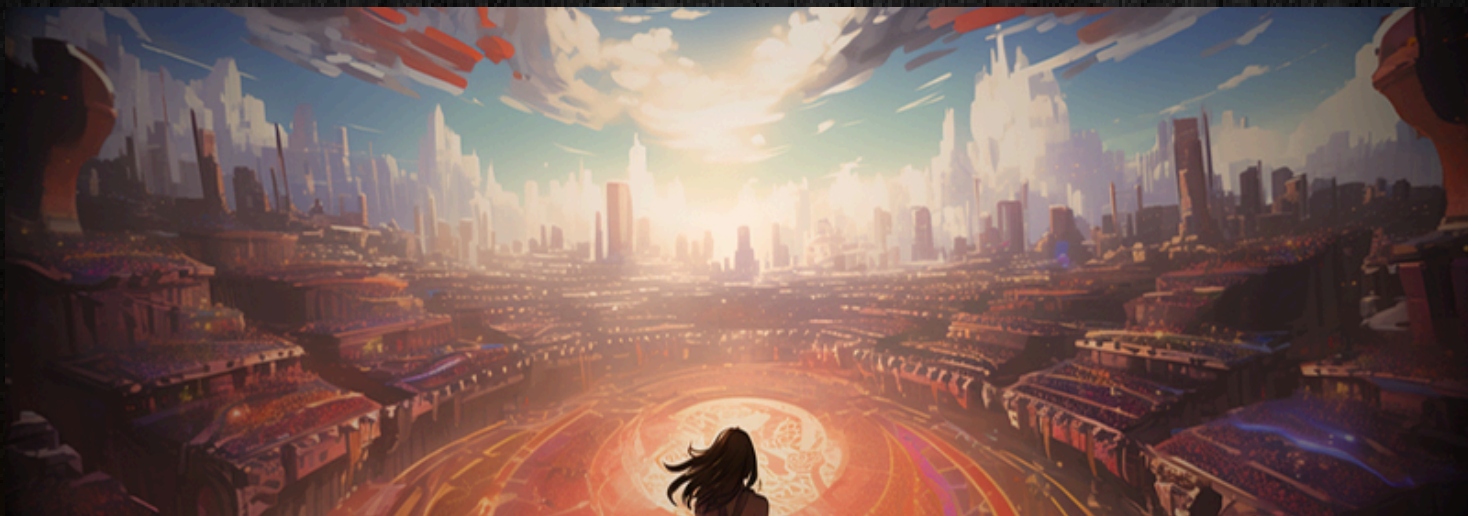
Soutien inconditionnel : Alexandre Fort, Céline Michaud,
Sébastien Civaux, Sylvain Gallet, Nicolas Charriere

D'immenses remerciements à toutes celles et ceux qui ont cru en Armatta et nous ont soutenus tout au long de cette aventure.

À nos amis, joueurs et membres de la famille qui ont été là à chaque étape, dans les moments d'enthousiasme comme dans les phases de doute, merci pour votre patience, votre énergie et votre confiance.

Merci à tous les testeurs, connus ou anonymes, rencontrés lors des conventions et des présentations, pour leurs retours passionnés et exigeants. Vos remarques ont façonné Armatta et l'ont fait évoluer jusqu'à devenir le jeu que vous tenez aujourd'hui entre vos mains.

Un immense merci à tous nos soutiens : familles, partenaires, amis... ainsi qu'aux chats, chiens, canards et droïdes, fidèles compagnons de cette aventure.



SOMMAIRE

INTRODUCTION.....	3	Combattre à distance.....	16
MATERIEL DE JEU.....	4	S'équiper.....	18
MISE EN PLACE DU JEU.....	6	Tirer 1 carte Event.....	18
VICTOIRE.....	7	Jouer des cartes Arsenal.....	18
CONCEPT DE BASE.....	7	HORS DE COMBAT.....	19
La phase des joueurs.....	7	LA GLOIRE.....	19
Cubes Action et Energie.....	8	LA DEFENSE.....	20
Cubes de vie.....	8	Esquiver les tirs des bots.....	20/21
Les Dés.....	8	LES BOTS.....	21
Jetons de Gloire.....	9	Comportement des bots.....	21
Tuiles EXIT.....	9	Eliminer un bot.....	21
Tuiles BONUS.....	9	Le tir des bots.....	21
Cartes Event.....	9	Caractéristiques des bots.....	22
Cartes Arsenal.....	10	TERMINER LA PARTIE.....	23
Plateau de champion.....	11	JOUER EN EQUIPE.....	23
TOUR D'UN JOUEUR.....	12	LES ARENES.....	24
Phase de ravitaillement.....	12	Arène Libre.....	26
Mouvement.....	13		
Obstacle.....	13		
Blocage de mouvement.....	13		
Case libre.....	13		
Combattre en mêlée.....	14		

INTRODUCTION

Il est aujourd'hui bien difficile de l'imaginer, mais il y a quelques générations, Gamorro était un monde déchiré par la guerre.

Deux siècles après l'apocalypse climatique, même si les conflits n'ont pas complètement disparu, les quatre grandes factions qui émergeaient dans ce nouveau monde hostile à la vie n'avaient pas d'autre choix que de collaborer pour survivre et se développer.

Néanmoins, lorsque les dirigeants des factions se rassemblèrent dans la grande salle pour la XXII^e convocation annuelle des Doges, la même question hantait tous les esprits : Comment remédier à l'ennui incommensurable de la vie quotidienne des populations ? C'est alors que Klagor, grand doge de la faction de l'ordre, pensa avoir trouvé une solution.

