

RELOAD.

FIGHT FOR FAME

//COMMENT JOUER_
PAGE 6

//OBJECTIF_

Dans RELOAD, votre objectif est d'être le plus populaire. Gagnez de la Renommée en accomplissant des Exploits, en ramenant des Balises, en utilisant et en désamorçant des Pièges, en infligeant des Blessures, en aidant vos coéquipiers ou en éliminant les clones de vos adversaires !



77 cartes Équipement

- 32 Équipements 1 étoile
- 30 Équipements 2 étoiles
- 15 Équipements 3 étoiles : "Ex-Tech"



Jeton Toxine Jeton Lourd Jeton Étourdissement



Jeton Dôme Caisse d'Équipement 2 étoiles Caisse d'Équipement 3 étoiles



Jeton Portail Jeton Mur Neutre



Marqueur de zone

77 jetons Divers

- 18 jetons Toxine
- 18 jetons Caisse d'Équipement 2 étoiles
- 16 jetons Caisse d'Équipement 3 étoiles
- 6 jetons Étourdissement
- 6 jetons Lourd
- 6 marqueurs de Zone
- 4 jetons Portail
- 3 jetons Mur Neutre

INCLUS MAIS NON REPRÉSENTÉ

- 2 Aide de Jeu recto verso
- 1 Atlas RELOAD
- 1 livret de règles

135 jetons de Popularité

- 28 Exploits
- 20 Piège
- 20 Balise
- 30 Blessure
- 20 Esprit d'Équipe
- 2 Couronne
- 15 Reload

28 cartes Évènements

- #### 8 cartes Exploits
- Les explications détaillées des cartes se trouvent dans l'Aide de Jeu.



25 Dés

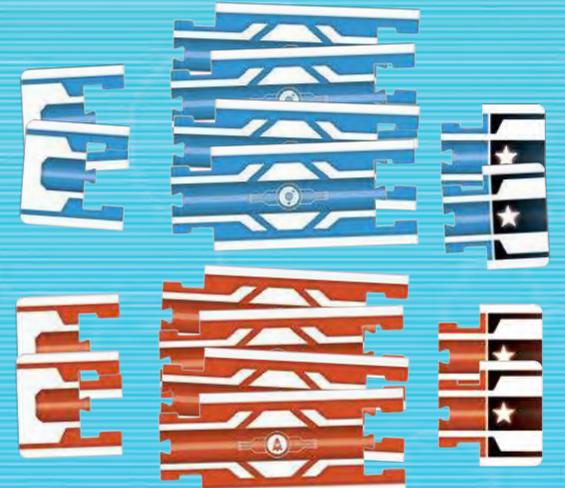
- 20 dés d'Action noirs
- 1 dé de Boost
- 4 dés de Tir blancs



4 sets de Personnages comportant

- 1 fiche Personnage (4 au total)
- 1 carte Référence Personnage (4 au total)
- 1 carte Référence des Actions (4 au total)
- 1 jeton d'identité du personnage (4 au total)
- 1 jeton Abri (4 au total)
- 6 jetons Pièges (24 au total)
- 3 jetons Mur (12 au total)
- 1 figurine Personnage (4 au total)

1 plateau Exploit



4 Pistes de Renommée

- 8 tuiles centrales (4 bleues, 4 rouges)
- 4 tuiles départ (2 bleues, 2 rouges)
- 4 tuiles fin (2 bleues, 2 rouges)
- 4 jetons ID de remplissage (2 bleues, 2 rouges)



29 tuiles Lieu

- Les explications détaillées des Lieux se trouvent à la page 12.

//MISE EN PLACE

1. MODE DE JEU

Choisissez un des modes de jeu suivant :



Battle Royale : Chacun pour soi !

Le joueur avec le plus de Renommée à la fin remporte la partie ! Le mode Battle Royale utilise la piste de Renommée standard (1 tuile départ, 2 tuiles centrales, 1 tuile fin) illustrée ci-contre. Si vous jouez à deux joueurs, il est recommandé de jouer en mode Team Royale.

Team Royale : jeu par équipe

Jouez avec 2 personnages dans chaque équipe ! Ce mode est recommandé pour 4 joueurs, mais il peut être joué à 2, chacun contrôlant 2 personnages. Le mode Team Royale utilise la piste de Renommée ci-contre (1 tuile départ, 4 tuiles centrales, 1 tuile fin).



!/ Tout au long des règles, les modifications ou ajouts aux règles standard du Battle Royale seront indiqués dans des cases vertes comme celle-ci.

NOTE : Si vous jouez un mode de jeu avec des équipes, assurez-vous que les coéquipiers sont assis en diagonale les uns des autres, car l'ordre des tours va dans le sens des aiguilles d'une montre et les joueurs d'une même équipe ne peuvent pas jouer à la suite.

2. PLAN DES ÎLES

Choisissez et formez votre île à l'aide des tuiles Lieu, en vous référant à l'Atlas RELOAD. Placez ensuite les jetons sur votre espace de jeu comme indiqué dans la légende située à gauche du plan.

Pour votre première partie, utilisez l'île Arcadia à la page 1 de l'Atlas RELOAD.

Prenez les jetons suivants :
3 Murs neutres, 14 Balise et 4 Caisse d'Équipement 2 étoiles comme indiqué dans la légende. Placez-les comme suit :

- 1 jeton Caisse d'Équipement sur chaque Lieu village.
- 1 jeton Balise sur chaque Lieu Jungle, Montagne et Plaine.
- 3 Murs Neutres à placer autour du Lieu de la Tour Centrale.



La légende à gauche de chaque île indique pour chaque lieu la quantité de tuiles requise. Les composants spécifiques, tels que les jetons Caisse d'Équipement ou jetons Balise, doivent être placés sur chaque tuile comme indiqué. Les jetons spéciaux, tels que les jetons Portail, sont indiqués directement sur le plan. Les bordures colorées que l'on voit sur les cartes ne sont pas réellement présentes sur les tuiles de jeu, c'est une aide pour la mise en place.

3. PERSONNAGES

Le mode Battle Royale utilise le côté Soins Automatiques des blessures de la fiche Personnage, voir page 4.

