

King



of the Hill

King of the Hill

Version 1.2 par [perno](#)

Sommaire	2
Présentation et matériel	3
Conventions de jeu	4
Mise en place du jeu	5
Organisation du tour de jeu	6
Déplacement des unités	7
Attaques au corps à corps	8
Attaques à distance	11
Conditions de victoire et généraux	13
Mises en place du décors	14
Règles des éléments de décors	15
Utiliser des unités fantastiques	17
Règles des unités fantastiques	18
Magie	23
Magie rouge & noire	24
Scénarios	25
Fiches de référence	29
Terrain et décors	31

Présentation et matériel

« **King of the Hill** » est la dernière production des « studios perno ». Il s'agit encore une fois d'un jeu dérivé des « **Rois du Ring** » de Chien Sauvage (qui n'a décidément pas perdu son temps). Cette fois, il s'agit de reproduire des batailles entre armées médiévales (voire fantastiques).

Pour jouer, vous aurez besoin du matériel suivant :

- Un plateau de jeu de 7 cases (carrées) sur 11, comme celui fourni en fin de fichier. Quelques décors dessus pour l'égayer seraient de bon aloi mais nullement obligatoire à l'exception d'une grosse colline sur deux niveaux (déjà imprimée sur le plateau mais une version 3D serait plus jolie).
- Un paquet de 54 cartes (ou moins).
- 2 armées complètes (de 7 figurines chacune).
- La fiche de résumé (avec l'inévitable illustration issue du Blogurizine n°3 pour bien comprendre le coup des directions), disponible à la fin de ce fichier, pourrait être utile mais pas indispensable.
- Un adversaire sympathique (et un seul).
- Un peu de temps libre (compter trente minutes environ).

Note sur l'échelle de jeu

Si vous utilisez le plateau fourni dans ce fichier, il est plus que probable que vous deviez utiliser des figurines à l'échelle 6, 10, 15 voire 20 mm. Si vous voulez utiliser des figurines plus grandes, il vous faudra créer un plateau plus grand.

Chaque figurine représente une unité. À petite échelle, il est parfaitement possible d'utiliser des socles comprenant plusieurs figurines pour représenter une seule unité.

[Sommaire](#)

Conventions de jeu

À propos des cases et des unités

Chaque case ne peut contenir qu'une seule unité à la fois, jamais plus.

Une case est adjacente avec les huit cases qui l'entourent, y compris, donc, avec celles qui ne sont en contact que par un coin.

Deux unités ennemies situées sur des cases adjacentes sont engagées l'une avec l'autre (ou l'une par l'autre).

À propos des cartes

« King of the Hill » utilise à la fois la couleur (pique, trèfle, carreau et cœur) et la valeur des cartes.

Si vous jouez avec des jokers, le joueur qui en utilise un peut librement choisir sa couleur au moment de son utilisation.

Concernant les valeurs, on considérera qu'un joker vaut autant qu'un as qui est supérieur à un roi, lui-même supérieur à une reine, elle-même supérieure à un valet qui est lui-même supérieur à un 10 (la suite devrait être logique pour tout le monde).

Pour finir, si, en cours de partie, la pioche devait être épuisée et que vous aviez besoin de piocher une carte, mélangez l'intégralité de la défausse pour constituer une nouvelle pioche.

[Sommaire](#)

Mise en place du jeu

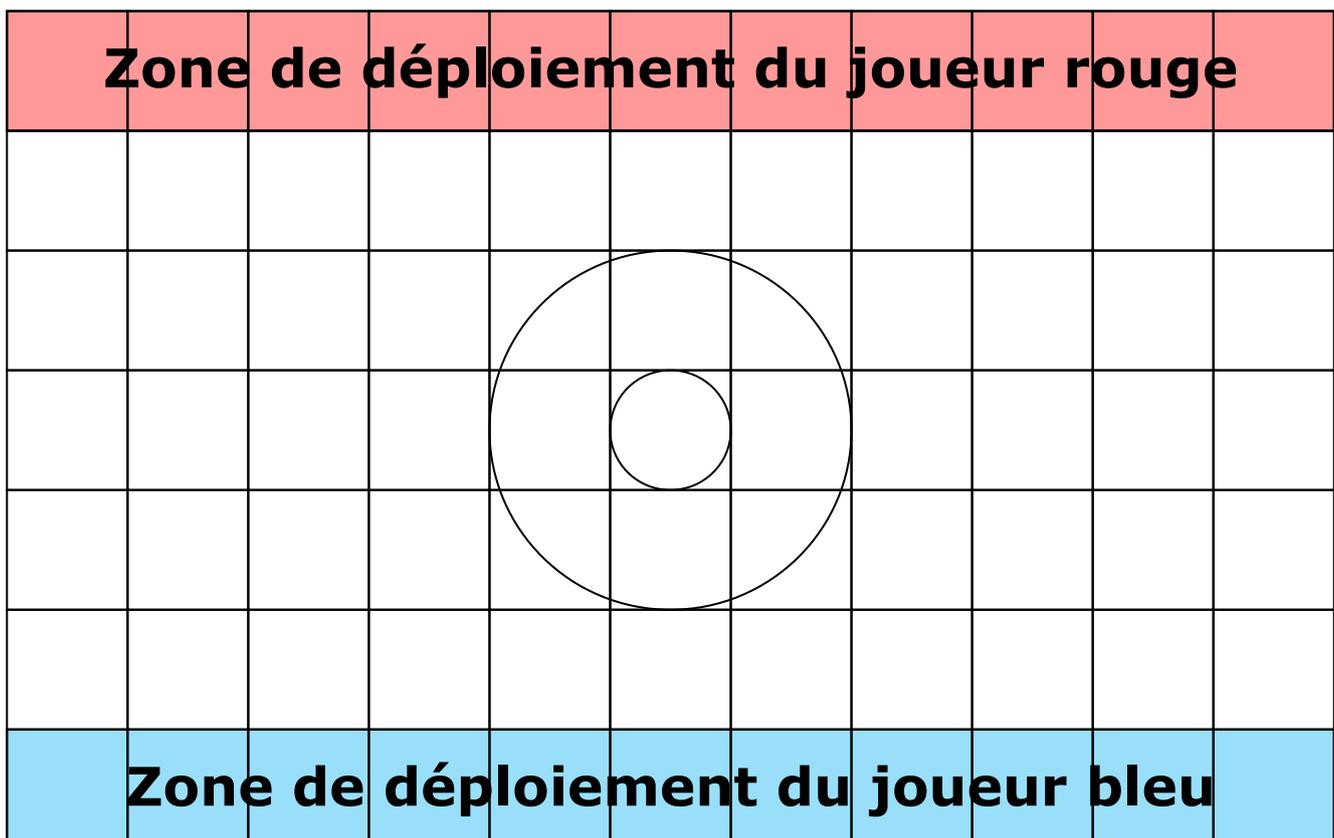
Tout d'abord, chaque joueur doit choisir en secret la composition de son armée. Celle-ci doit être composée de 7 unités. Chaque unité doit appartenir à l'un des trois types suivants : **fantassins (F)**, **cavaliers (C)** ou **tireurs (T)**. Une unité de l'armée doit être désignée comme **général** (la figurine doit être clairement identifiable en tant que tel).

Déterminez ensuite par la méthode de votre choix (pile ou face par exemple) le joueur qui sera le **premier joueur** pour la mise en place du jeu.

Le premier joueur place alors l'une de ses unités dans sa zone de déploiement le long de son bord de table (en bleu ou en rouge sur le schéma ci-dessous). Son adversaire fait de même et les joueurs alternent ainsi le déploiement de leurs unités jusqu'à ce qu'elles soient toutes sur le terrain.

Vous êtes prêts à jouer !

[Sommaire](#)



Organisation du tour de jeu

Chaque tour de jeu s'organise en trois phases :

- 1) Constitution de la pioche, des mains et de l'initiative.
- 2) Phase d'action.
- 3) Vérification des conditions de victoire.