« Pourquoi ne pas traverser les fils du temps, parcourir l'époque de la grande fracture, ramener à la vie artificielle les plus grands guerriers de tous les temps et ainsi offrir aux populations un tournoi virtuel où s'affronteraient les plus grands champions ! »

« Ne soyez pas ridicule, rétorqua Hansnir, grand doge de la faction de l'Ombre, l'époque de la grande fracture n'était qu'une plaisanterie ! Parlons plutôt de la grande guerre des 7, c'est là que nous trouverons la crème de la crème des plus grands guerriers de tous les temps ! »

Chacun avait son opinion sur l'identité du meilleur guerrier des temps anciens.

Harsnir, la grande prêtresse des Bas-Fonds, mit fin à la discorde et proposa une idée qui entrerait dans la légende.

« Que chaque Doge parcoure les fils du temps de toutes les époques et nous revienne avec l'ADN des plus grands combattants. Nos ingénieurs synthétiseront leurs profils et nous les ferons s'affronter dans une arène virtuelle. Nous saurons ainsi qui sont les meilleurs guerriers ! »

Les combats d'arène devinrent du jour au lendemain la première forme de divertissement de Gamorro. Les Doges se démenaient pour trouver les meilleurs champions à travers les temps anciens.

Aujourd'hui, des milliers de combattants s'affrontent dans des dizaines de championnats sur tout Gamorro et les meilleurs guerriers gagnent le droit de participer à ARMATTA où leur Doge récolte célébrité, honneur et GLOIRE !

MATERIEL DE JEU

24 cartes Event



Verso



Recto

4 plateaux de Champion



Jetons et cubes



12 Cubes
Action



14 Cubes
Energie



24 Cubes
Vie

96 Cartes Arsenal (24 par champion)



Verso



Recto



6 tuiles
Bonus



20 Jetons
de Gloire

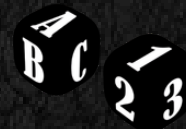


4 tuiles
EXIT



8 dés de
Combat

10 Dés



2 dés
aléatoires

1 plateau de jeu représentant l'arène



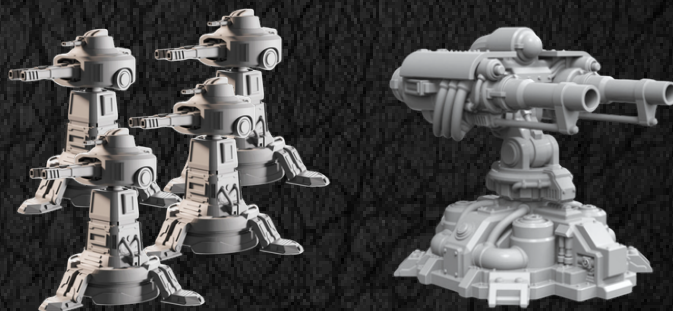
8 Obstacles



1 livret de Règles



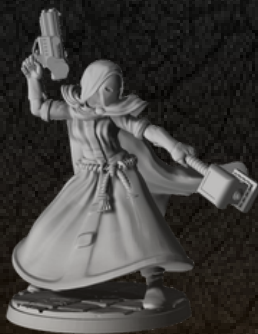
4 figurines de Bot et 1 Boss Bot



4 Figurines de champion



ECHO



MORWEN



RAZE



NEGAN

5

MISE EN PLACE



1

Placez le plateau de jeu sur la table ainsi que l'ensemble des obstacles et tuiles bonus selon le scénario choisi (cf. « **LES ARÈNES** p.24 »).

2

Choisissez votre faction puis votre figurine de champion, placez son plateau devant vous, sa pioche de cartes Arsenal sur votre gauche. La défausse sera positionnée à droite. Chaque champion reçoit 6 cubes de santé, 3 cubes d'action, 1 cube d'énergie (cf. « **PLATEAU CHAMPION** p.11 »).

3

Constituez une réserve de jetons Gloire ainsi qu'une réserve de cubes Énergie.

4

Constituez une pioche de 24 cartes Événement, puis mélangez-le !

5

Chaque champion pioche 3 cartes Arsenal et les garde en main (cachées). Si vous avez des cartes Équipement (**jaunes**), vous pouvez les poser immédiatement sur le plateau du champion (jusqu'à 2 emplacements).

6

Chaque joueur place son champion sur l'emplacement prédéfini (cf. « **LES ARÈNES** p.24 »).



Les joueurs déterminent au hasard le premier joueur. Let's FIGHT !

6

VICTOIRE

- Le premier champion qui sort de l'arène par sa tuile EXIT remporte la partie.
- Pour faire apparaître sa tuile EXIT, le champion doit : obtenir 5 jetons de gloire ou 4 cubes d'énergie, ou encore abattre le BOSS des bots !
- Pour sortir de l'arène et remporter la partie, le champion doit être sur sa tuile EXIT et dépenser 2 cubes d'action pour sortir.



CONCEPT DE BASE

La phase des joueurs

ARMATTA est un jeu au tour par tour. Chaque champion joue à tour de rôle dans le sens horaire.

Au début de son tour, le Champion doit effectuer la phase de **ravitaillement**. Il peut ensuite réaliser ses actions :

- Utiliser ses actions pour se déplacer, engager une cible en mêlée ou effectuer un tir avec une arme équipée.
- Utiliser autant de cartes Arsenal en main qu'il souhaite.
- Tirer une carte EVENT et appliquer immédiatement les effets.