En jeu par équipe, utilisez l'autre côté de la fiche car il n'y a pas de Soins Automatiques dans ce mode de jeu



Déterminez le premier joueur comme vous le souhaitez, puis en commençant par le premier joueur, et en procédant dans le sens horaire, chaque joueur choisit un personnage à jouer. Prenez ensuite les cartes de Référence Personnage correspondantes et suivez les instructions de mise en place au dos des cartes.

4. MISE EN PLACE DE L'ESPACE DE JEU

Installez l'espace de jeu comme indiqué page 3.

A. Jetons et Pistes

A1. Créez une réserve de jetons et de dés.

A2. Placez le plateau Exploit d'un côté de votre espace de jeu.

A3. En fonction du mode de jeu choisi, installez les Pistes de Renommée comme indiqué à l'étape 1. Les joueurs doivent placer leur jeton d'identité du personnage à l'extrémité de départ de leur Piste. (Un exemple d'installation Battle Royale est illustré en page 3)



Battle Royale



Team Royale

B. Cartes

Séparez les cartes et préparez de la manière suivante :

B1. Préparation du paquet Évènement - Créez le paquet suivant votre configuration :

2 Joueurs : 2 largages de Caisse d'Équipement + 14 Évènements au hasard

3 Joueurs : 2 largages de Caisse d'Équipement + 16 Évènements au hasard

4 Joueurs : 2 largages de Caisse d'Équipement + 18 Évènements au hasard
Placez le paquet face cachée et mettez les cartes restantes dans la boîte sans les regarder.

B2. Cartes Exploit - Mélangez le paquet et placez-le, face cachée, à l'emplacement prévu sur le plateau Exploit. Placez les 3 premières cartes, face visible, sur les cases du plateau à droite de la pioche et placez 1 jeton Exploit sous chaque carte Exploit face visible.

B3. Cartes Équipement - Mélangez chaque paquet et placez-les, face cachée, près de votre espace de jeu. Si l'un des paquets d'équipement n'a plus de cartes, mélangez sa défausse pour former un nouveau paquet. Distribuez l'équipement de départ à chaque joueur.

Vous êtes maintenant prêt à jouer !

NOTE : Les joueurs ne doivent pas utiliser les jetons ID de remplissage de la Piste lorsqu'ils jouent en mode Battle Royale à 2 joueurs.



A1



B3

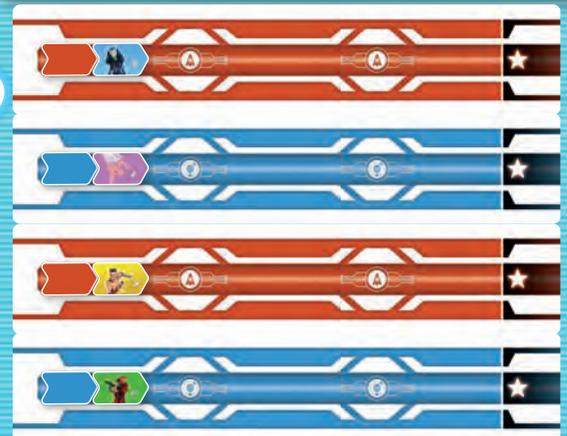
B1

A2

B2



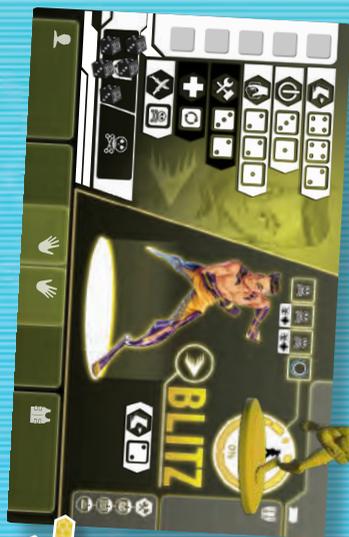
A3



ÉQUIPEMENT DE DÉPART



Tous les joueurs piochent 2 cartes Équipement 1 étoile, en gardent 1, la placent face cachée dans leur Sac à dos à droite de leur fiche Personnage et défaussent l'autre sous la pioche.



//DÉS_

Il y a 3 types de dés dans RELOAD : Action, Boost et Tir. Tous les dés, quel que soit leur type, ont les mêmes valeurs, de 1 à 5 et un crâne.



Dés d'Action :

Les joueurs utilisent les dés d'Action pour effectuer des actions en les assignant aux cases Action sur leur fiche Personnage ou à des actions de Combat à Distance sur leurs équipements. Pour effectuer une action, un joueur assigne un dé d'Action à la case disponible la plus à gauche de l'action qu'il souhaite effectuer et fixe sa valeur à celle de la case. Tous les joueurs commencent avec 5 dés d'Action, mais le nombre de dés disponibles peut changer au fur et à mesure qu'un joueur gagne et perd des blessures. Les dés d'Action non utilisés sont conservés dans la réserve de défense des joueurs.



Dé de Boost :

Le dé de Boost est un dé d'Action temporaire que les joueurs peuvent gagner durant leur tour grâce à certaines cartes Équipement. Lorsqu'un joueur a le dé de Boost, il peut l'utiliser comme s'il s'agissait d'un dé d'Action avec les restrictions suivantes :

- Le dé de Boost ne peut pas être utilisé comme blessure.
- Le dé de Boost ne peut pas être utilisé au COMBAT RAPPROCHÉ Il peut l'être pour une action de COMBAT À DISTANCE.



Dés de Tir :

Après qu'un joueur a attribué un dé d'action à une arme de tir, il lance autant de dés blancs que ceux indiqués sur l'arme en haut à gauche. Certains équipements et compétences peuvent affecter le nombre de dés de Tir à lancer. Pour chaque tir, un joueur ne pourra jamais lancer plus de 4 dés de Tir.

//POPULARITÉ ET EXPLOITS_

POPULARITÉ

Alors que les méga-corporations se soucient de la rentabilité et du bon fonctionnement de leurs nouvelles technologies d'armement, les participants du programme ne cherchent qu'à gagner l'adoration du public ! Le joueur ou l'équipe à la plus grande Renommée à la fin du jeu remporte la partie. À chaque fois qu'ils réalisent des actions qui excitent le public, les joueurs progressent en ajoutant les jetons de Popularité correspondant sur leur piste de Renommée.



