



RÈGLES

# SOMMAIRE

## I/ INTRODUCTION

1) Bienvenue dans l'univers de The Green Conquest.....	4
2) Présentation du jeu.....	5

## II/ AVANT D'ALLER PLUS LOIN

1) But du jeu.....	6
2) Eléments du jeu et installation.....	6
3) Déroulement de la partie.....	8

## III/ LE TOUR DE JEU.....9

## IV/ DÉPLACEMENTS

1) Le mode de déplacement.....	9
2) Les directions et les orientations.....	9

## V/ ATTAQUES

1) Fonctionnement des attaques et calcul des dégâts.....	10
2) Renvoi au camp et tour de latence.....	11
3) Attaques et orientations.....	11

## VI/ CAPACITÉS SPÉCIALES

1) Définition.....	11
2) Règles régissant l'utilisation des capacités spéciales.....	11
3) Le principe des lignes de vue.....	12
4) Les capacités spéciales de chaque véhicule.....	12

## VII/ LES RÈGLES LIÉES AU PLATEAU DE JEU

1) Le tremplin.....	17
2) Les cases obstacles et la notion d'obstacle.....	18
3) La zone centrale et le bonus de placement.....	19
4) Les campements.....	19

## I) INTRODUCTION

### 1) Bienvenue dans l'univers de The Green Conquest

Depuis plusieurs dizaines d'années, le trimétium a permis à l'humanité d'entrer dans une ère industrielle. Il est donc également devenu la source de toutes les convoitises...

Cette ressource, issue d'une réaction chimique entre le tritium et le méthane, possède des propriétés aussi extraordinaires que dangereuses. En effet, le gaz dégagé par le trimétium est irrespirable et les aventuriers cherchant à récolter la précieuse ressource sont contraints d'utiliser des masques à gaz avec un moteur de filtration tellement lourd qu'il doit être transporté par des véhicules.

Etant extrêmement dangereuses, les zones d'exploitation, situées au coeur d'un marais, ont attiré tout type de mercenaires en soif de richesse, allant du simple aventurier au plus dangereux des criminels. Evidemment, la situation a très vite dégénéré. Ces zones d'exploitation sont devenues des zones de non-droit. Des clans se sont formés et luttent pour le contrôle des zones les plus lucratives.

L'air étant très instable et les risques d'explosion élevés, aucune arme à feu ne peut être utilisée, les combats se font à l'aide des véhicules qui sont devenus de véritables machines de guerre. Afin de les rendre plus efficaces au combat, les mercenaires ont eu l'idée de leurs greffer des organes d'animaux mutants vivant dans le marais et donc parfaitement adaptés à la zone.

Ainsi, braconniers, mécaniciens, combattants et chefs de clan organisent un trafic de grande ampleur ayant un seul objectif: créer des véhicules permettant de dominer leurs ennemis pour contrôler les zones d'exploitation.

Dans The Green Conquest, nous vous invitons à créer votre clan en sélectionnant vos véhicules pour devenir le maître du trimétium. Mais attention, prendre part à ces batailles et guider un clan vers la victoire est extrêmement dangereux... Vous n'aurez pas le droit à l'erreur et votre génie tactique sera mis à rude épreuve... Si vous pensez posséder le sang froid nécessaire pour vaincre vos adversaires, alors bienvenue dans le marais !

### 2) Présentation du jeu

Tactique mais intuitif, The Green Conquest est un jeu de domination se jouant de 2 à 4 joueurs sur un plateau quadrillé de 225 cases. L'objectif est simple, vous devez être le dernier joueur à disposer de véhicules sur le plateau. Pour cela, tous vos adversaires doivent donc être éliminés.

#### Comment éliminer un adversaire ?

Pour éliminer un adversaire, il faut détruire 4 de ses 5 véhicules. Comme aux échecs, vous détruirez un véhicule en finissant votre tour sur la même case que lui. Cependant, les pions étant des véhicules, la vitesse à laquelle ils percutent leurs adversaires influence les dégâts infligés. Ainsi, il vous faudra réaliser des attaques avec la plus grande lancée possible pour faire subir le maximum de dégâts.

#### Mais alors qu'est ce que la lancée ?

Il s'agit tout simplement du nombre de cases parcourues en ligne droite par un véhicule avant qu'il rencontre l'adversaire attaqué.