Les Champions peuvent réaliser ces actions dans l'ordre de leur choix, tant qu'ils disposent des cubes et des conditions nécessaires"

(cf. « **TOUR D'UN JOUEUR p.12** »).

Cubes Actions



Chaque champion possède **3 Cubes d'Action** de base

Les cubes d'action sont utilisés par le champion pour effectuer les actions suivantes: un mouvement, combattre en mêlée ou tirer à distance.

Cube d'Énergie



Chaque champion possède **1 Cube d'Énergie** de base.

Il peut être utilisé pour :

- Effectuer une action
- Ajouter un dé d'attaque lors d'un combat (tir ou mêlée)
- Bloquer un dégât subi s'il n'a pas été utilisé lors de votre tour



Si un champion se trouve sur une case contenant un cube d'énergie, il peut le récupérer et l'utiliser immédiatement.

Cubes de Vie



- Chaque champion possède **6 cubes de vie** représentant sa santé
- Chaque fois qu'un champion subit des dégâts, il perd 1 cube de vie par dégât reçu

Lorsqu'il n'a plus de cube de vie, le champion est éliminé et retiré du plateau.

(cf. << **HORS DE COMBAT p.19** >>)

Les Dés

Les champions utilisent deux types de dés :



LES DÉS DE RÉUSSITE / DÉGÂTS

Ils disposent de 2 symboles différents sur leur face:



Réussite /
Dégâts



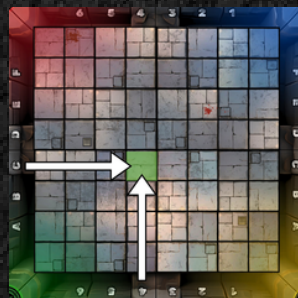
Echec



Réussite Critique / dégâts
Critique (permet de lancer un
dé supplémentaire)



LES DÉS ALÉATOIRES



Lancer les **2 Dés Aléatoires** et
placer l'élément à
l'intersection de la ligne
chiffre et lettre (Ex: 4C)



Si un champion, un bot ou un objet (cube d'énergie) se trouve sur cet emplacement, il est détruit ou éliminé immédiatement, sans possibilité de se défendre ou de jouer une carte.

Si le joueur élimine son propre Champion, son tour prend fin immédiatement !

Jetons de Gloire



Les jetons de gloire sont gagnés durant la partie grâce à des faits héroïques :

- Éliminer un Bot rapportera **1 jeton de gloire**
- Éliminer un Champion rapportera **2 jetons de gloire**



Si un champion ou un bot est détruit lors d'un placement aléatoire, le joueur ayant effectué le jet de dés reçoit les récompenses comme s'il était l'auteur de l'élimination

Les Tuiles EXIT

Chaque champion possède sa tuile Exit, aux couleurs de sa faction.



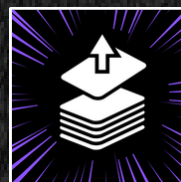
Il doit la placer sur le terrain à l'aide des **dés aléatoires**, au moment où il remplit l'une des conditions suivantes :

- Avoir 5 points de gloire
- Avoir 4 cubes d'énergie

Les Tuiles Bonus

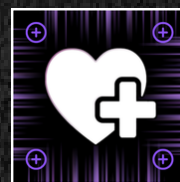
Les tuiles bonus sont présentes sur des cases du plateau de jeu.

Chaque fois qu'un champion se déplace ou est poussé sur une case bonus, il récupère les effets suivants :



**Piocher 1
Carte**

*Un Champion ne
peut jamais
dépasser 5 cartes
en main*



**Récupérer 2
points de vie**



**Défausser
jusqu'à 2 cartes
et piochez autant
de cartes.**

Les Cartes EVENT



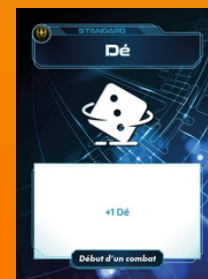
Ce sont des cartes spéciales qui introduisent des événements aléatoires et des effets variés pendant la partie.

Elles peuvent influencer le déroulement du jeu de manière significative.

À n'importe quel moment durant son tour, tant qu'aucun combat n'est en cours, un Champion peut tirer une carte Event et en appliquer immédiatement les effets

Les cartes Arsenal

ANATOMIE DES CARTES ARSENAL



1 Symbole de faction du Champion

2 Niveau de rareté de la carte Arsenal

3 Nom de la carte Arsenal

4 Illustration de la carte Arsenal

5 Effet de la carte Arsenal

6  SPECIAL: nécessite de défausser une carte en main pour en obtenir l'effet au début d'un combat

7 CASES: Distance de l'attaque (nombre de cases)
CHIFFRE: Puissance (nombre de dés d'attaque)

8 Moment d'utilisation de la carte Arsenal

A votre tour (Vert) : Pendant votre tour de jeu

Début d'un combat (Bleu) : A votre tour ou celui d'un adversaire

Interruption (Rouge) : A tout moment

Équipement (Jaune) : Cette carte doit être équipée sur votre champion pour être utilisée lors d'un combat

- Chaque Champion peut avoir un maximum de **5 cartes Arsenal en main**.
- Il peut équiper jusqu'à 2 cartes Équipement sur son plateau de Champion.
- Durant son tour, un Champion peut jouer **autant de cartes Arsenal** que souhaité.
- Jouer une carte Arsenal ne coûte aucun cube d'Action, sauf indication contraire

- Une carte Arsenal est défaussée immédiatement après la résolution complète de son effet, à l'exception des cartes Équipement (**Jaunes**), qui restent en jeu tant qu'elles sont équipées
- Les cartes défaussées ne reviennent jamais en jeu. **Si votre pioche de cartes Arsenal est épuisée**, bonne chance avec ce qu'il vous reste en main!

