

# Gears of war

---

Complément à aide de pregremlin sur boardgamegeek :

<http://www.boardgamegeek.com/filepage/69576/complete-rules-reference-1-page-frontback>

## But

Réussir la mission (atteindre les objectifs des différentes cartes « Stage ») = victoire, ou tous les COG « bleeding out » = défaite.

## Mise en place

- Chq joueur choisit un COG et prend comme indiqué sur sa carte personnage : ses cartes Special Weapon, les jetons Ammo (cercle avec balle) et jetons Grenade (cercle avec grenade).
  - Tirer Premier Joueur (PJ) au hasard.
  - Mélanger cartes Order = pile face cachée sur côté droit feuille Mission Reference.
  - Mélanger cartes Random Weapon (carte arme sur 1 seule face) = pile face cachée sur côté droit feuille Mission Reference. NE PAS inclure dans cette pile les cartes Special Weapon (double face).
  - Choisir Mission (« Emergence » pour 1<sup>ère</sup> partie) -> prendre cartes Mission correspondantes = Mission Deck ; placer carte Mission setup dessus, puis carte Stage 1, Stage 2, etc.  
Poser pile sur feuille Mission Reference.
  - Prendre cartes Locust listées sur Mission setup : les placer côté gauche feuille Mission Reference dans l'ordre indiqué sur carte Mission setup (A, B, C).  
Prendre figurines correspondantes.  
Placer marqueurs Blessure Locust des types en jeu en pile, face visible = Locust, par type de Locust.
  - Créer AI deck : mélanger cartes Locust AI pour types ennemis de mission (4 cartes AI / type) avec cartes « General AI » listées sur carte Mission setup -> placer pile à droite feuille Mission Reference.
  - Tourner carte Mission setup : au dos, Location cards -> les prendre et les trier par Level : 1, 2 et 3.  
Mélanger chaque pile et placer les piles Level 2 et Level 3 sur feuille Mission Reference.  
Si indiqué sur carte Mission setup un symbole « Lock » sur un niveau (Level), placer un jeton « Lock » sur la pile correspondante : ne sera accessible que après une certaine condition dans la partie.
  - Lire les règles spéciales indiquées sur carte Mission setup, puis la mettre de côté : carte Mission stage 1 dessus.
  - Prendre 1<sup>ère</sup> carte Location de pile Level 1 :
    - Placer Tuile correspondante,
    - Placer figurines Locust (associées à lettre A, B ou C) sur **chaque** Emergence hole (trou avec croix rouge) de la Tuile, de nbre indiqué en bas carte Location selon nombre de joueurs.  
Si sur carte Enemy Locust correspondante se trouve icône « couvert » (flèche, sur bas de carte), placer figurine Locust à couvert (max 1 figurine / espace couvert).
    - Garder la carte Location à côté de la Tuile si liste capacité spéciale / équipement sur Tuile.
- Si plusieurs cartes Location dans pile Level1, recommencer les étapes ci-dessus pour chaque carte, en plaçant chaque nouvelle Tuile telle que son entrée (symbole flèche) coïncide avec symbole sortie Tuile en place.  
A la dernière Tuile, placer 1 porte sur l'exit.
- Chq joueur place sa figurine à l'entrée (zone avec flèche) de la 1<sup>ère</sup> Tuile placée ci-dessus.  
En commençant par PJ, chq joueur peut se mettre à couvert (max 1 figurine / espace couvert).
  - Chq joueur pioche 6 cartes Order (7 pour Marcus Fenix).

## Tuile

- Chq « Area » est délimitée par ligne brune craquelée / mur (ligne noire) / dénivelé (ligne bleue).  
Possible d'avoir nbre illimité de figurines / area.
- Entrée = flèche ; exit = espace ouvert sur pourtour dernière tuile (y placer porte).

- Espace couvert = cercle avec flèche ; quand figurine dans cet espace, utiliser les repères flèches + point associés pour ligne de vue (LoS).
- Mur = ligne noire, bloque déplacement et ligne de vue.
- Elevation (dénivelé) = ligne bleue, bloque déplacement MAIS pas ligne de vue.
- Trou noir avec croix rouge = Emergence hole, trou d'arrivée des Locust : y placer figurines Locust qui arrivent (spawn).
- ? = équipement.

Jeton Emergence hole /sealed : pour indiquer trou additionnel / trou scellé.

### Carte Enemy Locust

- Nb dés défense = nb bas gauche ds carré rouge (dés défense = dés rouges).
- Health (PV) = chiffre à côté en bas à gauche (icône goutte de sang).
- Icône arme barrée = immunisé contre tronçonneuse Lancer.
- Icône flèche = se met à couvert en fin de déplacement.
- Nb dés attaque = nb bas droite (dés attaque = dés noirs).
- Capacité spéciale (« triggered ») : ds zone haute, avec crâne (« Omen »), ds bloc texte de droite.  
Activée pour chaque crâne obtenu aux dés en attaque.
- Capacité constante = sous la ligne bloc texte.

### Carte COG

- Nb dés défense = nb bas gauche ds carré rouge.

### Carte Weapon

- Dégâts : chiffres avec « / » :
  - Chiffre gauche = nb dés attaque standard = ne consomme pas de jeton Ammo,
  - Chiffre droite = nb dés attaque « overkill » = consomme 1 jeton Ammo.
 Si plus de jeton Ammo sur arme, plus possible d'attaquer (ni standard, ni overkill).
- Chiffre rouge à droite = Range = nb Areas de distance max avec la cible pour max dommages (= nb d'Areas dont l'attaquant devrait se déplacer pour arriver mm zone que cible) ; pour chq Area au-delà, la cible gagne 1 dé de défense.
- Capacité « Constant » = texte en italique au-dessus ligne.  
capacité spéciale « Triggered » = sous la ligne, avec icône crane ; à activer pour chq crâne obtenu aux dés en attaque.