Différents types de véhicules seront mis à votre disposition. Ils disposent chacun de caractéristiques propres : points de santé, points de mouvement, coefficient d'attaque (à multiplier par la lancée pour calculer les dégâts) ainsi que d'une ou plusieurs capacité(s) spéciale(s).

Ces capacités spéciales sont le coeur du jeu car elles vous permettront, en les combinant efficacement, de réaliser les attaques les plus puissantes, c'est à dire avec la plus grande lancée possible.

Pour effectuer ces combos, vous disposez (en fonction d'un bonus de placement) de 2 à 3 véhicules utilisables par tour.

En vous appuyant sur ces capacités spéciales, à vous de construire un clan redoutable en sélectionnant 5 véhicules parmi l'ensemble proposé. Attention cependant, la mécanique du jeu est ainsi faite qu'une infinité de combinaisons est réalisable. Chaque joueur aura une façon différente d'appréhender le jeu ce qui rendra chaque parties uniques et tactiques. Il n'existe aucune combinaison miracle capable d'anéantir n'importe quel clan adverse et votre capacité d'adaptation ainsi que vos compétences tactique seront donc mis à l'épreuve pour sortir vainqueur des combats.

ETES-VOUS PRÊT À RELEVER LE DÉFI ?



## II) AVANT D'ALLER PLUS LOIN

### 1) But du jeu

Le but du jeu est simple : **être le dernier joueur à posséder des véhicules sur le plateau !**

Pour cela, tous les clans adverses devront être éliminés du jeu. **Un clan est éliminé quand 4 des 5 véhicules qui le composent ont été détruits.** Le dernier véhicule prendra automatiquement la fuite et le clan sera considéré comme éliminé.

Votre but va donc être de détruire le plus de véhicules adverses possible tout en conservant les vôtres en vie afin d'être le dernier joueur à posséder au moins 2 véhicules.

### 2) Éléments du jeu et installation

#### Les miniatures et les élastiques :

Chaque véhicule de votre clan est matérialisé sur le plateau par une miniature. Elles sont accompagnées d'élastiques de couleur qu'il vous faudra placer autour des socles pour vous permettre de différencier vos véhicules de ceux de vos adversaires.



#### Les cartes véhicules :



Chacune des cartes est associée à un de vos véhicules de combat.

On y retrouve 3 éléments :

- Les points de santé :



Sur la carte, les points de santé sont matérialisés par le symbole suivant

On retrouve également des coeurs qui correspondent au nombre de point de vie du véhicule. Les cartes sont accompagnées de coeurs en plastique qu'il vous faudra poser sur ces emplacements afin de matérialiser la santé de chacun de vos véhicules. Lorsqu'un de vos véhicules subira des dégâts, vous enlèverez le nombre de coeur correspondant (voir exemple ci-dessous).



-Les points de mouvement :

Ils représentent le nombre de cases que le véhicule va pouvoir parcourir en un tour de jeu (voir chapitre 4 sur les déplacements). Ils sont matérialisés par le symbole



- Le coefficient d'attaque (voir chapitre 5 sur les attaques)

#### Les dépliants :

Chaque joueur dispose d'un dépliant répertoriant les capacités de tous les véhicules. Ainsi, si un joueur a un doute, il n'est pas obligé d'interrompre la partie. Certains points de règlements essentiels au bon déroulement de la partie y figurent également.

#### Le plateau de jeu :

C'est l'élément sur lequel la partie se déroule. Il est constitué de 225 cases. Certaines cases spéciales seront détaillées dans un chapitre dédié. (Voir chapitre VII pour règles associées au plateau de jeu).



### 3) Déroulement de la partie

The Green Conquest est un jeu se jouant **de 2 à 4 joueurs**. Chaque joueur possède **son propre clan**. L'objectif sera d'être le dernier joueur présent sur le plateau de jeu en éliminant tous vos adversaires.

#### Etape 1: La construction des clans:

La partie commence par la construction des clans. Pour cela, chaque joueur devra **choisir 5 véhicules** parmi l'ensemble proposé avec **l'impossibilité d'en prendre deux identiques**.