KORAT a réalisé 2 actions causant des BLESSURES, remporté un EXPLOIT et rapporté 1 Balise.



EXPLOITS

Il y a deux types d'exploits, RAPIDITÉ et MAJORITÉ. Ils se résolvent de la manière suivante :

Rapidité ⚡ : Ces exploits sont comptabilisés une seule fois durant la partie et récompensent le prochain joueur ou équipe qui remplit les conditions d'obtentions. Le joueur ou l'équipe qui remplit la condition prend la carte et ajoute à sa piste de Renommée tous les jetons Exploit situés en dessous de la carte. Une nouvelle carte de la pioche est ensuite révélée.

Majorité 🗑️ : Ces exploits sont comptabilisés lors du RELEVÉ DES COMPTEURS (Evènement et Fin de partie.), récompensant le joueur ou l'équipe qui remplit les conditions d'obtention. Ils sont attribués un par un, en commençant par l'exploit le plus à gauche.

//LIEUX_

RESTRICTIONS DES LIEUX



COMPÉTENCES
DES LIEUX

CARACTÉRISTIQUES
DES LIEUX

RESTRICTIONS DES LIEUX

Les éventuelles restrictions sont situées en haut des tuiles. Ce sont des effets passifs qui affectent la faisabilité des actions et/ou ajoutent des exigences supplémentaires pour les réaliser .

COMPÉTENCES & CARACTÉRISTIQUES DES LIEUX

Les éventuelles compétences et caractéristiques sont situées en bas des tuiles.

Les compétences sont des effets actifs, généralement initiés par une action Activer. Un joueur peut effectuer l'action requise pour résoudre l'effet du Lieu.

Les caractéristiques sont des effets passifs dont les joueurs bénéficient sans avoir à dépenser une action.

ZONES & MARQUEURS DE ZONE

Aux extrémités des 6 Lieux les plus éloignés du centre de l'île se trouve un marqueur de zone indiquant qu'une tuile et les tuiles adjacentes constituent une zone particulière. Chaque zone partage un Lieu avec ses deux zones adjacentes. Le numéro de la zone est pris en compte lors des parachutages et lors de la résolution des cartes Evènement.



//COMMENT JOUER_

RELOAD se joue en tour par tour, un joueur à la fois, dans le sens horaire, sur un certain nombre de Manches.

MANCHE

Une Manche commence lorsque le premier joueur débute son tour et se termine lorsque le dernier joueur dans le sens horaire a terminé le sien. La partie se termine à la fin de la Manche au cours de laquelle la dernière carte Évènement est révélée ou quand un joueur ou une équipe atteint le statut de Superstar.

NOTE : Si les jetons de Popularité d'un joueur (ou équipe) recouvrent une partie de la zone Superstar, le jeu se termine immédiatement et ce joueur (ou équipe) est déclaré vainqueur. Aucun tour supplémentaire n'est effectué et aucun effet n'est résolu.



//TOUR DU JOUEUR_

Pendant son tour, un joueur est considéré comme joueur actif. Le tour de chaque joueur consiste en 3 phases à résoudre dans l'ordre suivant :

1. Phase de Préparation (parachutage, équipement)
2. Phase d'Actions
3. Phase de Protection (réserve de défense, toxine, soin automatique)

1. PHASE DE PRÉPARATION

Cette phase correspond au moment où le joueur se prépare pour son tour. Il place tous ses dés d'Action qui ne sont pas dans sa zone de blessures, dans sa réserve de défense. Ces dés d'Action ne sont pas assignés et peuvent être utilisés par le joueur pendant ce tour. Effectuez ces étapes dans l'ordre suivant :

1.1 Parachutage

Si le Personnage d'un joueur n'est pas présent sur l'île au début de son tour, il doit être parachuté en suivant ces étapes :

- Un joueur doit cibler soit la Tour Centrale, soit un Lieu adjacent à celle-ci et y placer son personnage.
- Il lance 2 dés et compare les résultats avec les marqueurs de zone situés sur les bords de la carte, afin de déterminer comment le vent va affecter sa capacité à atterrir dans le Lieu visé.
 - Si les valeurs correspondent à la même zone, le joueur atterrit sur le Lieu ciblé.
 - Si les valeurs correspondent à des marqueurs de zones complètement opposés, le joueur atterrit sur le Lieu ciblé.
 - Si les valeurs ne correspondent ni à la même zone, ni à des zones complètement opposées, le joueur doit choisir de déplacer son Personnage d'1 Lieu dans la direction d'un marqueur de zone correspondant à la valeur d'un des dés lancés.

1.2 Choix de l'Équipement

Le joueur choisit les cartes Équipement qu'il va utiliser pour débiter son tour en les posant face visible en bas de sa fiche Personnage. L'équipement est conservé visible pour le reste du tour sauf si le joueur en acquiert un nouveau. Un joueur ne peut pas remplacer une carte Équipement sur laquelle un dé d'action est assigné.

Les joueurs ne peuvent équiper que 2 mains, 1 torse et 1 tête à la fois. Quand un joueur retire une carte Équipement, celle-ci est placée dans son Sac à dos. Les objets spéciaux n'ont pas d'icône d'emplacement d'équipement requis en haut de leur carte et peuvent seulement être utilisés directement depuis le Sac à dos du joueur. Toutes les cartes Équipement dans le Sac à dos du joueur sont conservées face cachée à l'abri du regard des autres joueurs.

2. PHASE D' ACTIONS

Le joueur actif effectue des actions en assignant des dés aux cases Action de sa fiche Personnage et de ses cartes Équipement, ainsi qu'en effectuant des actions gratuites. **Les dés ne sont PAS lancés, ils sont assignés aux cases Action avec la valeur du dé correspondant à la valeur de la case.**

2.1 Actions libres

Les actions libres sont des actions pouvant être entreprises, peu importe qu'un joueur se trouve ou non dans le même Lieu qu'un joueur adverse.