Plateau de champion

ANATOMIE D'UN PLATEAU DE CHAMPION



1 Symbole de faction du Champion

2 Emplacement pour les cubes de vie du Champion

3 Emplacement pour les Cubes d'Action

4 Emplacement pour les Cubes d'Energie

5 Equipement standard du Champion (Vous pouvez recouvrir ces 2 emplacements avec des **cartes Equipement (Jaune)**)

TOUR D'UN JOUEUR

Au début de son tour, le joueur doit effectuer son ravitaillement.

PHASE DE RAVITAILLEMENT

Le joueur récupère l'intégralité de ses cubes d'action et d'énergie.

Ensuite, il peut choisir une de ces possibilités :

Récupérer
2 Points de vie

Piocher une
carte

Défausser jusqu'à 2
cartes et piochez
autant de cartes

Puis, le joueur peut effectuer les actions suivantes, dans l'ordre qu'il souhaite et autant de fois qu'il le souhaite.

- **Mouvement** - 1 cube d'action
- **Combattre en mêlée** - 1 cube d'action
- **Combattre à distance** - 2 cubes d'actions
- **S'équiper**
- **Tirer 1 carte Event** (maximum 1 par tour)
- **Jouer des cartes Arsenal** en main

Il termine son tour lorsqu'il le décide ou lorsqu'il n'a plus de cubes d'action et aucune carte jouable.



MOUVEMENT

Dépenser 1 cube d'action permet au personnage de se déplacer d'une case.



Un mouvement se fait de façon **horizontale, verticale ou diagonale**.

• Obstacle :



Se déplacer sur une case avec un obstacle nécessite une action de déplacement supplémentaire par niveau à gravir.

Descendre d'un obstacle, quelle qu'en soit la hauteur, ne coûte pas d'action supplémentaire.



Avantage d'être sur un obstacle :

En combat (mêlée ou tir), un champion en hauteur gagne +1 dé par niveau supérieur à son adversaire. Par exemple, depuis le niveau 2 contre un adversaire au niveau 0, le bonus est de +2 dés. Ce bonus s'ajoute aux dés de combat de base.

• Blocage de mouvement:

Il n'est pas possible de passer sur une case contenant un Champion ou un Bot.

Lors d'un déplacement en diagonale, il est impératif qu'au moins une des deux cases adjacentes à cette diagonale soit dégagée.

Une case est **dégagée** si elle ne contient ni Champion, ni Bot, ni Obstacle.



Le mouvement en diagonale est possible. Une des deux cases en diagonale est dégagée.



Le mouvement en diagonale n'est pas possible car le bot et l'obstacle bloquent le déplacement. Les deux cases en diagonale ne sont pas dégagées.

• Case libre

Un champion peut être amené à se déplacer sur une case libre.

Une case est considérée comme **libre** si elle ne contient ni champion, ni bot, ni cube d'énergie.

COMBATTRE EN MÊLÉE

Pour se battre en mêlée il faut:

- être adjacent à sa cible (Champion ou Bot)
- Etre équipé d'une arme de mêlée
- Dépenser 1 cube d'action



Déroulement

1- Jouer des cartes Arsenal en main "**Début d'un combat**" (Bleu) pour ajouter des effets additionnels.

2- Le champion lance le nombre de dés équivalent à la puissance de son arme de mêlée [1] et ajoute les effets additionnels.

3- Le champion additionne le résultat des dés. Cela correspond au nombre de dégâts infligés.

L'adversaire est un Bot

Pour éliminer un Bot, le Champion doit lui infliger, en **un seul jet de dés**, un nombre de dégâts égal ou supérieur à ses points de vie.

Si le champion n'arrive pas à éliminer le bot, Le bot effectue ensuite **un tir de représailles** (cf. << LES BOTS p.21 >>).

L'adversaire est un champion / Confrontation

1- Lorsqu'un combat débute entre deux Champions, chaque joueur peut jouer une ou plusieurs cartes Arsenal << **Début d'un combat** >> (Bleu), dans l'ordre de son choix. et lancent le nombre de dés équivalent à la puissance de leur arme de mêlée, puis ajoutent les effets additionnels.

2- Les deux Champions additionnent leurs réussites. Le Champion ayant obtenu le score le plus élevé inflige à son adversaire un nombre de dégâts égal à la différence entre les deux résultats.

3- Le vaincu perd des PV et/ou se protège avec ses cartes en main (cf. << LA DEFENSE p.20 >>).

À ce moment, les champions ont toujours la possibilité de jouer des cartes interruption (Rouge).

Le vaincu est poussé :

Après la résolution des dégâts, le vaincu est alors poussé d'une case dans la direction opposée à l'attaque (et ce, quelle que soit la hauteur de la case de destination).

Si la case de destination est occupée par un champion ou un bot, l'occupant de cette case est lui-même poussé dans la direction opposée !

Si un champion ou un bot est poussé en dehors de l'arène, **il est immédiatement éliminé**.