Conseil :

*Pour les parties à 3 ou 4 joueurs, nous vous conseillons de choisir à tour de rôle un véhicule par joueur. Vous vous mettrez alors pleinement à la place du chef de clan cherchant à enrôler les meilleurs mercenaires des marais de Dreamare avant de partir au combat !*

#### Etape 2: mise en place

Une fois vos clans constitués, vous pourrez alors placer les élastiques correspondants à votre couleur autour du socle de vos miniatures. Il ne vous restera alors plus qu'à placer vos 5 cartes véhicules devant vous avec les coeurs matérialisant la santé et la partie pourra démarrer.

#### Etape 3: position initiale

Au début de la partie, **les 5 véhicules doivent être placés dans leur camp**. Dans le cas d'une partie à 2 joueurs, ce sont **les 2 camps se trouvant sur les angles opposés qui seront utilisés**.

#### Etape 4: l'enchaînement des tours de jeu

Le plus jeune joueur commence alors à jouer et les hostilités vont pouvoir démarrer. Les joueurs jouent les uns après les autres en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

##### Le mode de jeu à 3 joueurs:

Pour les parties à 3 joueurs un mode coalition est proposé. Ainsi, les 4 clans présents autour du plateau vont faire des alliances. Deux joueurs (jouant les clans situés sur les angles opposés) vont jouer contre le troisième joueur qui dirigera les deux clans restants. Attention : les 4 clans restent bien distincts. Il sera impossible par exemple de jouer un véhicule d'un clan rouge alors que c'est au bleu de jouer, et ce même si vous êtes seul et que vous dirigez les rouges et les bleus !

##### Le mode de jeu coalition :

Comme pour les parties à 3 joueurs, un mode coalition est également proposé pour 4 joueurs. Dans ces parties, deux alliances se créeront. Deux joueurs (jouant les clans situés sur les angles opposés) vont jouer contre les deux autres joueurs qui dirigeront les deux clans restants. Attention : les 4 clans restent bien distincts. Il sera impossible par exemple de jouer un véhicule d'un clan rouge alors que c'est au bleu de jouer, et ce même si les rouges et les bleus sont alliés !

### III) LE TOUR DE JEU

Dans son tour de jeu, chaque joueur va pouvoir **jouer de 2 à 3 véhicules** (pour pouvoir en jouer 3, il devra bénéficier d'un bonus de placement en positionnant un véhicule dans la zone centrale, voir chapitre VII sur les règles du plateau).

Chaque véhicule pourra **se déplacer, attaquer et utiliser une fois chacune de ses capacités spéciales** (se reporter aux chapitre IV, V et VI pour plus d'informations sur les déplacements, les attaques et les capacités spéciales).

**Attention: l'utilisation d'un véhicule ne doit se faire qu'en une seule fois. Le déplacement et l'utilisation de la capacité spéciale ne peuvent pas être entrecoupés par l'utilisation d'un autre véhicule ! A partir du moment où vous décidez de jouer votre deuxième véhicule, il vous sera totalement impossible de rejouer avec le premier, même si vous n'avez pas utilisé tous ses points de déplacement ou ses capacités spéciales.**

Lorsque vous avez réalisé toutes les actions à votre disposition (utilisation de 2 à 3 véhicules, avec pour chacun d'eux déplacement et capacité spéciale) ou que vous estimez que les actions que vous avez réalisées vous conviennent, le joueur suivant commence son tour de jeu.

Passer son tour : Dans The Green Conquest, il vous sera possible de passer votre tour à condition de n'avoir aucun véhicule dans votre campement. Dans le cas inverse, vous devrez soit bouger au moins l'un des véhicules déjà sorti du campement, soit sortir l'un des véhicules se trouvant dans son campement.

### IV) DÉPLACEMENTS

#### 1) Le mode de déplacement

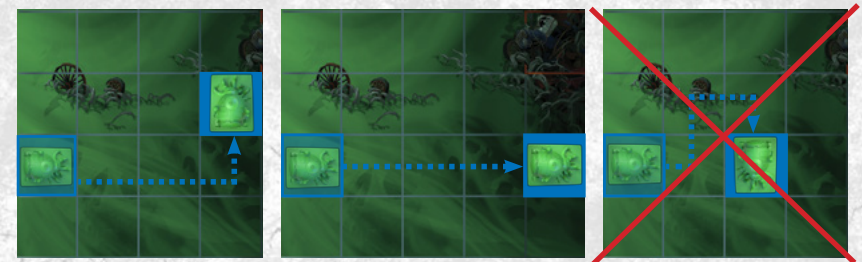
Tous les véhicules disposent de points de déplacement représentés par le symbole



Ces points de déplacement définissent le nombre de cases maximales par tour que vous pourrez parcourir avec un véhicule. Il s'agit d'un nombre de cases **maximales**, ce qui signifie donc que vous pouvez choisir de terminer votre déplacement avant si vous le souhaitez.