COURIR

Courir permet à un joueur de se déplacer dans un Lieu adjacent.



Si un joueur se trouve sur un Lieu avec un jeton Portail, il peut se déplacer vers un autre Lieu ayant un jeton Portail en utilisant une seule action Courir.



ACTIVER

Activer permet au joueur d'utiliser une seule compétence du Lieu sur lequel il se trouve. Une référence complète des Lieux se trouve à la page 12.



TROUVER

L'action Trouver permet au joueur de ramasser une Balise ou une Caisse d'équipement sur son Lieu actuel.



Lorsqu'un joueur ouvre une Caisse d'Équipement, il la retire de son Lieu actuel, pioche 2 cartes de la pioche d'Équipements correspondante, en garde 1 et défausse l'autre.



Lorsqu'un joueur ramasse un jeton de Popularité, le place dans l'espace de stockage des jetons de Popularité sur sa fiche Personnage.

1 Korat commence son tour dans le Lieu Jungle. Pour sa première action, elle utilise une action Courir pour se déplacer dans le Lieu Montagne. La restriction du Lieu exige qu'elle assigne 2 actions Courir pour se déplacer dans la tuile.

2 Pour sa deuxième action, elle utilise une action Trouver pour ramasser le jeton Balise, et le place dans l'espace de stockage des jetons de Popularité sur sa fiche Personnage.

3 Pour sa troisième action, elle utilise une autre action Courir pour se déplacer jusqu'au Lieu Village.

4 Pour sa quatrième action, Korat utilise une action Activer pour résoudre la compétence du Lieu Village. Elle pioche 3 cartes Équipement 1 étoile, en défausse 1 et garde les cartes restantes. Elle choisit d'équiper 1 des cartes Équipement et place l'autre dans son Sac à dos.

Comme elle n'a plus de dés d'Action disponibles, son tour est terminé et elle passe à sa Phase de Protection.

2.2 Actions Restreintes

Les actions restreintes sont des actions qui ne peuvent pas être entreprises par un joueur lorsqu'il se trouve dans le même Lieu qu'un joueur adverse. Les actions restreintes sont identifiées par une case Action noire sur la fiche Personnage.

CONSTRUIRE

L'action CONSTRUIRE permet à un joueur de réaliser l'une des choses suivantes :

- Placer 1 de ses Pièges face cachée sur son Lieu actuel, s'il n'y a pas déjà un Piège dans le Lieu.
- Placer ou déplacer son Abri dans son Lieu actuel, s'il n'y a pas déjà d'Abri dans le Lieu.
- Placer ou déplacer jusqu'à 2 de ses Murs le long des bords vacants de son Lieu actuel.
- Démolir 1 Abri ou 1 Mur sur le bord de son Lieu actuel, en le rendant au propriétaire ou le remettant dans la réserve de jetons du jeu.

ABRIS

Un joueur qui termine son tour dans le même Lieu que son Abri ou un Abri appartenant à un coéquipier ou le Dôme obtient les effets suivants :

- Il place le dé ayant la plus faible valeur sur sa ligne de combat dans sa réserve de défense
- Il n'est pas affecté par la toxine.

Si un Abri est retiré, remettez-le dans la réserve du joueur ou celle du jeu.

NOTE : On ne peut pas cumuler l'effet du dôme et d'un abri. Un seul des deux est résolu à la fin du tour d'un joueur.

MURS

Les Murs s'étendent sur toute la longueur du bord du Lieu sur lequel ils sont placés. Les joueurs ne peuvent pas se déplacer ou tirer à travers, sauf à travers les leurs et ceux de leur équipe.

Si un Mur est retiré, remettez-le dans la réserve du joueur ou celle du jeu.

NOTE : Les règles concernant les Murs et leur effet sur la détermination de la ligne de mire sont traitées dans la section action de Combat à Distance à la page 8.

Les équipes partagent la même réserve de Murs. Quel que soit le nombre de joueurs, il y a une limite de 6 Murs par équipes.

SOIGNER

L'action Soigner permet à un joueur de se soigner lui-même ou un coéquipier. Lorsqu'un joueur est soigné, il prend un certain nombre de dés de sa zone de blessures et les place dans sa réserve de défense.

Pour réaliser une action Soigner, un joueur décide de se soigner ou de soigner un coéquipier, puis lance un de ses dés d'Action disponibles et le place sur sa case Action Soigner. En fonction de la cible, il résout l'action Soigner comme suit :

- Si un joueur se soigne, il récupère 1 dé de blessures.
- Si un joueur soigne son coéquipier, ce dernier récupère 2 dés de blessures et l'équipe gagne 1 jeton Esprit d'équipe.



Un joueur qui soigne son coéquipier obtient un jeton Esprit d'Équipe



Un joueur qui obtient un crâne sur le dé lancé pour le soin fait récupérer 1 dé de blessure supplémentaire.

NOTE : Les dés placés dans la réserve de défense du joueur actif sont disponibles immédiatement et peuvent être utilisés durant ce tour.



Un joueur qui construit un Piège dans le Lieu où se trouve également son coéquipier marque un jeton Esprit d'Équipe.

PIÈGES

Chaque fois qu'un joueur entre dans un Lieu avec un Piège appartenant à un joueur adverse, il doit immédiatement désamorcer le Piège en choisissant papier, pierre ou ciseaux. Le Piège est ensuite retourné et résolu comme suit :



- **Désarmé (le joueur bat le Piège) :** Le Piège est rendu à son propriétaire face cachée et n'a aucun effet. Le joueur ajoute 1 jeton Piège à sa piste de Renommée.
- **Piégé (le joueur est à égalité avec le Piège) :** Le Piège est rendu à son propriétaire face cachée et le joueur ne peut plus effectuer d'actions Courir pendant ce tour. Le propriétaire du Piège ajoute 1 jeton Piège à sa piste de Renommée.
- **Blessé (le joueur perd contre le Piège) :** Le Piège est rendu à son propriétaire face cachée et le joueur subit 1 blessure. Le propriétaire du Piège ajoute 1 jeton Piège et 1 jeton Blessure à sa piste de Renommée. Si le Piège a provoqué le RELOAD du joueur, le propriétaire du Piège ajoute 1 jeton RELOAD à sa piste de Renommée au lieu d'1 jeton blessure.