Constitution de la pioche, des mains et de l'initiative

Mélangez toutes les cartes du jeu (pioche et défausse donc) pour obtenir une nouvelle pioche. Chaque joueur pioche alors huit cartes qui composeront sa main pour ce tour. Chaque joueur, en commençant par le premier, peut choisir de défausser sa main pour en repiocher une nouvelle (une seule fois par tour bien sûr).

Chaque joueur mise alors secrètement une carte de sa main et la révèle simultanément avec celle de son adversaire. Celui ayant misé la carte de plus grande valeur choisit qui sera le premier joueur pour ce tour de jeu. La carte mise est ensuite défaussée.

En cas d'égalité, les deux joueurs piochent chacun une nouvelle carte au hasard pour se départager (répétez l'opération si nécessaire).

Phase d'action

L'un après l'autre et en commençant par le premier joueur, chaque joueur va désigner l'une de ses unités et jouer une carte pour lui faire accomplir une action. Si la carte est noire, il s'agira d'une action de déplacement. Si la carte est rouge, il s'agira d'une attaque.

La phase d'action se poursuit jusqu'à ce que les deux joueurs aient chacun utilisé les sept cartes de leurs mains.

[Sommaire](#)

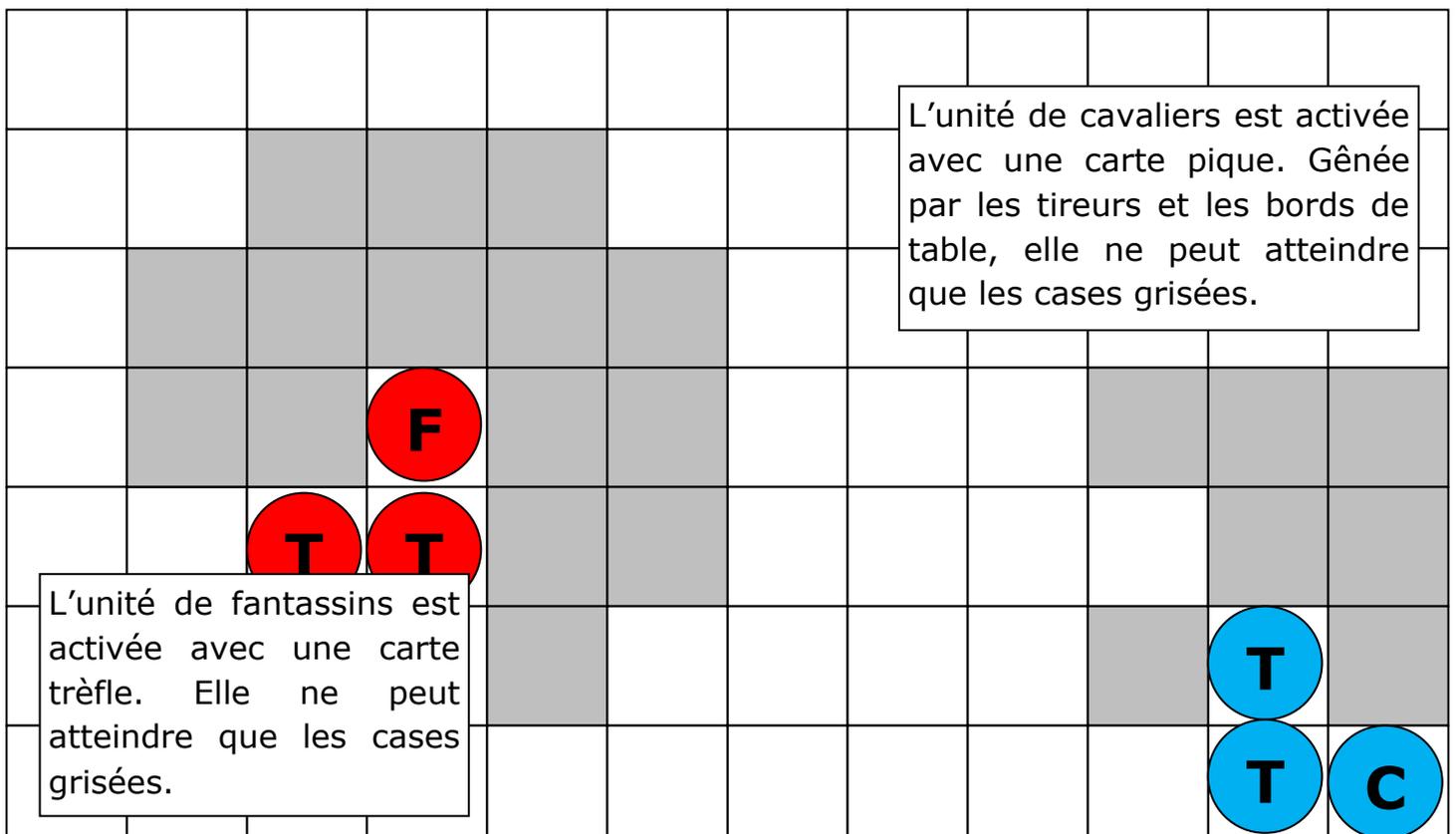
Déplacement des unités

Pour déplacer une unité, un joueur doit la choisir et utiliser une carte noire lorsque c'est à son tour de jouer. Quand c'est le cas, l'unité peut se déplacer d'une case dans n'importe quelle direction puis d'une autre case dans une direction imposée par la couleur de la carte jouée : le déplacement doit se faire horizontalement ou verticalement dans le cas d'une carte trèfle ou en diagonale dans le cas d'une carte pique.

Les unités de cavaliers sont bien sûr plus rapides que celles de fantassins ou de tireurs. Quand une unité de cavaliers est activée avec une carte noire, elle peut se déplacer de trois cases. Le déplacement peut se faire dans n'importe quelle direction pour les deux premières et est imposée pour la troisième (comme pour toute autre unité).

Souvenez-vous qu'une case ne peut contenir qu'une seule unité à la fois. Une unité ne peut donc jamais traverser une case occupée par une autre unité, amie ou ennemie. De même, il est impossible d'effectuer un mouvement en diagonale entre deux cases occupées par des unités ou un terrain infranchissable. De plus, une unité ne peut jamais quitter le terrain en cours de partie (à moins que le scénario ne le précise).

[Sommaire](#)



Attaques au corps à corps

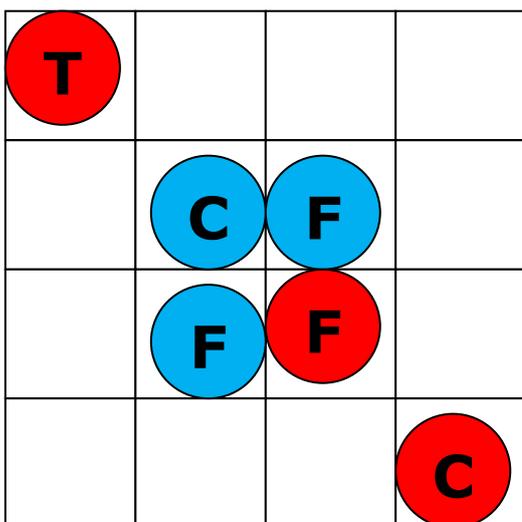
Une attaque au corps à corps a lieu quand un joueur active l'une de ses unités avec une carte rouge afin d'attaquer une unité ennemie située dans une case adjacente.

La couleur de la carte détermine la direction de l'attaque. Une carte carreau permet d'attaquer un ennemi verticalement ou horizontalement tandis qu'une carte cœur permet d'attaquer en diagonale.

La valeur de la carte jouée détermine la force de l'attaque. En effet, l'unité attaquée peut se défendre. Pour cela, il faut tout d'abord déterminer le nombre de cartes de défense dont elle dispose. Par défaut, les unités de cavaliers et de fantassins disposent de deux cartes de défense. Les unités d'archers, elles, ne disposent que d'une seule carte de défense. À cela vient s'ajouter les bonus et malus suivant :

- +1 carte par unité alliée engagée avec l'attaquant.
- -1 carte par unité ennemie engagée avec le défenseur.