#### 2) Les directions et les orientations

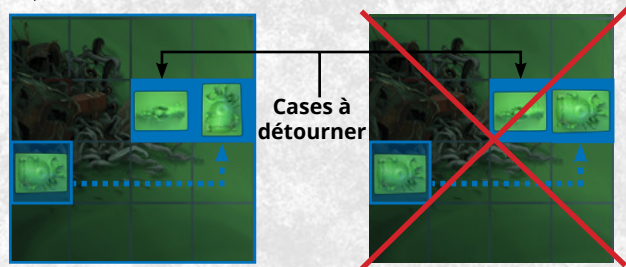
Dans The Green Conquest, les déplacements se font **exclusivement à la verticale et à l'horizontal**. Il n'y a pas de diagonales. Il est également impossible de se déplacer en marche arrière. De plus, **les véhicules disposeront chacun de seulement deux directions par tour**. Ainsi, vous ne pourrez tourner qu'une fois dans le déplacement. Le moment où vous déciderez de tourner est en revanche totalement libre.



Exemple: PM=4



Comme vous le verrez plus tard dans le chapitre V réservé aux attaques, l'orientation des véhicules a une très grande importance. Ainsi lorsque vous changerez de direction, **il est très important que vous changiez également l'orientation de votre véhicule**. Vous terminerez donc le déplacement de votre **véhicule en conservant l'orientation de sa dernière direction**.



Par contre, en début de déplacement, le véhicule joué pourra choisir la direction dans laquelle il part. Il sera même possible d'utiliser un véhicule simplement pour le faire pivoter sur place sans le déplacer (ce véhicule sera considéré comme joué exactement de la même manière qu'un véhicule

ayant utilisé des PM et s'étant déplacé).

**Attention cependant, il est interdit de pivoter un véhicule en fin de déplacement pour modifier son orientation, même s'il lui reste des PM.**

## V) LES ATTAQUES

### 1) Fonctionnement des attaques et calcul des dégâts



L'attaque est l'une des particularités de The Green Conquest et elle est à la base de toutes les stratégies. En effet, l'atmosphère très instable des marais de Dreamare interdit l'utilisation d'armes à feu par les combattants luttant pour le trinitium...

Ils détruisent donc les véhicules adverses en les percutant. Lors de vos déplacements, vous pouvez donc attaquer en fonçant sur un véhicule adverse. **Il vous faudra pour cela**

**finir votre déplacement sur la case du véhicule adverse pour lui infliger des dégâts.** (Voir chapitre IV pour mieux comprendre le système de déplacement).

**Attention : l'attaque met fin au déplacement ! Vous devrez donc attendre votre prochain tour de jeu pour pouvoir déplacer de nouveau un véhicule qui vient d'attaquer.**

Des dégâts vont alors pouvoir être calculés en fonction de votre **lancée** :

- La Lancée : il s'agit du nombre de cases parcourues en ligne droite avant d'atteindre la case du véhicule adverse attaqué. Les cases qui compteront pour calculer la lancée seront donc celles parcourues entre le dernier changement de direction et l'atteinte de la case occupée par le véhicule attaqué.



**Exemple**  
PM=4  
Lancée=2 cases  
Dégâts=2

- Pour calculer les dégâts infligés, un coefficient de dégâts devra être appliqué à la lancée. Il diffère selon les véhicules et peut être égal soit à 1 soit à 1/2. **Les dégâts infligés par un véhicule qui attaque seront donc égaux à sa lancée multipliée par son coefficient d'attaque** ( $\times 1$  ou  $\times 1/2$ ).

**Attention ! En cas de lancée impaire à multiplier par un coefficient de dégâts de 1/2, il faudra arrondir au nombre supérieur pour déterminer les dégâts subis.**

### 2) Renvoi au camp et tour de latence

Lorsque vous attaquez un véhicule adverse, celui-ci **est immédiatement renvoyé dans son campement**. Le joueur qui a subi l'attaque pourra alors replacer ce véhicule **sur la case de son choix** dans son camp.