2.3 Actions Personnages

Ce sont des actions spécifiques à certains personnages et qui ne peuvent être entreprises que par le joueur qui les contrôle. Ces actions nécessitent la plupart du temps que le joueur assigne un dé d'Action à la case dédiée sur la fiche Personnage.

2.4 Actions Gratuites

Ces actions ne nécessitent pas d'assigner un dé d'Action pour être effectuées, mais doivent être effectuées pendant que le joueur a au moins 1 dé d'Action non utilisé, sauf indication contraire

Objets spéciaux

Les objets spéciaux peuvent être identifiés par l'absence d'un emplacement d'Équipement requis en haut de la carte. Ces objets ne peuvent jamais être équipés et doivent être utilisés à partir du Sac à dos d'un joueur à l'aide d'une action gratuite. Les objets spéciaux ne peuvent être utilisés que pendant le tour du joueur, à moins que la carte ne comporte la mention RÉACTION (!) comme indiqué sur la carte d'objet spécial PAIN KILLER (ANTI-DOULEUR) ci-contre

Équiper un coéquipier

Une fois par tour, avant ou après la résolution d'une action, un joueur peut donner, prendre, ou échanger avec un coéquipier 1 jeton Balise ou 1 carte Équipement présente dans un des Sacs à dos. Chaque joueur recevant 1 carte peut l'équiper s'il dispose d'un emplacement libre sur sa fiche de personnage.



2.5 Actions de combat

Les actions de combat sont divisées en deux sections, le Combat à Distance et le Combat Rapproché. Elles sont effectuées par les joueurs qui tentent de blesser leurs adversaires ou de les forcer à RELOAD. Le Combat à Distance permet d'attaquer un joueur adverse sans risquer d'être blessé. Le Combat Rapproché permet à un joueur de cibler un joueur adverse se trouvant sur le même Lieu que lui, avec le risque supplémentaire d'une contre-attaque. Si un joueur est forcé au RELOAD pendant le combat, l'action de combat se termine immédiatement.



COMBAT À DISTANCE

Pour effectuer une action de Combat à Distance, toutes les conditions suivantes doivent être remplies :

- Le joueur actif possède une arme de Combat à Distance révélée dans sa ou ses mains. Le joueur actif pose un dé d'Action de même valeur sur l'action de tir la plus à gauche de l'arme.
- La cible est à portée de l'arme.
- Le joueur actif a une ligne de mire dégagée vers la cible.

LIGNE DE MIRE (LDM)

La ligne de mire est dégagée entre le tireur et sa cible, si l'un des plus courts chemins séparant les deux personnages ne traverse ni Mur neutre, ni Mur appartenant à un joueur ou équipe adverse.

- 1 Korat a une LDM sur Duke et Blitz. Le Mur de Korat, ne bloque pas sa propre LDM.
- 2 Blitz a une LDM sur Duke et Korat. Il y a 2 chemins vers Duke, 1 est bloqué par le Mur de Korat et l'autre est dégagé.
- 3 Duke a une LDM sur Blitz. Il y a 2 chemins vers Blitz, 1 est bloqué par le Mur de Korat, l'autre est dégagé. Duke n'a pas de LDM sur Korat, son Mur bloque le chemin le plus court.



LANCER DE DÉS

Les joueurs lancent leurs dés et appliquent les éventuels effets modificateurs.

- Le joueur actif lance le nombre de dés de Tir indiqué sur la carte Équipement utilisée. Après avoir appliqué les effets modificateurs à ses dés lancés, s'il y en a, il place ses dés de Tir avec des valeurs crâne dans sa réserve de crânes et dispose ses autres dés sur sa ligne de combat, les valeurs étant classées de la plus élevée à la plus faible.
- Le joueur cible lance tous les dés d'Action de sa réserve de défense. Après avoir appliqué les effets modificateurs à ses dés lancés, s'il y en a, il place ses dés d'Action avec une valeur crâne dans sa réserve de crânes et dispose ses autres dés sur sa ligne de combat, en respectant l'ordre des valeurs, de la plus élevée à la plus faible.



LES CRÂNES

Les joueurs comparent leurs réserves de crânes.

- Si le joueur actif a le plus de crânes (à ajuster suivant les effets d'armure) : le joueur cible subit 1 blessure pour chaque dé crâne supplémentaire dans la réserve de crânes du joueur actif. C'est le dé d'Action ayant la plus faible valeur de la ligne de combat qui est utilisé comme blessure et ainsi de suite.
- Si le joueur cible a le plus de crânes (à ajuster suivant les effets d'armure) : le joueur actif remet 1 dé de Tir dans la réserve du jeu pour chaque dé crâne supplémentaire dans la réserve de crânes du joueur cible. C'est le dé de Tir ayant la plus faible valeur de la ligne de combat qui est retiré et ainsi de suite.



En se référant à l'exemple de LDM précédent, Korat, en tant que joueur actif, effectue une action de Combat à Distance en utilisant son Fusil de Combat équipé pour cibler Blitz. Elle lance 3 dés de Tir comme indiqué sur la carte, obtenant 5, 2 et un crâne. Elle place le crâne dans sa réserve de crânes 1 et les 5 et 2 sur sa ligne de combat 2.

Blitz, en tant que joueur cible, lance le dé d'Action disponible dans sa réserve de défense 3 et obtient un 2. Il place le dé sur sa ligne de combat, poussant le dé d'Action de valeur 1 vers le bas 4.



Korat et Blitz comparent leurs réserves de crânes. Korat a 1 dé crâne dans sa réserve de crânes 1. Blitz en a 0, cependant il a une MILITARY VEST (VESTE MILITAIRE) équipée, qui a l'attribut armure, sa capacité compétence lui permettant de réduire le nombre total de crânes dans la réserve de crânes de Korat de 1. Ce qui fait un total final de 0 crâne pour Korat et 0 crâne pour Blitz.