Faites le total des cartes de défenses disponibles (ce total ne peut jamais être inférieur à 0).



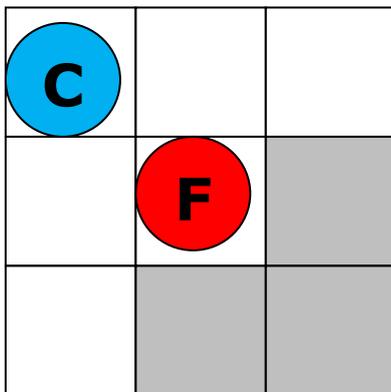
L'unité de cavaliers de l'armée bleue attaque l'unité de fantassins de l'armée rouge avec un valet de cœur. L'unité de fantassins dispose normalement de 2 cartes de défense. Elle en gagne une de plus pour l'aide apportée par les tireurs en contact avec les cavaliers mais en perd deux à cause des deux unités de fantassins engagées avec elle. Soit un total d'une seule carte de défense.

Notez que les cavaliers rouges ne participent pas du tout au combat.

Si le joueur bleu avait joué une carte carreau, il aurait pu attaquer avec ses fantassins, privant l'ennemi de toute carte de défense puisque les tireurs rouges n'auraient pas pu participer au combat.

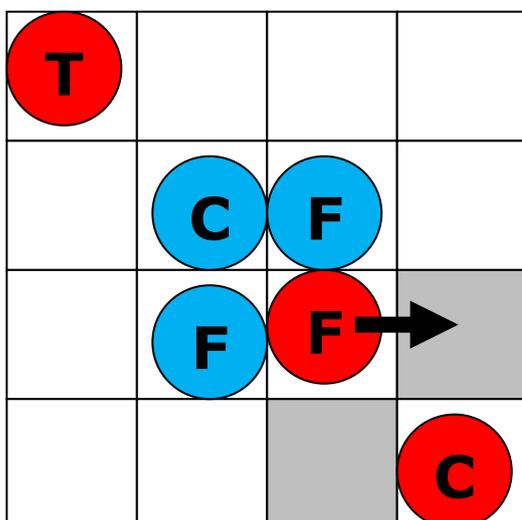
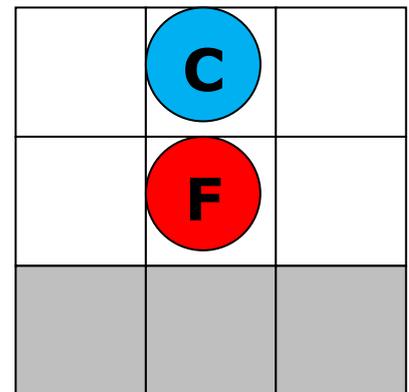
Le défenseur pioche alors autant de cartes de défense qu'il en a le droit et sélectionne celle qu'il veut utiliser pour défendre son unité. Trois cas sont possibles :

- 1) La valeur de la carte choisie est inférieure à celle de la carte utilisée pour attaquer : l'unité est alors détruite. C'est aussi le cas si le défenseur ne dispose d'aucune carte de défense.
- 2) La carte choisie est rouge et sa valeur est supérieure ou égale à celle de l'attaque : l'unité a alors bloqué l'offensive. Elle n'est pas éliminée et reste sur place.
- 3) La carte choisie est noire et sa valeur est supérieure ou égale à celle de l'attaque : l'unité a alors fui le combat. Elle n'est pas éliminée mais doit fuir sur l'une des trois cases à l'opposé de l'attaquant. Si ce mouvement est impossible (à cause d'autres unités ou du bord du plateau de jeu), l'unité est alors malheureusement éliminée pendant sa fuite.



Les cavaliers bleus attaquent les fantassins rouges.

En cas de fuite, l'unité de fantassins ne peut se replier que dans les cases grisées.



Suite de notre exemple...

L'unité en défense ne peut donc piocher qu'une seule carte. Au grand soulagement du joueur rouge, il s'agit d'une dame de pique.

L'unité de fantassins peut donc fuir dans l'une des deux cases libres à l'opposé de son agresseur (cases grisées).

Il choisit alors de se déplacer sur la droite comme indiqué par la flèche.

Si le défenseur n'est pas satisfait par son tirage (ou s'il ne dispose d'aucune carte de défense), il peut choisir d'utiliser une carte de sa main pour protéger son unité. Il peut pour cela choisir n'importe quelle carte à la condition expresse que sa valeur soit supérieure ou égale à celle de la carte utilisée pour lancer l'attaque.

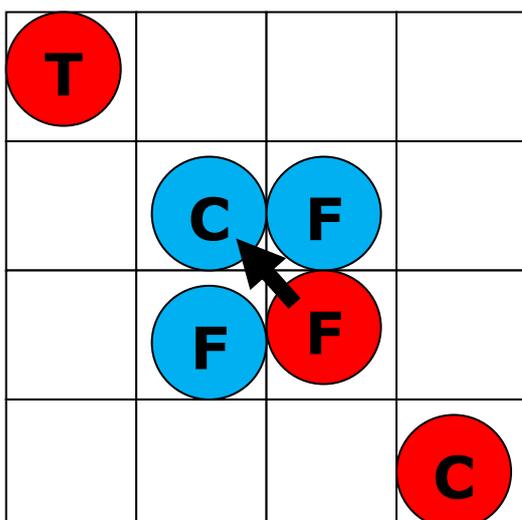
Jouer une carte de cette manière compte comme une activation. Après avoir résolu la défense, ce sera donc de nouveau au tour de l'attaquant de jouer une carte pour activer une unité.

Si la carte jouée pour la défense est une carte noire, la fuite se transforme en retraite tactique bien organisée. L'unité peut se déplacer sur n'importe quelle case adjacente (sans tenir compte de la direction du mouvement et de la couleur de la carte). L'unité peut également choisir de rester sur place.

Si la carte jouée pour la défense est rouge, l'unité effectue une contre-attaque. La valeur de la carte jouée détermine la force de l'attaque. L'unité qui attaquait à l'origine doit maintenant se défendre normalement. Notez que la contre-attaque peut avoir lieu dans n'importe quelle direction, quelle que soit la couleur exacte de la carte jouée pour l'effectuer.

À l'issue d'une attaque au corps à corps, si la case occupée par la cible se libère (élimination de l'unité, fuite ou retraite tactique), l'unité attaquante peut immédiatement poursuivre et entrer dans cette case, sans avoir à utiliser de carte pour cela (et ce même si le déplacement est normalement impossible).

[Sommaire](#)



Plutôt que de fuir le combat comme la dame de pique le lui permettait, le joueur rouge décide de contre-attaquer en jouant un roi de carreau de sa main ! La contre-attaque est possible même si le carreau ne permet normalement que d'attaquer verticalement ou horizontalement.

Les cavaliers bleus doivent donc maintenant se défendre en piochant 3 cartes. En cas de poursuite, les fantassins rouges pourront passer entre les deux unités de fantassins bleus.