**Le véhicule qui a subi l'attaque sera alors indisponible pendant le tour suivant.** Il ne pourra ainsi ni être déplacé ni utiliser sa capacité spéciale pour le tour suivant. C'est ce qu'on appelle le tour de latence.

### 3) Attaques et orientation

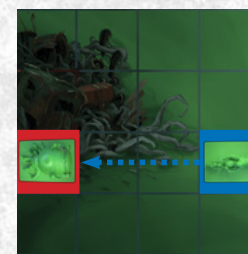
Dans The Green Conquest, l'orientation des véhicules joue un rôle primordial. En effet, en cas d'attaque, deux cas de figures se présentent :

- le véhicule attaqué subit l'attaque de profil ou de dos (le véhicule attaquant arrive donc du côté ou de l'arrière du véhicule attaqué) : le véhicule attaqué subira des dégâts et sera renvoyé dans son campement.

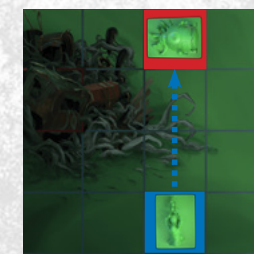
- Le véhicule attaqué subit l'attaque de face (le véhicule attaquant arrive donc en frontal avec le véhicule attaqué) : **le véhicule attaqué et le véhicule attaquant** subiront des dégâts identiques et seront renvoyés dans leur campement.



Attaque de face



Attaque de dos



Attaque de profil

## VI) CAPACITÉ SPÉCIALE

### 1) Définition

Les capacités spéciales sont des «pouvoirs» attribués aux véhicules. Chaque véhicule possède une ou plusieurs capacités spéciales et ce sont ces dernières qui constituent la principale différence entre les véhicules.

### 2) Règles régissant l'utilisation des capacités spéciales

À chaque tour, vous pourrez, pour chaque véhicule joué, utiliser **une fois** chacune de ses capacités spéciales. Il **est donc interdit d'utiliser deux fois la même capacité spéciale dans le même tour**.



Par exemple, en vous référant à la liste des capacités spéciales ci-dessous (partie 4), si vous utilisez les véhicules The trapper et The Octopus, vous pourrez attirer **un** véhicule adverse (pendant l'utilisation de The Octopus, voir partie tour de jeu) et poser **un** piège (pendant l'utilisation de The Trapper).

### 3) Le principe des lignes de vue

Certaines capacités spéciales sont soumises à la notion de ligne de vue.

#### Qu'est ce qu'une ligne de vue ?

Une ligne de vue représente les **6 cases situées devant un véhicule**. Les capacités spéciales soumises aux lignes de vue auront donc une portée de six cases et ne pourront pas avoir d'effet au-delà de ces six cases. De plus, si un obstacle se trouve sur la ligne de vue, celle-ci est rompue et s'arrête au niveau de l'obstacle (voir chapitre VII partie 2 sur les obstacles).



### 4) Les capacités spéciales de chaque véhicule

**Important : Ces capacités spéciales se trouvent également dans votre dépliant. Ainsi, si vous avez un doute sur l'utilisation de l'un des véhicules en cours de partie, vous pouvez consulter rapidement votre dépliant afin de mettre en place vos tactiques sans interrompre le jeu.**

#### The Scout

##### Capacité spéciale

Peut fuir instantanément après avoir attaqué un adversaire. Il disposera alors de 4 PM.

##### Règles associées

- Ne peut en aucun cas utiliser sa capacité de fuite pour attaquer.
- Ne peut pas non plus utiliser le tremplin pendant sa fuite.



#### The Ram

##### Capacités spéciales

Dispose de deux capacités spéciales :

- Peut attaquer de face sans subir de dégâts
- Ses attaques repoussent les véhicules adverses au lieu de les renvoyer dans leur camp. Le véhicule qui subit l'attaque sera alors propulsé du double de cases de lancée de l'attaque de The Ram. Ce sont les cases de poussée.