Si un champion n'a pas d'arme de mêlée équipée, il ne peut pas lancer de dés

Exemple de mêlée contre un bot



ECHO décide de combattre en mêlée un bot qui se trouve sur une case adjacente à la sienne.

Avant le combat elle choisit d'utiliser une carte bleue qui lui ajoute **+1 dé**.



Son arme équipée dispose de base de 4 dés. L'effet additionnel de cette arme est de +2 dés contre les Bots



Au total **ECHO** lance 7 dés. $1 + 4 + 2$

Elle obtient 4 réussites, ce qui est supérieur au nombre de points de vie du bot (3 points de vie), et l'élimine immédiatement.

La figurine du bot est retirée du plateau.

En récompense, **ECHO** gagne un jeton de gloire et peut tirer une carte arsenal de sa pioche

Si **ECHO** avait fait un résultat inférieur à 3 (nombre de points de vie du bot), le bot n'aurait pas eu une égratignure et le champion aurait dû être **poussé** d'une case et subir un **tir de représailles**.

Exemple de mêlée contre un champion



NEGAN décide de combattre en mêlée **RAZE** qui se trouve sur une case adjacente à la sienne.

Avant le combat, chaque champion peut choisir d'utiliser une carte "**Début d'un combat**" (Bleu)

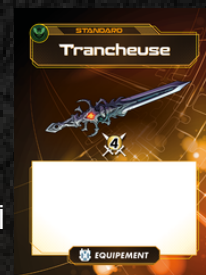


NEGAN décide de ne pas jouer de carte mais **RAZE** utilise la carte "**Sans les mains**" qui enlève 2 dés à son adversaire

NEGAN est équipé de son arme de base. Avec le malus infligé par Raze, il ne lancera que 1 dé au lieu de 3



RAZE est équipé de la trancheuse qui lui permet de lancer 4 dés



NEGAN obtient 1 dégât et **RAZE** 3. La différence est de 2 et **RAZE** inflige donc 2 dégâts à **NEGAN**. **NEGAN**, vaincu, est ensuite repoussé d'une case dans la direction opposée à l'attaque

COMBATTRE À DISTANCE

Pour se battre à distance il faut:

- Etre équipé d'une arme à distance possédant la portée suffisante jusqu'à la cible.
- Avoir une ligne de vue valide sur la cible,
- Dépenser 2 cubes d'Action.

Distance et puissance de l'arme:

1 2

1 Puissance : 3 Dés

Distance de tir : 4 Cases max

2 Effets additionnels

La puissance de certaines armes peut être plus ou moins importante selon la distance !

Déroulement d'une action de tir:

1. Désigner sa cible
2. Vérifier la ligne de vue
3. Dépenser 2 actions

Ensuite

- Jouer des cartes Arsenal en main « **Début d'un combat** » (Bleu) pour ajouter des effets additionnels.
- Le champion lance un nombre de dés égal à la puissance de son arme de tir et ajoute les effets additionnels.
- Le champion additionne les résultats des dés. Cela correspond au nombre de dégâts infligés.



Couleur des cases

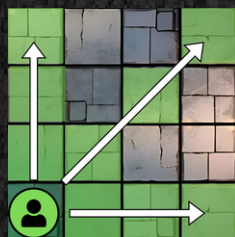
Des armes peuvent avoir des restrictions sur certaines cases

-  tir impossible sur cette case
-  portée optimale pour les dégâts
-  portée non optimale pour les dégâts

Ligne de vue standard :

Dans l'arène d'ARMATTA, les lignes de vue sont considérées à l'**horizontal**, la **verticale** et la **diagonale**.

Les obstacles bloquent les lignes de vue



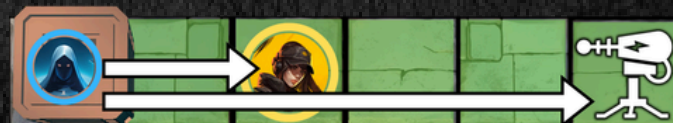
Lorsque plusieurs cibles sont alignées, vous pouvez prendre pour cible uniquement le premier champion ou le premier bot.

Ci dessous le Bot ne peut être pris pour cible par **MORWEN** car **ECHO** bloque la ligne de vue



Ligne de vue depuis un obstacle:

Si le tireur est sur un obstacle, alors il est possible pour lui de prendre n'importe quel Champion visible dans sa ligne de vue, même si plusieurs Champions sont alignés



Cependant, depuis un obstacle, si un autre obstacle est présent sur la ligne de vue, alors il ne peut pas tirer derrière cet obstacle.



Combattre depuis un obstacle

Le champion bénéficie d'un bonus **+1 Dé** par hauteur par rapport à son adversaire

Exemple de combat à distance

ECHO, qui est positionnée sur un obstacle, décide de prendre pour cible le Bot.



Elle ne peut pas prendre pour cible **Morwen**, qui se trouve à 2 cases d'elle, car son arme n'autorise pas le tir sur les 2 premières cases.

Le Bot est à 5 cases, **ECHO** pourra lancer 6 dés pour tirer.



Elle est en hauteur sur un obstacle par rapport à sa cible. L'effet de son arme lui permet d'obtenir 3 dés supplémentaires au lieu de 1.

ECHO décide de ne pas utiliser de carte « **Début d'un combat** » (Bleu).

Au total elle lance **6 dés + 3 dés = 9 dés**

Elle obtient un score de 5 dégâts, ce qui est supérieur au nombre de points de vie du Bot (3 points de vie).