Attaques à distance

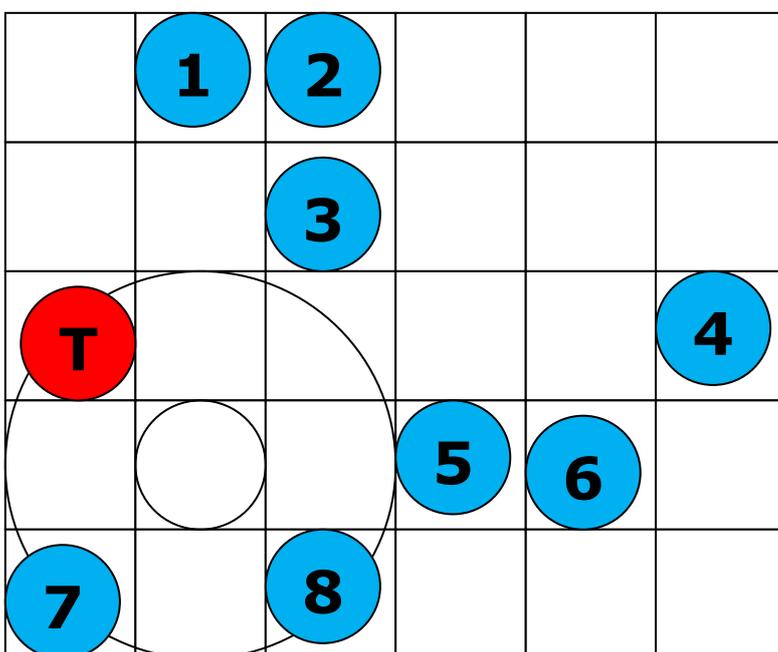
Une unité de tireurs activée avec une carte rouge peut effectuer une attaque à distance (tir) à condition de ne pas être engagée. Pour ce tir, seule la valeur de la carte est utilisée afin de déterminer la force de l'attaque. La couleur exacte (cœur ou carreau) n'a pas d'importance.

Le tir peut prendre pour cible n'importe quelle unité ennemie située à quatre cases ou moins de l'unité de tireurs et en ligne de vue de celle-ci. Pour déterminer si la ligne de vue est valide, tracez une droite imaginaire reliant le centre de la case occupée par les tireurs au centre de celle occupée par la cible. Cette ligne de vue est bloquée si elle traverse une case contenant une unité ou un terrain bloquant les lignes de vue. Bien sûr, les terrains et les unités situés sur les cases des tireurs et des cibles ne sont pas pris en compte.

Si la ligne de vue passe par le coin d'une (ou plusieurs) cases, elle est bloquée s'il se trouve des obstacles de part et d'autre de la ligne (pas forcément au niveau du même coin).

Dans tous les autres cas, la ligne de vue est valide.

Pour l'instant, le seul élément de décor susceptible de bloquer les lignes de vue est la colline au centre du terrain. Toute case de colline bloque les lignes de vue à moins que les tireurs et/ou la cible ne soient au même niveau que la colline ou à un niveau supérieur.



L'unité rouge peut tirer sur les unités 1, 3, 5 et 7.

La ligne de vue sur l'unité 2 est bloquée par la présence des unités 1 et 3 de part et d'autre de la ligne de vue.

L'unité 4 est à 5 cases de l'unité des tireurs (donc trop loin).

L'unité 6 est protégée par la 5.

Enfin, l'unité 8 est protégée par le deuxième niveau de la colline.

Bien sûr, la cible du tir peut tenter de se défendre. Dans le principe, cela se passe exactement comme la défense contre une attaque au corps à corps mais quelques détails changent.

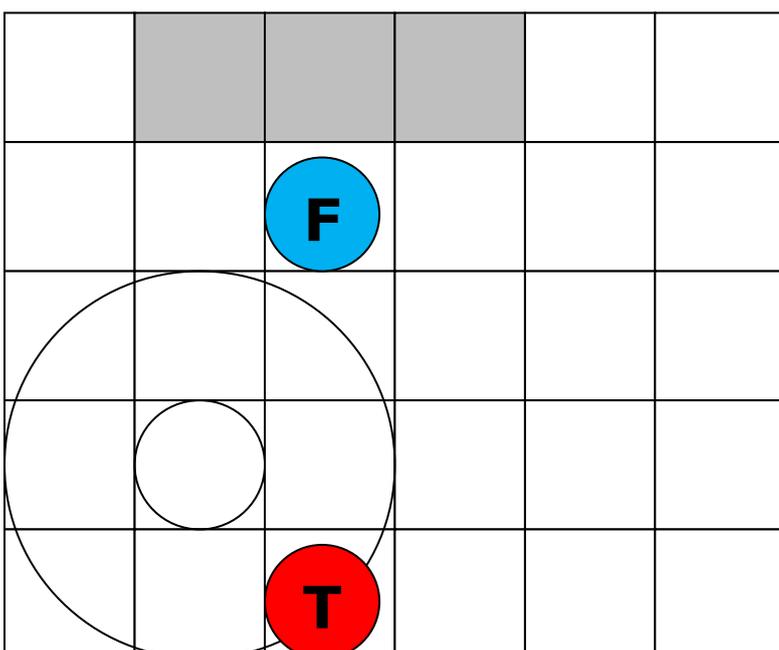
Premièrement, les cavaliers étant des cibles faciles, ils ne bénéficient que d'une carte de défense contre les tirs. Les fantassins en ont toujours deux et les tireurs une.

Deuxièmement, le nombre de cartes de défense ne peut être modifié par les unités adjacentes. À la place, le défenseur perd une (et une seule) carte de défense si au moins une autre unité de tireurs ennemis est en mesure de lui tirer dessus (cette unité doit donc être à portée, avoir une ligne de vue et ne pas être engagée).

Troisièmement, en cas de fuite, l'unité ne fuit pas à l'opposé du tireur mais dans l'une des trois cases adjacentes situées vers le bord de table de son propriétaire.

Quatrièmement, et pour finir, aucune contre-attaque n'est possible contre un tir. Si le joueur doit jouer une carte rouge de sa main pour défendre son unité, celle-ci a juste bloqué le tir et reste sur place sans rien faire.

[Sommaire](#)



Les tireurs rouges tirent sur les fantassins bleus avec un 9 de cœur.

Bénéficiant de deux cartes de défense, le joueur bleu pioche un 10 de pique et un 8 de carreau.

Le 8 de carreau ne lui est d'aucune utilité et le 10 de pique oblige les fantassins à fuir dans l'une des 3 cases grisées.

Seule solution pour ne pas fuir : jouer une carte de sa main.

Conditions de victoire et généraux

Si, à la fin d'un tour, un joueur remplit les conditions de victoire, il gagne immédiatement et la partie prend fin (à moins que son adversaire ne soit dans le même cas). Si personne ne remplit les conditions de victoire ou si les deux joueurs les remplissent, un nouveau tour commence alors.

Pour prétendre à la victoire, une armée doit valider deux objectifs à la fin du tour. Les objectifs sont définis par chaque scénario mais, par défaut et à moins que le contraire ne soit précisé, les trois objectifs suivants s'appliquent à chaque partie :

- 1) Avoir tué le général adverse.
- 2) Avoir plus d'unités sur la colline que l'adversaire.
- 3) Avoir au moins trois unités sur la colline ou, si l'armée compte moins de trois unités, avoir toutes les unités de l'armée sur la colline.

Si aucun joueur n'a gagné la partie à la fin du septième tour, celle-ci se termine sur une égalité.

Comme vous pouvez le voir, tuer le général adverse est très important puisqu'une fois ceci fait, le premier objectif sera validé jusqu'à la fin de la partie.

Les généraux sont donc des personnages très importants. Des leaders charismatiques doublés de grands héros dignes de prouesses légendaires au combat.

Pour représenter ceci, les règles suivantes s'appliquent :

- L'unité du général bénéficie toujours d'une carte de défense supplémentaire, au corps à corps comme au tir, de même que toute unité amie adjacente.
- L'unité du général n'est jamais obligée de fuir. Elle peut donc choisir de bloquer l'attaque et de rester sur place si elle pioche une carte noire lui permettant d'ignorer l'attaque.
- Si l'unité du général mène une attaque au corps à corps, la cible de cette attaque perd une carte de défense.

Mises en place du décors

La colline au centre du terrain est bien jolie, mais à part bloquer quelques lignes de vue et fournir un objectif à vos armées, elle ne sert pas à grand-chose... De plus, elle se sent bien seule.