##### Règles associées

- Si un véhicule propulsé rencontre un autre véhicule (allié ou ennemi), ils subiront tous deux des dégâts de poussé et seront renvoyés dans leur camp.
- Les dégâts de poussée sont égaux aux dégâts initiaux infligés par The Ram à l'adversaire repoussé.
- Si un adversaire est poussé sur le tremplin, ce dernier saute et atterrit au même endroit que s'il l'avait emprunté volontairement. À l'atterrissage, le déplacement s'arrête. (Voir chapitre VII partie 1 concernant le tremplin).
- Les dégâts de poussé s'appliquent aussi aux obstacles (cases barrées, bord du plateau)
- Les campements sont considérés comme des obstacles

**Attention ! Lorsqu'il subit une attaque (même de face), The Ram réagit comme tous les autres véhicules !**

#### The Snake

##### Capacités spéciales

Dispose de 3 capacités spéciales :

- Pas de limite de direction pendant son déplacement
- Lorsque The Snake rencontre un bord du plateau sur son chemin, il ressort du côté opposé.
- Empoisonne les véhicules attaqués pour le prochain tour. Ainsi, pendant le tour adverse suivant l'attaque, tous les dégâts que The Snake subira seront également subis par le véhicule empoisonné.

##### Règles associées

- Après avoir emprunté le bord du plateau pour se téléporter, The Snake pourra continuer son déplacement mais ne pourra, dans ce tour, ni attaquer ni utiliser le camp adverse pour régénérer un véhicule (voir chapitre VII partie 4 sur les campements)
- Les cases obstacles (cases de campement et cases barrées) ne peuvent pas être traversées.
- Si The Snake est poussé sur les bords du plateau, il ne considérera pas ce dernier comme un obstacle mais réapparaîtra de l'autre côté.







### The Trapper

#### Capacité spéciale

Peut poser un ou deux pièges sur le champ de bataille. De la taille d'une case, ces pièges ne peuvent être posés que sur une case qu'il vient d'emprunter.

#### Règles associées

- Peut poser 1 piège maximum par tour
- Ne peut pas avoir plus de 2 pièges en même temps sur le champ de bataille. Cependant, même avec 2 pièges déjà posés sur le champ de bataille, The Trapper peut tout de même poser un autre piège où il le désire dans son déplacement, en enlevant un des deux pièges déjà posés.
- Calcul des dégâts des pièges : Les dégâts des pièges sont égaux à la lancée du véhicule qui les rencontre. Généralement, cette lancée est provoquée par un déplacement forcé

causé par un des véhicules alliés à The Trapper.

### The Glider

#### Capacités spéciales

Dispose de deux capacités spéciales :

- Peut, dans son déplacement, décider de sauter par dessus une ou plusieurs case(s). Ainsi, il pourra passer par dessus des véhicules alliés ou ennemis, des pièges sans les déclencher et sur les cases barrées.
- Peut maîtriser ses sauts après l'utilisation du tremplin. Ainsi, il a la capacité de choisir la case sur laquelle il va atterrir après avoir décollé, indépendamment de sa lancée (1 à 4 cases après le tremplin, voir chapitre VII partie 1 réservée au tremplin).

#### Règles associées

- Lors d'un déplacement forcé causé par un adversaire, il ne peut pas choisir de survoler des cases.



### The Tunneler

#### Capacité spéciale

Peut échanger sa position avec n'importe quel véhicule allié.

#### Règles associées

- La capacité spéciale de The Tunneler ne peut pas être réalisée après son déplacement.
- Par contre, après avoir utilisé la capacité spéciale de The Tunneler, les deux véhicules échangés peuvent se déplacer. Ils peuvent alors démarrer leur déplacement en choisissant la direction de départ.
- Echanger les positions échange également les orientations des véhicules (important si les véhicules échangés ne se déplacent pas)



- Il est possible d'échanger sa position avec n'importe quel véhicule allié, même s'il est dans son camp ou sous l'emprise d'un véhicule adverse. En prenant sa position, The Tunneler s'expose alors à subir la capacité spéciale de l'adversaire dont était victime le véhicule échangé.

### The Octopus

#### Capacité spéciale

Peut attirer un véhicule (allié ou ennemi) se trouvant en face de lui dans une limite de 6 cases. Cette capacité spéciale permet donc à The Octopus de positionner le véhicule attiré sur la case de son choix entre lui et la position initiale du véhicule ciblé.

#### Règles associées

La capacité spéciale peut être utilisée soit avant soit après le déplacement. Un déplacement interrompu par l'utilisation de la capacité spéciale ne peut pas être repris.