Le bot est retiré du plateau et permet à **ECHO** de récupérer **1 jeton de gloire** et de piocher **une carte** de sa pioche Arsenal.

S'ÉQUIPER

Un champion peut s'équiper d'un maximum de 2 objets (Cartes équipement jaunes).

S'équiper ne coûte **aucune action**.

Le champion peut s'équiper lors de son tour de jeu ou si un événement de jeu lui permet de piocher des cartes Arsenal.

Pour s'équiper :

1. Placer la carte **d'équipement** sur la fiche de votre champion à l'emplacement prévu.
2. Si l'emplacement est déjà occupé par une autre carte, défausser la carte présente avant de placer la nouvelle.

Il n'est pas possible de défausser une carte équipée sans la remplacer.

Lors d'un combat, seuls les objets équipés sont utilisables.

TIRER 1 CARTE EVENT

À n'importe quel moment durant son tour, tant qu'**aucun combat** n'est en cours, un Champion peut tirer une carte Event et en appliquer **immédiatement** les effets

JOUER DES CARTES ARSENAL

Durant son tour, un Champion peut jouer **autant de cartes** Arsenal que souhaité.

HORS DE COMBAT

Dès que le nombre de points de vie d'un Champion tombe à 0, celui-ci est immédiatement mis hors de combat.

- **Retirer** votre Champion du plateau
- **Défausser** toutes les cartes Arsenal de sa main ainsi que toutes les cartes Équipement équipées.
- **Retirer** tous les cubes d'Énergie obtenus au cours de la partie. Le Champion conserve uniquement son cube d'Énergie de départ.
- **Placer un cube d'Énergie** sur la case de votre élimination.
- Un champion hors de combat ne peut plus recevoir aucun effet, cartes ou récompense

Revenir en jeu:

Si la pioche Arsenal du Champion contient encore **au moins 3 cartes**, celui-ci revient automatiquement en jeu lors de son prochain tour.

Lors de son retour en jeu, le Champion :

- Se place aléatoirement sur le plateau, conformément aux règles des Dés Aléatoires. (cf. << **LES DÉS ALÉATOIRES** p.8 >>)
- Pioche 3 cartes Arsenal
- Récupère l'intégralité de ses **points de vie**
- Récupère ses **cubes d'Action** et son **cube d'Énergie** de base.

Récompenses

Si un joueur est à l'origine de cette élimination grâce à un combat, une expulsion de l'arène ou grâce aux dés aléatoires, ce joueur récupère les récompenses suivantes:

2 Jetons de gloire et la possibilité de **piocher jusqu'à 2 cartes** de sa pioche Arsenal.

Élimination Définitive (ou presque...)

Si la pioche Arsenal d'un Champion contient moins de 3 cartes, celui-ci est définitivement éliminé et ne peut revenir en jeu.

Néanmoins, s'il reste 2 Champions ou plus dans l'arène, vous avez toujours la possibilité lors de votre tour de **tirer une carte Event** afin d'influencer le déroulement de la partie.

Par contre vous ne pouvez plus gagner de jetons de gloire !

LA GLOIRE

Les jetons de gloire sont gagnés durant la partie grâce à des faits héroïques :

- Éliminer un Bot rapportera **1 jeton de gloire**.
- Éliminer un Champion rapportera **2 jetons de gloire**

Les jetons de Gloire d'un Champion sont conservés définitivement et ne peuvent jamais être perdus.

LA DEFENSE

Lorsqu'un Champion subit des dégâts, il peut choisir de subir tout ou partie de ces dégâts, et/ou de se défendre.

Pour se défendre, le Champion peut défausser **des cartes de sa main**.

Chaque carte défaussée annule **1 dégât reçu**, dans la limite des dégâts infligés.



Il n'est pas possible de se défendre en défaussant des cartes équipées !

Esquiver les tirs des Bots :

Lorsqu'un Champion est la cible d'un tir de Bot, il peut tenter d'esquiver avant l'application des dégâts.

- Le Champion lance **un dé par Bot** qui le prend pour cible.
- Chaque réussite permet **d'annuler intégralement** le tir d'un Bot.



Il n'est jamais possible d'esquiver un tir effectué par un Champion, sauf si un équipement ou une carte Arsenal le permet explicitement.



LES BOTS

COMPORTEMENT DES BOTS

- Un Bot tire toujours sur le Champion visible le plus proche. En cas d'égalité de distance, il cible tous les Champions concernés.
- Un BOT est soumis aux mêmes contraintes que les Champions concernant les lignes de vue (Cf Ligne de vue standard et depuis une hauteur P.17)
- Un bot ne se bat pas en mêlée. Il ne lance aucun dé
- Un BOT ne bénéficie jamais du bonus de hauteur en étant sur un obstacle
- Un BOT n'a aucune limite concernant la distance de tir

Éliminer un BOT :

- Pour éliminer un BOT, il faut lui infliger un nombre de dégâts **égal ou supérieur à ses PV** en un unique jet de dés !
- Si le Champion ne parvient pas à éliminer le Bot, celui-ci effectue immédiatement **un tir de représailles**.
- Si le BOT est éliminé, vous récupérez des récompenses en fonction du type de bot

Le Tir des BOTS:

Les BOTS s'activent et tirent selon 3 schémas :

Grâce à une Carte Arsenal jouée par un Champion !