Vous trouverez en fin de fichier des éléments de décors à imprimer. Voici les règles pour les utiliser.

À moins que le scénario joué n'impose le placement du terrain de manière précise, partez du principe que la colline est toujours présente sur le champ de bataille.

De plus, les joueurs ont l'occasion de rajouter des éléments de décors avant de déployer leurs armées.

Pour cela, les joueurs vont placer à tour de rôle (et en commençant par le premier joueur) jusqu'à 2 éléments de terrain sur le plateau en respectant les règles suivantes :

- Un joueur ne peut poser des éléments de décors que dans sa moitié de table (la ligne médiane compte comme appartenant aux deux moitiés). Seule la route fait exception à cette règle puisqu'elle doit traverser la table d'un bord à l'autre.
- Deux éléments de décors ne peuvent pas se chevaucher. Cela vaut aussi pour la colline centrale.
- Un élément de décor occupant plus de quatre cases sur le plateau compte pour deux. Si un joueur pose un tel élément sur la table, il ne peut donc en poser aucun autre. Là encore, la route fait exception et compte pour un seul élément malgré sa longueur.
- Lorsque vient son tour de poser un élément de décor, un joueur peut parfaitement refuser de le faire. Il ne peut plus choisir d'en poser par la suite, son adversaire pouvant donc librement poser les décors qu'il lui reste à mettre avant de passer au déploiement des unités.

[Sommaire](#)

Règles des éléments de décors

Forêt

Les forêts bloquent les lignes de vue.

Toute unité occupant une forêt bénéficie de deux cartes de défense supplémentaires, au tir comme au corps à corps.

Une unité entrant dans une case de forêt doit immédiatement interrompre son mouvement. De plus, une unité commençant son déplacement dans une case de forêt ne peut se déplacer que d'une seule case (même pour les cavaliers), dans une direction imposée par la couleur exacte de la carte jouée pour activer l'unité.

Lac

Le lac ne bloque pas les lignes de vue.

Le joueur posant le lac doit choisir à ce moment là s'il s'agit d'un lac profond ou peu profond.

Si le lac est profond, celui-ci bloque totalement tout mouvement et aucune unité ne peut donc y entrer (ni s'y déployer).

Si le lac est peu profond, les règles suivantes s'appliquent :

- Une unité située dans une case de lac perd automatiquement une carte de défense, au tir comme au corps à corps pour représenter la situation précaire dans laquelle elle se trouve.
- Une unité entrant dans une case de lac doit immédiatement interrompre son mouvement. De plus, une unité commençant son déplacement dans une case de lac ne peut se déplacer que d'une seule case (même pour les cavaliers), dans une direction imposée par la couleur exacte de la carte jouée pour activer l'unité.

Objectifs

Quand il choisit cet élément de décor, un joueur doit placer deux objectifs dans la moitié de table de l'adversaire à au moins 5 cases l'un de l'autre et sans se trouver sur la même ligne.

Un pion objectif n'a aucune influence sur le déplacement ou le combat des unités mais, à la fin de chaque tour, si un joueur a une unité sur chacun des objectifs qu'il a placé sur la table, il compte comme ayant validé un objectif pour ce qui est de déterminer les conditions de victoire.

Route

La route ne bloque pas les lignes de vue et ne procure aucun bonus de défense aux unités qui l'empruntent.

Par contre, toute unité finissant un déplacement sur une case de route peut gratuitement se déplacer d'une unique case supplémentaire (sans se soucier de la direction du déplacement) à condition de rester sur la route.

Terrain rocailleux

Les terrains rocailleux ne bloquent pas les lignes de vue.

Toute unité occupant une case de terrain rocailleux bénéficie d'une carte de défense supplémentaire, au tir comme au corps à corps.

Une unité entrant dans une case de terrain rocailleux doit immédiatement interrompre son mouvement. De plus, une unité commençant son déplacement dans une case de terrain rocailleux ne peut se déplacer que d'une seule case (même pour les cavaliers), dans une direction imposée par la couleur exacte de la carte jouée pour activer l'unité.

[Sommaire](#)

Utiliser des unités fantastiques

Le jeu de base propose uniquement trois types d'unités assez conventionnelles. Il est cependant possible d'intégrer d'autres unités, plus originales, pour conférer un côté plus fantastiques à vos parties et pour vous permettre d'utiliser toutes vos figurines.

Toutes les unités fantastiques doivent obéir aux règles suivantes :

- Votre armée ne peut pas inclure plus de deux unités fantastiques dans ses rangs.
- Votre général ne peut pas rejoindre une unité fantastique.
- Les unités fantastiques ne bénéficient pas de la carte de défense que procure la présence du général s'il est dans une case adjacente.

[Sommaire](#)

Règles des unités fantastiques

Voici une petite sélection des unités fantastiques les plus courantes. Notez que certaines unités ne sont pas vraiment « fantastiques » mais elles sont suffisamment exotiques pour suivre les mêmes règles.

Artillerie

L'artillerie peut inclure tout type de machine de guerre : canon, mortier, baliste, catapulte...

Une unité d'artillerie compte comme une unité de tireurs mais suit également les règles suivantes :

- Elle peut tirer jusqu'à cinq cases de distance au lieu de quatre.
- Elle ne peut en aucun cas utiliser une carte rouge pour se défendre quand elle est attaquée au corps à corps. Il lui est donc impossible de bloquer l'attaque ou d'effectuer une contre-attaque.
- Elle ne bénéficie pas de la première case de mouvement quand elle se déplace.
- Quand elle attaque (tir ou corps à corps), sa cible perd automatiquement une carte de défense.

Bêtes

Chiens de guerre, loups ou tout autre bestiau à quatre pattes (ou plus).

Les bêtes suivent les règles des unités de cavaliers mais suivent en plus les règles suivantes :

- Elles se déplacent de quatre cases (au lieu de trois). Toutes les cases parcourues doivent l'être selon la direction indiquée par la carte jouée.
- Elles ne disposent que d'une seule carte de défense au corps à corps (comme au tir donc).

Cavaliers légers

Des cavaliers mais... plus légèrement équipés et avec des armes de tir.

Une unité de cavaliers légers suit les mêmes règles que les tireurs mais elle suit en plus les règles suivantes :

- Elle se déplace comme une unité de cavaliers.
- Elle ne peut tirer qu'à trois cases au maximum.

Chars

Tout char tiré par des montures quelconques entre dans cette catégorie.

Les chars suivent les règles des unités de cavaliers mais suivent en plus les règles suivantes :

- Quand ils se déplacent, toutes les cases du déplacement doivent être parcourues selon la direction indiquée par la carte jouée.
- Les attaques de chars sont particulièrement meurtrières : leurs cibles perdent donc automatiquement une carte de défense contre leurs attaques.

Fantassins d'élite

Tous guerriers lourdement équipés refusant la fuite !

Ce sont des unités de fantassins qui suivent les règles suivantes :

- Une unité de fantassins d'élite ne peut jamais utiliser une carte noire pour fuir une attaque mais peut cependant effectuer une retraite tactique.
- L'attaque d'une unité de fantassins d'élite est si puissante que sa victime perd automatiquement une carte de défense.

Fantassins monstrueux

L'infanterie monstrueuse est normalement constituée d'ogres, de trolls, de minotaures... Bref... De tous ces monstres humanoïdes et très grands, capables de manipuler des armes rudimentaires mais effroyables.

Une unité de fantassins monstrueux compte comme une unité de fantassins classiques aux exceptions suivantes :

- Lorsqu'elle se déplace, les deux cases parcourues doivent l'être en respectant la direction indiquée par la carte utilisée pour activer l'unité.
- L'attaque d'une unité de fantassins monstrueux est si puissante que sa victime perd automatiquement une carte de défense.

Hordes

Les unités de hordes sont constituées de fantassins bon marché, peu compétents, peu fiables : gobelins, zombies, paysans...