LA COMPARAISON

En commençant par le haut, les joueurs comparent les lignes de combat, un dé à la fois.

- Si le dé de Tir du joueur actif a une valeur supérieure au dé d'Action du joueur cible, ce dernier place son dé perdant dans sa zone de blessures.
- Si le dé d'Action du joueur cible a une valeur supérieure ou égale au dé de Tir du joueur actif, rien ne se passe.
- Pour chaque dé de Tir sans opposition, le joueur cible prend 1 blessure légère réduisant ainsi la valeur du dé le plus bas sur sa ligne de combat de 1 pour chaque blessure légère reçue.



Korat et Blitz comparent leurs lignes de combat en commençant par les valeurs les plus hautes, 5 contre 4. Le dé de Tir de Korat, d'une valeur de 5, est supérieur au dé d'Action de Blitz, d'une valeur de 4. Blitz prend donc le dé comme blessure 1. La série suivante, 2 contre 4, est comparée. Le 4 du dé d'Action de Blitz est supérieur au 2 du dé de Tir de Korat, donc rien ne se passe.

Il n'y a plus de dés de Tir à comparer aux dés d'Action, la phase de combat se termine donc et les joueurs passent à l'étape des bonus.



ÉTAPE DES BONUS

Pour chaque valeur de dé de Tir correspondant à la valeur d'un dé d'Action attribué à la carte Équipement se trouvant dans l'action de Combat à Distance, déclenchez l'effet bonus de l'arme.



FIN DE COMBAT

Remettez tous les dés de Tir dans la réserve du jeu et tous les dés d'Action de la réserve de crânes du joueur cible dans sa réserve de défense. Le tireur ajoute à sa piste de Renommée l'éventuel jeton de Popularité gagné lors de ce combat.



Korat vérifie les bonus d'armes en comparant les valeurs de ses dés de Tir à tous ses dés d'Action utilisés à la carte qu'elle a utilisée pendant ce combat 1. Son dé de Tir de valeur 2 correspond au dé d'Action de valeur 2 assigné à la carte, elle peut donc déclencher le bonus une fois. L'effet bonus du Fusil de Combat inflige 1 blessure. Blitz déplace donc le dé ayant la valeur la plus faible de sa ligne de combat vers sa zone de blessures 2.

Le combat est maintenant terminé. Korat remet tous les dés de Tir dans la réserve du jeu.



Korat ajoute 1 jeton Blessure à sa piste de Renommée pour avoir infligé 1 blessure ou plus à Blitz pendant ce combat.



COMBAT RAPPROCHÉ

Pour effectuer une action de Combat Rapproché, le joueur actif assigne un de ses dés d'Action disponible à la case Action de Combat Rapproché sur sa fiche Personnage. Une action de Combat Rapproché est toujours la dernière action du tour d'un joueur.

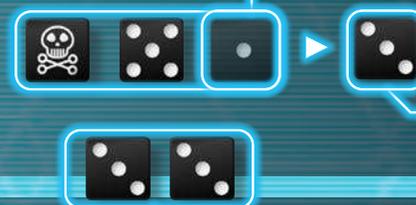


Désireux de se venger, Blitz entre dans le même Lieu que Korat et la cible avec une action de Combat Rapproché.

Blitz lance les dés d'Action de sa réserve de défense et tous les dés d'Action utilisés ayant une valeur crâne 1, obtenant un crâne, 5 et 1. Blitz utilise la compétence

modificatrice de son Bâton Rétractable pour transformer son dé le plus faible, en 3 2. Après avoir appliqué tous les effets modificateurs disponibles, il place son dé crâne dans sa réserve de crâne. Il place ensuite sur sa ligne de combat les dés qu'il a obtenus, ainsi que les dés d'Action utilisés. Il lui reste donc 1 dé dans sa réserve de crâne et une ligne de combat de 5, 4, 3, 2.

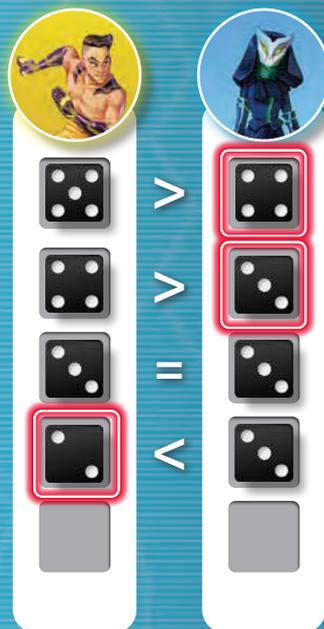
Korat lance les 2 dés d'Action de sa réserve de défense, obtenant 3 et 3 1. Elle n'a aucun équipement ayant d'effet modificateur, donc elle les place tel quel sur sa ligne de combat. Ce qui lui donne une ligne de combat de 4, 3, 3, 3, 2.



Blitz et Korat comparent leurs réserves de crânes.

Blitz a 1 dé crâne dans sa réserve de crânes. Comme Korat n'a pas de dé crâne dans sa réserve de crânes, la Veste Militaire de Blitz n'a aucun effet. Le total final est de 0 crâne pour Korat et de 1 crâne pour Blitz. Ayant 1 crâne de moins que Blitz, Korat subit une blessure ; déplaçant son dé de valeur 2 dans sa zone de blessures 3.

Blitz et Korat comparent maintenant leurs lignes de combat en commençant par la valeur la plus haute.



1. Le 5 de Blitz bat le 4 de Korat. Korat subit une blessure déplaçant le 4 dans sa zone de blessures.
2. Le 4 de Blitz bat le 3 de Korat. Korat subit une blessure déplaçant le 3 dans sa zone de blessures.
3. Le 3 de Blitz est à égalité avec le 3 de Korat. Rien ne se passe.
4. Le 3 de Korat bat le 2 de Blitz. Blitz se blesse et déplace le 2 dans sa zone de blessures.
5. Il n'y a plus de dé à comparer dans la dernière manche, mais s'il y avait eu un dé d'un côté et non de l'autre, le joueur sans dé aurait subi une blessure légère, réduisant la valeur de son dé le plus faible sur sa ligne de combat de 1.

Sans autre dé à comparer, le combat est maintenant terminé.