### The Hypnotist

#### Capacité spéciale

Peut imposer à un véhicule (allié ou ennemi) de suivre son déplacement. Pour cela, il faut qu'il passe dans la ligne de vue du véhicule ciblé (6 cases maximum devant lui). Le véhicule sera alors déplacé à distance en réalisant les mêmes mouvements que The Hypnotist tout en conservant son orientation initiale.

**Attention: à l'inverse de The Octopus, The Nightmare et The Shield, il ne faut pas placer le véhicule dans la ligne de vue de The Hypnotist pour pouvoir réaliser la capacité spéciale mais faire passer The Hypnotist dans la ligne de vue du véhicule ciblé !**

#### Règles associées

- Un véhicule allié déplacé par The Hypnotist n'est pas considéré comme un véhicule joué. Cependant, ce véhicule ne sera pas jouable pendant le tour où il a été déplacé.
- Si un véhicule hypnotisé rencontre un obstacle, il subira des dégâts égaux à sa lancée multipliée par son propre coefficient d'attaque.
- Si cet obstacle est un autre véhicule (allié ou ennemi), il subira également les dégâts.

**Attention : de par leur capacité spéciale, les véhicules The nightmare ennemis sont insensibles au pouvoir de The Hypnotist (voir capacité spéciale de The Nightmare).**



## The Nightmare

### Capacité spéciale

Peut paralyser un adversaire. Cela rendra inactif et immobile ce véhicule. La capacité spéciale s'applique tant que le véhicule est dans la ligne de vue de The Nightmare (6 cases sans obstacles)

### Règles associées

- De par son pouvoir paralysant, il est insensible aux capacités spéciales et aux charges de face.
- Il est par contre possible pour un adversaire non paralysé de traverser et de se déplacer à travers la ligne de vue, et ce même en allant vers The Nightmare.
- Il est possible de libérer un véhicule sous l'emprise de The Nightmare en faisant terminer un autre véhicule entre The Nightmare et le véhicule ciblé initialement. Le véhicule ainsi placé devient alors la nouvelle cible de The Nightmare.
- The Nightmare peut se déplacer vers le véhicule qu'il paralyse pour aller l'attaquer.

### Attention :

- **The Nightmare peut se faire paralyser par un autre The Nightmare. Si un véhicule est sous son emprise, il est alors libéré.**
- **Un véhicule sous l'emprise de The Nightmare ne peut pas se déplacer mais peut être déplacé par un autre véhicule allié ou ennemi.**



même tour.

## The Shield

### Capacité spéciale

Peut protéger un véhicule allié qui se trouve dans sa ligne de vue (6 cases devant lui)

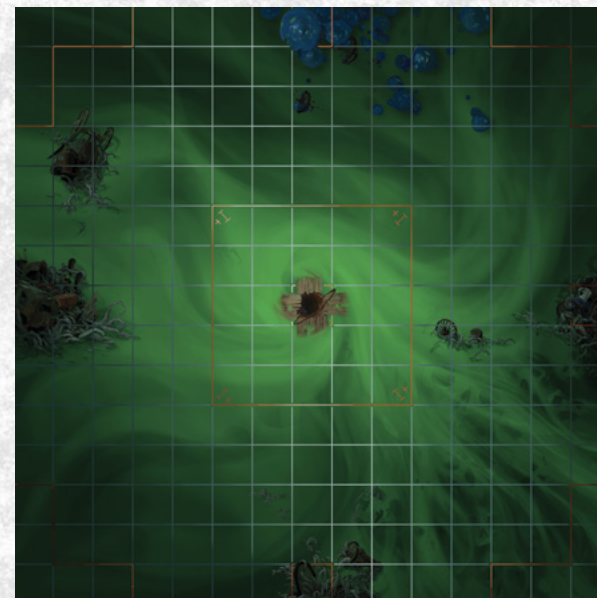
### Règles associées

- Sous l'emprise de The Shield, le véhicule protégé ne subira aucun dégât (ni piège, ni lancée, ni poussée, ni saut). Il ne sera cependant pas protégé contre les capacités spéciales n'infligeant pas de dégât.
- Si un véhicule protégé par The Shield est déplacé et amené à le percuter, les dégâts de poussée ne seront appliqués ni à l'un ni à l'autre.