Ce sont des unités de fantassins qui suivent les règles suivantes :

- Elles ne disposent que d'une seule carte de défense (au tir comme au corps à corps).
- Quand elles se déplacent, leurs deux cases de mouvement doivent être effectuées selon la direction indiquée par la carte.
- Vous pouvez recruter deux unités pour le prix d'une. Ainsi, votre armée pourra comprendre jusqu'à quatre unités de hordes pour un total de neuf unités.

Monstres terrestres

Géants, hydres, tarrasques... Les monstres géants ne manquent pas.

Ce sont des unités de fantassins qui suivent les règles suivantes :

- Lorsqu'ils se déplacent, les deux cases parcourues doivent l'être en respectant la direction indiquée par la carte utilisée pour activer l'unité.
- Ils disposent de trois cartes de défense au corps à corps.
- L'attaque d'un monstre est si puissante que sa victime perd automatiquement deux cartes de défense.
- Ils ne peuvent en aucun cas utiliser une carte noire pour se défendre quand ils sont attaqués (au corps à corps ou à distance). Il leur est donc impossible de fuir une attaque ou d'effectuer une retraite tactique.

Monstres volants

Dragons, vouivres, chimères, griffons... Eux non plus ne manquent pas !

Les monstres volants suivent les règles suivantes :

- Ils peuvent se déplacer de trois cases lorsqu'ils sont activés avec une carte noire : deux librement et la troisième selon la direction indiquée par la carte jouée.
- Au cours du déplacement, ils peuvent traverser des cases occupées par des unités ou des éléments de décors sans en tenir compte. Ils doivent cependant terminer leur mouvement dans une case libre et accessible. Ils ne peuvent bénéficier du déplacement supplémentaire accordé par la route.
- Ils disposent de trois cartes de défense (corps à corps ou tirs).
- L'attaque d'un monstre est si puissante que sa victime perd automatiquement deux cartes de défense.
- Ils ne peuvent en aucun cas utiliser une carte rouge pour bloquer une attaque mais ils peuvent cependant effectuer une contre-attaque.

Unités de volants

Les unités de volants regroupent les unités de harpies, d'hommes-oiseaux, de grands aigles ou même de chevaucheurs de pégases.

Ces unités suivent les règles suivantes :

- Elles peuvent se déplacer de quatre cases lorsqu'elles sont activées avec une carte noire : trois librement et la quatrième selon la direction indiquée par la carte jouée.
- Au cours du déplacement, elles peuvent traverser des cases occupées par des unités ou des éléments de décors sans en tenir compte. Elles doivent cependant terminer leur mouvement dans une case libre et accessible. Elles ne peuvent bénéficier du déplacement supplémentaire accordé par la route.
- Elles disposent de deux cartes de défense au corps à corps et de trois cartes de défense contre les tirs.
- Elles ne peuvent en aucun cas utiliser une carte rouge pour bloquer une attaque mais ils peuvent cependant effectuer une contre-attaque.

[Sommaire](#)

Magie

Au lieu de jouer une carte pour activer une unité, un joueur peut choisir de jouer une carte pour lancer un sort. On considérera que le magicien se déplace en toute sécurité sur la table ou même qu'il lance ses sorts depuis l'arrière des lignes...

Notez que si vous voulez jouer dans un cadre plus réaliste, ces sorts peuvent parfaitement représenter des tactiques de combat plus traditionnelles (pièges, espionnage, manœuvres...)

La nature du sort dépend de la couleur et de la valeur de la carte jouée. Les jokers étant déjà bien assez puissants comme ça, ils ne peuvent pas être utilisés pour lancer un sort.

[Sommaire](#)

Magie rouge

Les sorts lancés avec des cartes rouges sont des sorts de déplacement ou de soutien. Cela est parfaitement voulu puisque cela permet d'équilibrer une main trop chargée en cartes rouges et manquant donc de cartes noires pour déplacer les unités.

- De 2 à 10 : **vigueur**. Déplacez l'une de vos unités d'une case, dans n'importe quelle direction.
- Valet, dame ou roi : **téléportation**. Retirez votre général de l'unité dans laquelle il se trouve actuellement pour le mettre dans une autre de vos unités. Le type des deux unités ne change pas, l'unité qui accueille maintenant votre général ne peut donc pas être une unité fantastique.
- As : **portail**. Choisissez l'une de vos unités qui a déjà été éliminée et remplacez là en jeu dans une case libre de votre zone de déploiement. Si votre général est éliminé, son unité peut revenir mais pas lui.

Magie noire

Dans la même logique, les sorts noirs sont plus offensifs.

- De 2 à 10 : **foudre**. Choisissez une unité ennemi qui subit une attaque à distance de force égale à la valeur de la carte jouée. L'unité peut se défendre normalement et bénéficie même d'un bonus de deux cartes de défense.
- Valet, dame ou roi : **confusion**. Piochez une carte de la main de votre adversaire et défaussez-la. C'est de nouveau à vous de jouer.
- As : **paralysie**. Choisissez une unité ennemie qui ne pourra pas être activée, même par magie, lors des deux prochaines actions de votre adversaire. Jusqu'à la fin de votre prochaine action, cette unité subit un malus d'une carte de défense.

[Sommaire](#)

Scénarios

En lisant ces lignes jusqu'ici, vous avez en fait déjà lu deux scénarios. Le premier pourrait être appelé **scénario d'introduction**. Il correspond à une bataille simple, sans décor (hormis la colline centrale) et en n'utilisant que des tireurs, fantassins et cavaliers.

Si vous rajoutez à cela les règles sur les décors, la magie et les différentes unités fantastiques, vous obtenez le scénario de base, que l'on pourrait appeler simplement **bataille rangée**.

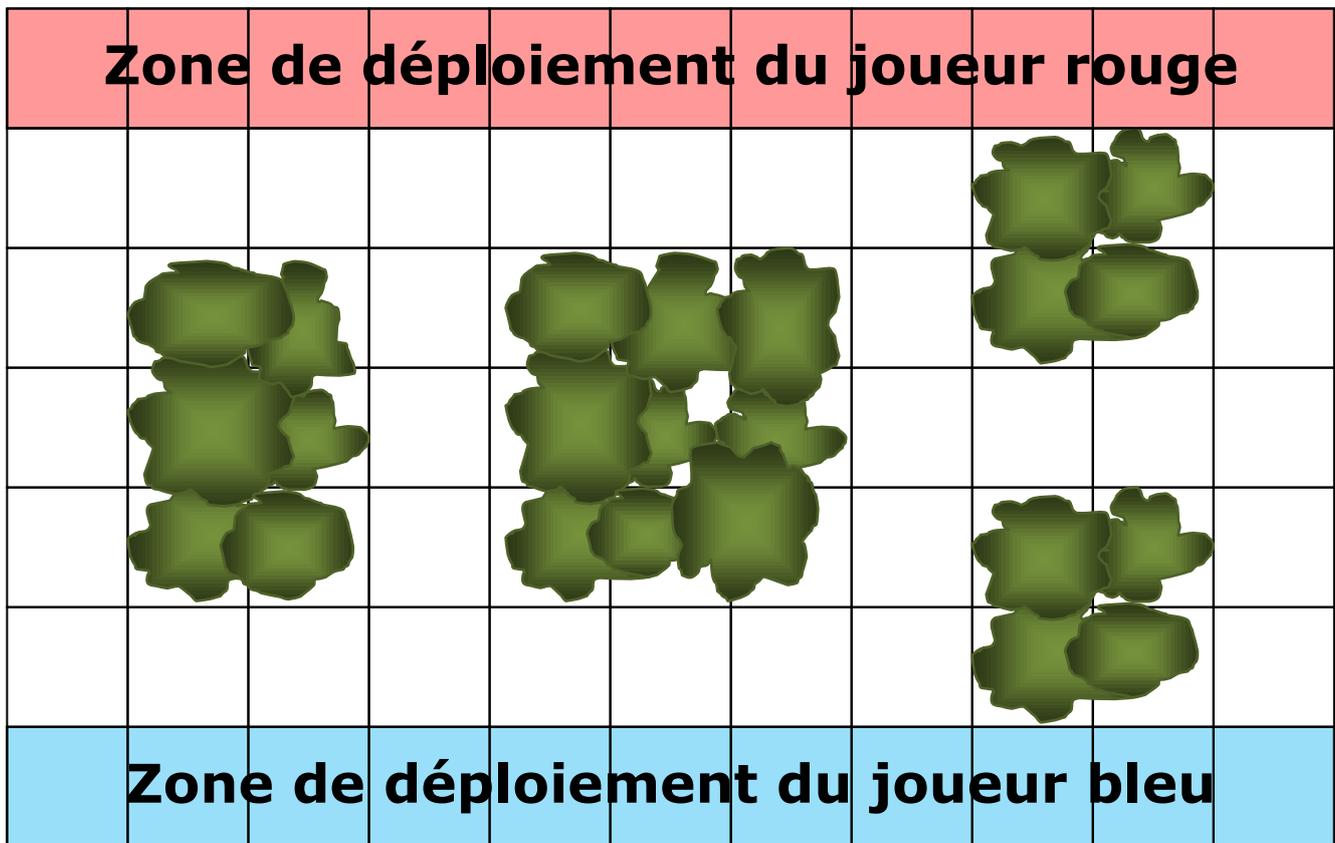
Voici cependant quelques idées de scénarios à tester pour varier les plaisirs... Chacun d'entre eux impose un terrain particulier ; les joueurs ne peuvent donc pas rajouter d'éléments de décors.