LANCER DE DÉS

Les deux joueurs lancent tous les dés de leur réserve de défense et tous les dés d'Action utilisés de valeur crâne. Après avoir appliqué les effets modificateurs aux dés lancés, ils placent leurs dés d'Action ayant des valeurs crâne dans leur réserve de crânes. Le joueur actif déplace tous les dés d'Action utilisés sur sa ligne de combat et les deux joueurs classent leurs dés sur leur ligne de combat, de la plus élevée à la plus faible.



LES CRÂNES

Les joueurs comparent leurs réserves de crânes.

- Le joueur avec le plus de dés crânes (à ajuster suivant les effets d'armure) inflige 1 blessure au joueur adverse pour chaque dé crâne supplémentaire qu'il possède. C'est le dé ayant la plus faible valeur de la ligne de combat qui est utilisé comme blessure et ainsi de suite.



LE COMBAT

En commençant par le haut, les joueurs comparent leurs lignes de combat, un dé à la fois.

- Si le dé d'Action d'un joueur a une valeur supérieure à celle du dé d'Action du joueur adverse, le joueur avec le dé de valeur inférieure place le dé perdant dans sa zone de blessures.
- Si les dés d'Action des joueurs sont de valeur égale, rien ne se passe.
- Pour chaque dé sans opposition, le joueur n'ayant pas de dé à comparer subit 1 blessure légère. La blessure légère réduit de 1 point son dé le plus faible sur la ligne de combat (voir BLESSURES LÉGÈRES page 11)



FIN DE COMBAT

Les joueurs remettent tous les dés d'Action de leur réserve de crânes dans leur réserve de défense. Ils obtiennent tous les jetons de Popularité gagnés lors de ce combat.

Blitz et Korat déplacent les dés d'Action de leur réserve de crânes dans leur réserve de défense.



Blitz et Korat ajoutent 1 jeton Blessure à leur piste de Renommée pour avoir infligé 1 blessure ou plus durant ce combat.

BLESSURES

Après qu'un joueur ait subi 1 ou plusieurs blessures, il déplace ses dés d'Action dans sa zone de blessures, de gauche à droite. En plaçant autant de dés que de blessures subies.

Sauf instruction contraire, par exemple lors de la comparaison des dés pendant le combat, le joueur blessé ajoute des dés d'Action selon la hiérarchie des blessures:

- Le dé le plus faible sur sa ligne de combat
- Tout dé non utilisé de sa réserve de défense
- Tout dé utilisé de son choix



Chaque fois qu'un joueur cause des blessures, PEU IMPORTE le nombre de blessures, il ajoute 1 jeton Blessure à sa piste de Renommée.

NOTE : Si un joueur provoque la 4^e blessure donc l'élimination d'un adversaire, il ne gagne PAS un jeton Blessure, mais un jeton RELOAD.

BLESSURES LÉGÈRES

Lorsqu'un joueur subit une blessure légère, il réduit le dé le plus faible de sa ligne de combat de 1, et ce pour chaque blessure légère subie.

Si un joueur subit une blessure légère et qu'il doit réduire un dé d'Action d'une valeur de 1, ce dé est pris comme blessure à la place.

Chaque fois que des blessures légères entraînent la prise d'un dé comme blessure et qu'il reste des blessures légères à prendre, elles sont appliquées au dé suivant le plus faible de la ligne de combat, jusqu'à ce que toutes les blessures légères aient été prises.

Un joueur sans dé sur sa ligne de combat ne peut pas prendre de blessures légères.

RELOAD

Si toutes les cases de la zone de blessures d'un joueur sont pleines, le joueur subit un RELOAD. Si cela se produit pendant une action de combat, le combat se termine immédiatement.

Lorsqu'un joueur subit un RELOAD, suivez ces étapes :

1. Placez toutes les balises que le joueur transportait dans son Lieu actuel.
2. Placez le Personnage du joueur dans la zone de RELOAD sur sa fiche Personnage.
3. Placez tout l'équipement que le joueur portait dans les piles de défausses correspondant au type d'équipement.
4. Le joueur pioche 2 cartes Équipement 2 étoiles, en garde 1, la place face cachée dans son Sac à dos, et défausse l'autre.
5. Le joueur responsable de la blessure finale ajoute un jeton RELOAD à sa piste de Renommée.

RELOAD

8

Si un joueur provoque le RELOAD de son adversaire dans le même Lieu qu'un coéquipier, il marque un jeton Esprit d'Équipe.

3. PHASE DE PROTECTION

Après qu'un joueur ait effectué les actions qu'il souhaitait, il passe à la protection de son androïde en résolvant les étapes suivantes :

1. Remettez le dé de Boost dans la réserve du jeu, si possible.
2. Placez tous les dés d'Action utilisés, sur la ligne de combat, en respectant l'ordre des valeurs, de la plus haute à la plus basse.
3. Placez tous les dés qui ne se trouvent pas sur la ligne de combat ou dans la zone de blessures du joueur dans sa réserve de défense.
4. Si le joueur se trouve dans le même Lieu que son Abri, il place le dé ayant la valeur la plus faible de sa ligne de combat dans sa réserve de défense.
5. Si le joueur n'est pas à l'abri de la toxine, il subit 1 blessure.
6. Tous les joueurs qui sont à l'abri de la toxine et qui ont 2 blessures ou plus soignent 1 blessure.

Les joueurs sautent l'étape 6 en mode Team Royale.



À l'abri de la toxine signifie dans un Lieu sans jeton/icône de toxine ou dans un Lieu avec un Abri appartenant au joueur ou à son équipe (y compris le Dôme).

//ÉVÈNEMENTS

Après la Phase de Protection, avant que le joueur suivant ne commence son tour, le joueur qui vient de terminer son tour révèle et résout la prochaine carte du paquet Évènement. Si un joueur ne peut pas le faire, passez à la Fin de Partie. Sinon, le joueur suivant commence son tour.

NOTE : Ne tirez pas de carte Évènement avant que le dernier joueur ait terminé son premier tour. Le premier Évènement est toujours résolu avant que le premier joueur n'entame son deuxième tour.