Chaque champion possède dans son Deck de cartes Arsenal des cartes permettant l'activation d'un ou de plusieurs BOTS !



Grâce à une Carte Event

Les cartes Event peuvent vous demander de placer aléatoirement sur l'Arène un nombre de nouveaux BOTS. Le nombre de BOTS dans l'arène est limité à 4. Ainsi, si un nouveau BOT ne peut pas être placé, tous les BOTS tirent !

Tir de représailles

Suite à une attaque d'un champion contre un bot qui n'a pas réussi à l'éliminer (tir ou mêlée), ce dernier tire et prend le Champion pour cible !

Esquiver les tirs des Bots :

Lorsqu'un Champion est la cible d'un tir de Bot, il peut tenter **d'esquiver** avant l'application des dégâts.

- Le Champion lance **simultanément un dé par Bot** qui le prend pour cible.
- Chaque réussite permet **d'annuler intégralement** le tir d'un Bot.



CARACTERISTIQUES DES BOTS

BOT



- Un BOT inflige **3 dégâts** à chaque fois qu'il tire
- Un BOT possède **3 points de vie**
- Il ne peut y avoir que 4 BOTS au maximum dans l'arène

Récompenses

A son élimination, un bot permet de piocher **une carte Arsenal** de sa pioche et de récupérer **1 jeton de gloire**.

BOSS



- Un BOSS est considéré comme un BOT dans son comportement et ses conditions d'élimination
- Un BOSS inflige **6 dégâts** à chaque fois qu'il tire
- Un BOSS possède **6 points de vie**

Récompenses

A son élimination, un BOSS permet de **piocher jusqu'à 5 cartes Arsenal** de sa pioche et de **positionner sa tuile EXIT** aléatoirement sur le plateau.



Si plusieurs champions sont pris pour cible simultanément par des bots, les tirs ne sont pas résolus en même temps. On commence par le joueur actif, puis on continue dans le sens horaire. Pour chaque champion, tous les tirs qui le concernent sont résolus intégralement avant de passer au suivant.

TERMINER LA PARTIE

La tuile EXIT

Chaque faction possède sa tuile EXIT qui permet à son champion de sortir de l'arène lorsque celui-ci réalise l'une des conditions suivantes.

- Posséder 5 jetons de gloire
- Posséder 4 cubes d'énergie



Dès qu'une de ces conditions est remplie, le Champion place sa tuile EXIT selon la règle des Dés Aléatoires, hors combat. (cf. << LES DÉS ALÉATOIRES p.8 >>).

Au moment du placement de la tuile, **le tour du joueur prend fin immédiatement.**

La tuile EXIT ne peut pas être détruite ou déplacée une fois en place. Si celle-ci tombe sur une case bonus, la case bonus est remplacée par la tuile EXIT. Une case peut contenir plusieurs tuile EXIT.

Sortir de l'arène

Pour sortir de l'arène et remporter la victoire, un champion doit se trouver sur la case comportant sa tuile EXIT et **dépenser 2 cubes actions.**

Bravo ! Vous avez honoré votre faction.

JOUER EN ÉQUIPE

Une partie peut se jouer en équipe 2 contre 2 lorsque 4 Champions sont présents dans l'arène.

- Chaque équipe doit être **de la même faction**
- Les coéquipiers se positionnent sur des emplacements opposés afin d'assurer une alternance équitable entre les factions.
- Chaque joueur joue à tour de rôle dans le sens horaire.

La première équipe qui obtient **7 jetons de Gloire** cumulés entre les 2 champions positionne la tuile EXIT de sa faction.

Le premier champion d'une équipe qui obtient **4 cubes d'Énergie** positionne la tuile EXIT de sa faction.

Obtenir la victoire :

- Une équipe remporte immédiatement la victoire lorsque un des champions parvient à sortir de l'arène par la tuile EXIT de sa faction.
- ou lorsque tous les Champions de l'équipe adverse sont définitivement éliminés.

Aider son coéquipier :

Un Champion peut aider son coéquipier :

- Jouer pour lui une carte Arsenal **"interruption"**
- Jouer pour lui une carte Arsenal **"Début d'un combat"**

LES ARENES

Positionner les éléments sur le plateau de jeu

Légende:



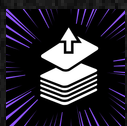
Obstacle



Obstacles empilés - 2 obstacles l'un sur l'autre



Bot - Placer un bot à cet emplacement

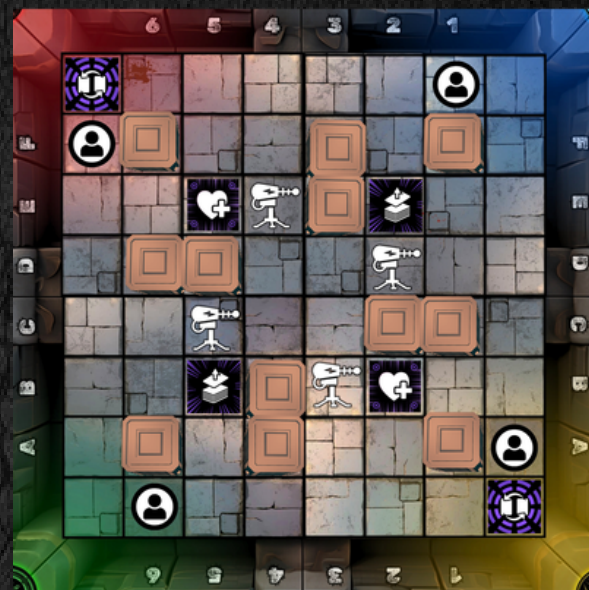


Tuiles BONUS

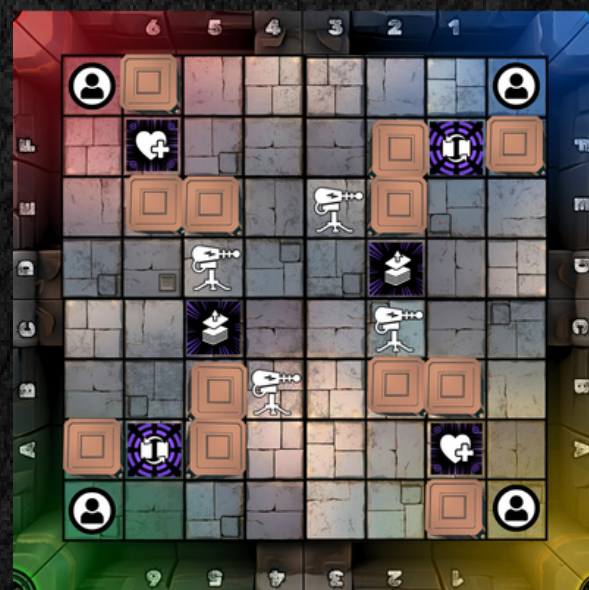


Emplacement de champion : Les joueurs peuvent placer leur champion sur les cases comportant ce logo.

#1 - Classique



#2 - Imperium



• ARENE LIBRE

Dans Armatta, vous avez la possibilité de créer vos propres arènes en début de partie. Voici comment faire :

1. Chaque joueur dépose à tour de rôle un obstacle sur le plateau.

Attention, vous n'avez pas le droit de positionner un obstacle en diagonale d'un autre obstacle.



Le placement sur cette case n'est pas possible



Le placement sur cette case est possible



Le placement sur cette case est possible

2. Chaque joueur dépose à tour de rôle une tuile BONUS jusqu'à un maximum de 6 sur le plateau de jeu.

Attention, vous n'avez pas le droit de positionner une tuile BONUS sur une case adjacente à une autre tuile BONUS !

3. Jeter les dés aléatoires pour positionner les 4 BOTS.

4- Chaque joueur place à tour de rôle son champion à l'emplacement de son choix sur la première ligne du plateau de jeu devant lui.



Les joueurs déterminent au hasard le premier joueur. Let's FIGHT !

Ces règles sont là pour assurer un équilibre dans le jeu. Armatta est ouvert à tous types de conceptions d'arènes. Votre imagination est votre seule limite.

AIDE DE JEU

Au début de son tour, le joueur doit effectuer son ravitaillement

PHASE DE RAVITAILLEMENT

Le joueur récupère l'intégralité de ses cubes d'action et d'énergie utilisés.

Ensuite, il peut choisir une de ces possibilités :

Récupérer
2 PV

Piocher une
carte

Défausser jusqu'à 2
cartes et piochez autant
de cartes.

Puis, le joueur est libre d'effectuer les actions suivantes dans l'ordre qu'il souhaite.

- **Mouvement** - 1 cube d'action
- **Combattre en mêlée** - 1 cube d'action
- **Combattre à distance** - 2 cubes d'actions
- **S'équiper**
- **Tirer 1 carte Event** (une seule par tour)
- **Jouer des cartes Arsenal** en main



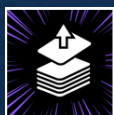
Cube d'Énergie



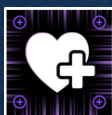
Il peut être utilisé pour :

- Effectuer une action
- Ajouter un dé d'attaque lors d'un combat (tir ou mêlée)
- Bloquer un dégât subi s'il n'a pas été utilisé lors de votre tour

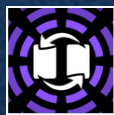
Les Tuiles Bonus



Piocher 1
Carte



Récupérer
2 points de
vie



Défausser jusqu'à 2
cartes et piochez
autant de cartes.

BOT

- Un BOT inflige 3 dégâts à chaque fois qu'il tire
- Un BOT possède 3 points de vie
- Il ne peut y avoir que 4 BOTS au maximum dans l'arène

A son élimination, un BOT permet de piocher une carte Arsenal de sa pioche et de récupérer 1 jeton de gloire

CHAMPION

Mettre hors de combat un champion permet de piocher 2 cartes Arsenal de sa pioche et de récupérer 2 jetons de gloire

BOSS

- Un BOSS est considéré comme un BOT dans son comportement et ses conditions d'élimination
- Un BOSS inflige 6 dégâts à chaque fois qu'il tire
- Un BOSS possède 6 points de vie

A son élimination, un BOSS permet de piocher jusqu'à 5 cartes Arsenal de sa pioche et de positionner sa tuile EXIT aléatoirement sur le plateau

Hors de combat

- Retirez le champion du plateau
- défaussez toutes ses cartes
- perdez toute l'énergie gagnée (sauf celle de départ)
- placez 1 cube d'Énergie sur sa case d'élimination.

≥ 3 cartes → retour en jeu

< 3 cartes → élimination définitive

VICTOIRE

Un champion gagne en sortant de l'arène par sa tuile EXIT. Elle apparaît si le champion obtient 5 Gloires, 4 Énergies ou élimine le Boss.

Sortir :

Être sur l'EXIT et dépenser 2 actions.