Il vous appartient de décider si vous voulez établir la composition de vos armées avant ou après avoir pris connaissance du scénario (et éventuellement après avoir déterminé le rôle de chaque joueur dans celui-ci).

[Sommaire](#)

King of the Woods

Mettez en place le terrain de la manière suivante :

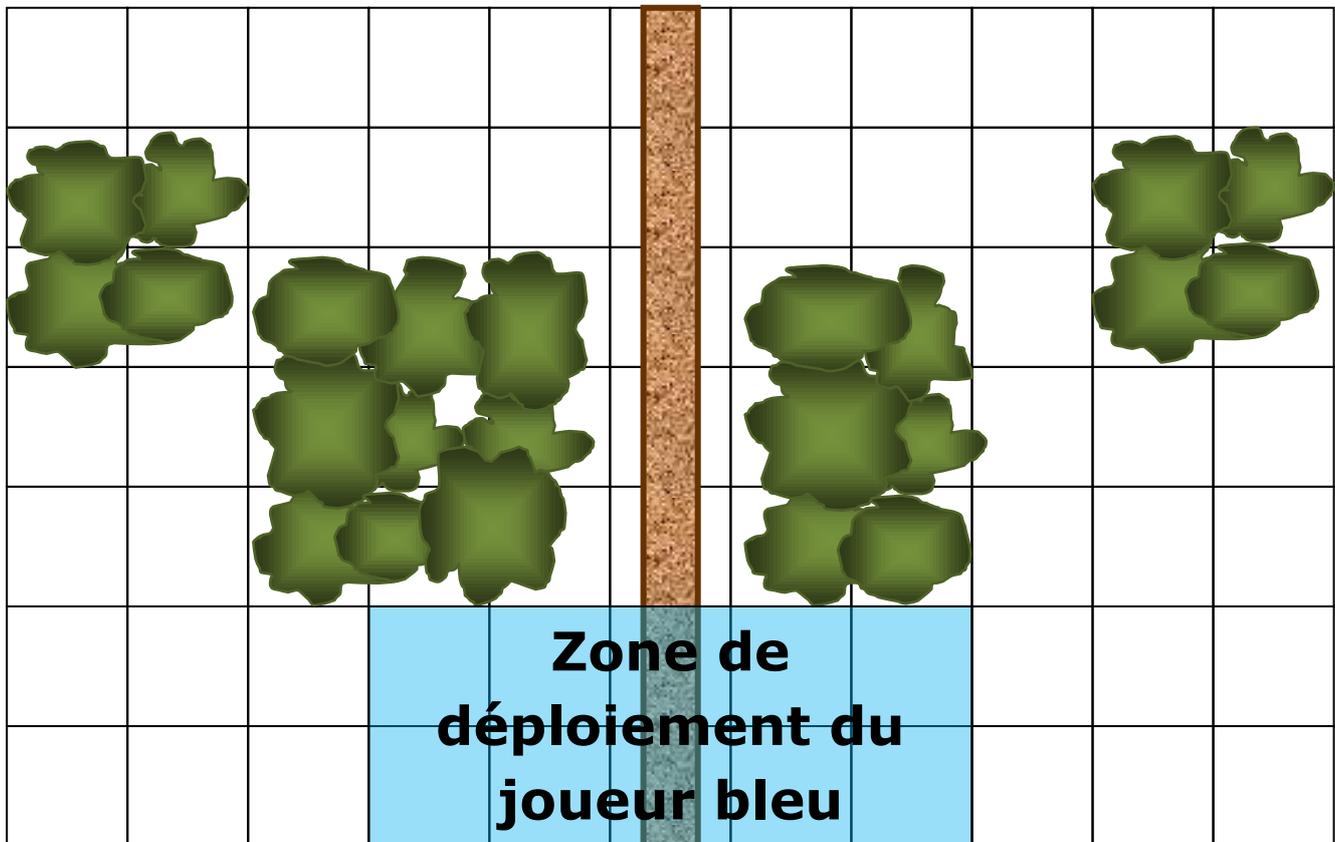


Comme le terrain ne comporte pas de colline, les objectifs qui s'y rattachent ne sont bien sûr pas utilisés dans ce scénario. L'objectif lié à la mort du général adverse tient toujours.

De plus, un joueur valide un objectif pour chaque forêt dans laquelle se trouvent plus de ses unités que d'unités ennemies.

Embuscade

Mettez en place le terrain de la manière suivante :



Le joueur rouge déploie l'intégralité de ses unités en premier. Il peut les déployer dans n'importe quelle case de forêt.

Le joueur bleu déploie ensuite ses unités dans sa zone de déploiement (indiquée sur le schéma ci-dessus).