//FIN DE PARTIE

Le jeu se termine de l'une des deux façons suivantes :

1. Un joueur ou une équipe atteint le statut de Superstar. Les Superstars gagnent la partie immédiatement. Ne pas attribuer d'Exploits.
2. À la fin d'une Manche au cours de laquelle le dernier Évènement a été résolu. Les joueurs procèdent à l'attribution des Exploits.

EXPLOIT : RELEVÉ DES COMPTEURS

Chaque Exploit de majorité de fin de partie est attribué au joueur ou à l'équipe qui l'a obtenue. Ces exploits sont attribués un par un, de gauche à droite. En cas d'égalité sur une condition de réalisation, tous les joueurs ou équipes obtiennent l'exploit.

NOTE : Les joueurs ou les équipes ne peuvent pas obtenir le statut de Superstar pendant l'attribution des Exploits de Fin de Partie.

Une fois que tous les exploits ont été attribués, les joueurs ou les équipes comparent la position finale des jetons Popularité sur leurs piste de Renommée. Le joueur ou l'équipe ayant le plus de Renommée gagne !

En cas d'égalité, le joueur ou l'équipe qui a obtenu le plus de jetons Exploit gagne. Si l'égalité persiste, le joueur ou l'équipe ayant le plus de jetons RELOAD sur sa piste de Renommée gagne. Si l'égalité persiste, les joueurs ou équipes ex aequo se partagent la victoire et le public attend avec impatience la revanche dans le prochain épisode de RELOAD !

En raison de l'aspect visuel des scores dans RELOAD, le vainqueur est déterminé par la longueur cumulée des jetons de Popularité qu'un joueur ou une équipe a accumulés. Cependant, en cas de litige sur le score final, voici le nombre de points de renommée par jeton :



EXPLOIT
3 POINTS



COURONNE
4 POINTS



RELOAD
7 POINTS



BALISE
4 POINTS



BLESSURE
3 POINTS



PIÈGE
2 POINTS



ESPRIT D'ÉQUIPE
2 POINTS

//CRÉDITS

Conception : Jean-Marc Tribet, François Rouzé

Illustrations : Jacqui Davis

Conception graphique : Chris Byer et Anthony Questel

Développeur : Chris Hamm, Chris Byer

Production : Zongxiu Yao-Charpentier

Traduction : Savannah Bazerque

Relecture : Cédric Basso

//RÉFÉRENCE DES LIEUX_



TOUR CENTRALE (1)

- Utilisez une action Activer pour scorer sur votre piste de Renommée les jetons Balises collectés OU démolissez 1 Mur sur ce Lieu.
- L'action de Construire ne peut pas être effectuée sur ce Lieu.



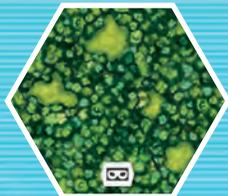
CENTRE DE COMMUNICATION (1)

- Utilisez une action Activer pour placer un jeton Caisse d'Équipement 2 étoiles ou un Piège sur n'importe quel Lieu autre que le Centre de Communications.



STATION H.E.A.R.T (1)

- Utilisez une action Activer pour retirer jusqu'à 3 Blessures à votre Personnage ou celle d'un coéquipier présent sur ce Lieu. Les dés d'action ainsi récupérés peuvent être utilisés durant votre tour.



JUNGLE (6)

- Un joueur dans un Lieu Jungle est furtif..
- Les joueurs furtifs ne peuvent pas être la cible d'actions de Combat à Distance à moins que le joueur actif ne soit dans ce même Lieu.



LABYRINTHE (1)

- Utilisez une action Activer pour construire 1 Mur sur n'importe quel Lieu ET démolir 1 Mur sur n'importe quel Lieu.
- Lorsqu'un joueur entre dans ce Lieu, il ne peut pas effectuer d'action Courir pour le reste de son tour.



MONTAGNE(4)

- Utilisez 2 actions COURIR pour y entrer.
- Augmente la portée maximale des actions de Combat à Distance de 1 Lieu.



PLAINES (8)

- Aucun effet.



VILLAGE (6)

- Utilisez une action Activer pour piocher 3 cartes du paquet Équipement 1 étoile. Gardez-en 2 et défaussez-en 1.



ENTREPÔT (1)

- Utilisez une action Activer pour piocher un équivalent de 4 étoiles d'équipement, gardez un équivalent de 2 étoiles et défaussez le reste.

//EXPLOITS_



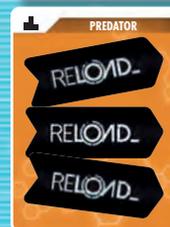
MARTIAL ARTIST (ARTISTE MARTIAL)

Soyez le joueur le plus rapide à provoquer le RELOAD d'un adversaire en Combat Rapproché.



MARKSMAN (TIREUR D'ÉLITE)

Soyez le plus rapide à provoquer le RELOAD d'un adversaire en Combat à Distance.



PREDATOR (PRÉDATEUR)

Le joueur ou l'équipe ayant une majorité de jetons RELOAD sur sa piste de Renommée se voit attribuer cet exploit.



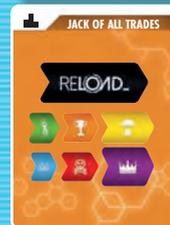
TREASURE HUNTER (CHASSEUR DE TRÉSORS)

Le joueur ou l'équipe ayant une majorité de jetons Balise sur sa piste de Renommée se voit attribuer cet exploit.



MECHANIC (INGÉNIEUR)

Soyez le plus rapide à gagner un jeton Piège.



JACK OF ALL TRADES (MULTI SPÉCIALISTE)

Le joueur ou l'équipe ayant le plus de couleurs distinctes sur sa piste de Renommée se voit attribuer cet exploit.



COLLECTOR (COLLECTIONNEUR)

Le joueur ou l'équipe qui a une majorité de cartes Équipement 3 étoiles, équipées et dans son Sac à dos, se voit attribuer cet exploit.



DOUBLE TROUBLE (DOUBLE IMPACT)

Soyez le plus rapide à gagner 2 jetons Blessure pendant le même tour.