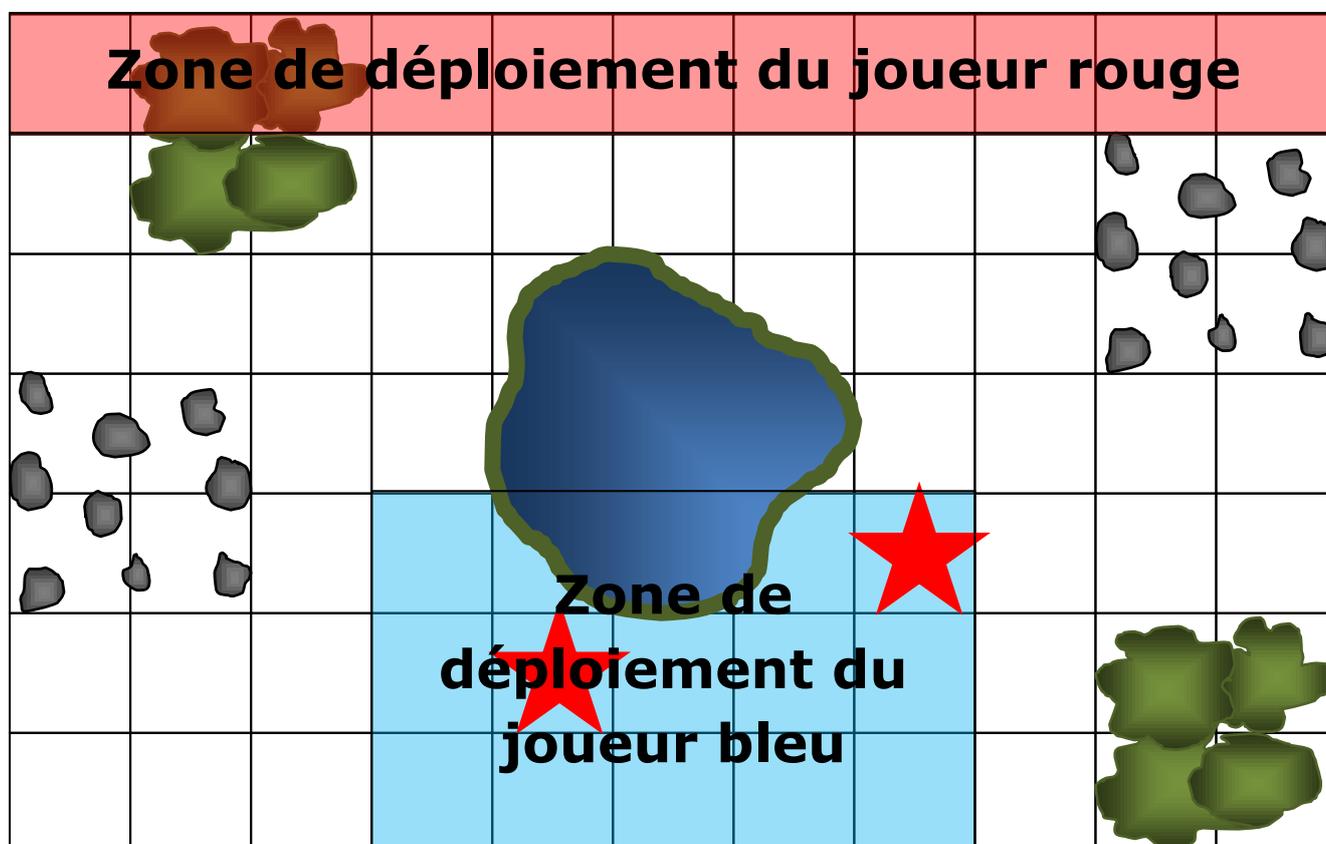
Le scénario n'utilise aucun des objectifs habituels. À la place, le joueur bleu va tenter de faire sortir des troupes par le bord de table situé de l'autre côté de la forêt. Ses deux objectifs sont les suivants :

- Faire sortir l'unité du général.
- Faire sortir au moins trois unités au total.

S'il réussit ces deux objectifs avant la fin du septième tour, il gagne la partie. S'il en réussit un seul dans le même délai, c'est une égalité. Dans tous les autres cas, c'est une victoire du joueur rouge.

Attaque nocturne

Mettez en place le terrain de la manière suivante :



Le joueur bleu déploie l'intégralité de ses unités en premier puis le joueur rouge déploie ses propres unités. L'attaque ayant lieu de nuit, la portée des tirs est diminuée d'une case. Le lac est profond.

Le scénario n'utilise aucun des objectifs habituels. À la place, le joueur rouge va tenter de détruire le campement ennemi, symbolisé par les deux objectifs. Pour cela, une unité se trouvant sur l'objectif doit s'activer avec une carte rouge quelconque et ne rien faire d'autre. L'objectif est alors immédiatement détruit et retiré du terrain.

Le joueur rouge gagne la partie s'il détruit les deux objectifs avant la fin du septième tour. La partie se termine sur une égalité si un seul objectif est détruit. Le joueur bleu gagne la partie si les deux objectifs sont intacts à la fin du septième tour.

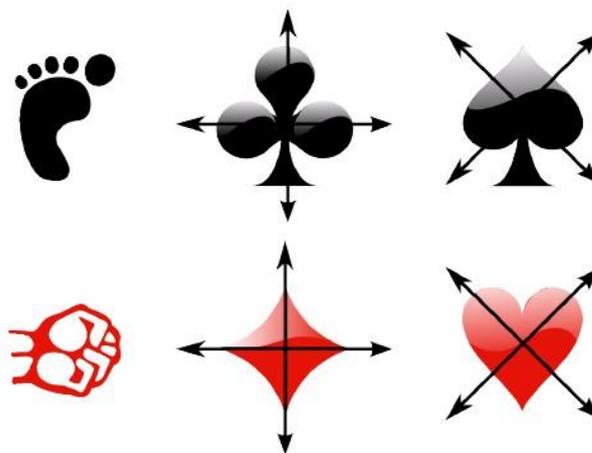
King of the Hill : fiche de référence

Organisation du tour

- 1) Constitution de la pioche et des mains (8 cartes). Initiative.
- 2) Phase d'action (1 carte à tour de rôle).
- 3) Vérification des conditions de victoire (victoire = 2 objectifs).

Déplacements

La première partie du mouvement peut se faire librement dans n'importe quelle direction ; la seconde doit se faire selon la direction indiquée par la carte jouée.



Corps à corps

- +1 carte par unité alliée engagée avec l'attaquant.
- -1 carte par unité ennemie engagée avec le défenseur.
- -1 carte si l'attaquant est le général ennemi.
- +1 carte si le général allié est adjacent à la cible.

Tirs

- -1 carte si au moins une autre unité peut tirer sur la cible.
- +1 carte si le général allié est adjacent à la cible.

Magie

Magie	2 à 10	Valet à Roi	As
Rouge	Vigueur	Téléportation	Portail
Noire	Foudre	Confusion	Paralyse

King of the Hill : fiche de référence

Les unités

Unité	Mvt	Def (CaC)	Def (Tir)	Notes
Fantassins	1+1	2	2	-
Cavaliers	2+1	2	1	-
Tireurs	1+1	1	1	Tir : portée 4 cases.
Artillerie	0+1	1	1	Tir : portée 5 cases ; -1 carte de défense en attaque ; pas de cartes rouges en défense (au corps à corps uniquement).
Bêtes	0+4	1	1	-
Cavaliers légers	2+1	1	1	Tir : portée 3 cases.
Chars	0+3	2	1	-1 carte de défense en attaque.
Fantassins d'élite	1+1	2	2	-1 carte de défense en attaque ; ne peut pas fuir une attaque.
Fantassins monstrueux	0+2	2	2	-1 carte de défense en attaque.
Hordes	0+2	1	1	Deux pour le prix d'une.
Monstres terrestres	0+2	3	2	-2 cartes de défense en attaque ; pas de cartes noires en défense.
Monstres volants	2+1	3	3	-2 cartes de défense en attaque ; ne peut pas bloquer une attaque ; ignorent le terrain et les unités.
Unités de volants	3+1	2	3	Ne peut pas bloquer une attaque ; ignorent le terrain et les unités.

Décors

Décor	Ligne de vue	Mouvement	Défense
Colline	Bloquée	-	-
Forêt	Bloquée	Arrêt puis 1 seule case	+2
Lac peu profond	-	Arrêt puis 1 seule case	-1
Lac profond	-	Infranchissable	NA
Route	-	+1 case de route	-
Terrain rocailleux	-	Arrêt puis 1 seule case	+1

Terrain et décors

Les deux pages qui suivent contiennent tout le matériel nécessaire pour vous faire un, si ce n'est joli du moins fonctionnel et sympathique, terrain de jeu. La première page représente le terrain vierge, avec la colline sur deux niveaux représentée au milieu.

La seconde page comprend les éléments suivants :

- Un lac (3*3)
- Une route (1*7)
- Quatre objectifs (2 rouges, 2 bleus)
- Deux zones de terrain rocailleux (2*2)
- Deux petites forêts (2*2)
- Une forêt longue (3*2)
- Une grande forêt (3*3)

Le terrain, le lac, la route, les objectifs et les zones de terrain rocailleux peuvent être collés sur du carton fort. La forêt mériterait d'être collée sur du carton plume (ou sur plusieurs épaisseurs de carton) pour représenter sa hauteur.

De même, il y a assez de cases vierges pour représenter la colline centrale en relief en les collant également sur du carton plume.

[Sommaire](#)