**Attention: Si un véhicule est attiré hors de la ligne de vue de The Shield (ou si cette ligne de vue est coupée), il est susceptible de subir des dégâts pendant le**

## VII) LES RÈGLES LIÉES AU PLATEAU DE JEU

*Le plateau de jeu est l'élément sur lequel se déroule la partie. Il est constitué de 225 cases dont certaines possédant des règles particulières qui seront détaillées dans ce chapitre.*



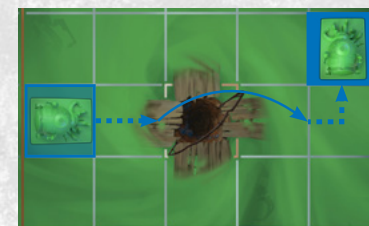
### 1) le tremplin

Au centre du plateau, un puit d'extraction fait office de tremplin.

Vous pourrez l'utiliser pour sauter afin d'accélérer votre déplacement ou pour écraser des adversaires en leur atterrissant dessus.

Lorsqu'un véhicule empruntera la case du tremplin, **il sautera automatiquement et sans dépenser de PM supplémentaire d'autant de cases que sa lancée.**

Par exemple, un véhicule arrivant sur la case du tremplin avec 2 de lancée atterrira 2 cases plus loin sans dépenser aucun PM.



Exemple:  
PM=3



Exemple:  
PM=3  
Dégats=1

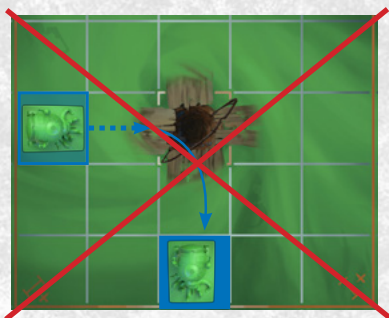
**Attention : il s'agit de sauts. Ainsi, les véhicules empruntant le tremplin survoleront les obstacles avant d'atterrir.**



Si le véhicule n'a pas encore dépensé tous ses PM après l'atterrissage, il peut continuer normalement son déplacement. Ainsi, il pourra même changer de direction une fois s'il n'avait pas changé de direction avant le saut. Il pourra également attaquer ou utiliser ses capacités spéciales.

Néanmoins, après l'atterrissage, le calcul de la lancée est remis à 0 !

Attention : il est impossible de changer de direction sur la case du tremplin !



Exemple:

PM=2

Adversaire éliminé



Si un véhicule se trouve pile sur la case sur laquelle vous atterrissez, ce dernier sera directement détruit, peu importe ses points de vie et son orientation (si l'attaque se fait de face, le véhicule attaquant ne subira pas de dégât et le véhicule attaqué sera détruit).

## 2) Les cases obstacles et la notion d'obstacle

Dans The Green Conquest, les éléments qui sont considérés comme des obstacles sont :

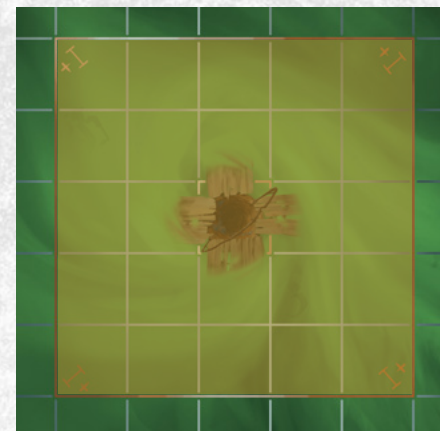
Les 4 cases obstacles  
Les bords du plateau  
Les campements  
(Les véhicules)

Les obstacles sont infranchissables (sauf grâce à un saut à l'aide du tremplin ou pour certains véhicules, voir capacité spéciale de The Glider et de The Snake) et coupent les lignes de vue. Il est donc impossible de se déplacer en empruntant une case obstacle ou une case occupée par un obstacle ainsi que d'utiliser une capacité spéciale en ciblant un véhicule situé derrière une de ces cases.

Pour finir, en cas de percussioin avec un obstacle, des dégâts sont infligés (voir chapitre VI pour les détails des capacités spéciales de The Ram et The Hypnotist).

## 3) La zone centrale et le bonus de placement

Au centre du plateau se trouve une zone extrêmement riche en trimetium. En plaçant un ou plusieurs véhicules dans cette zone vous pourrez jouer un véhicule supplémentaire (le nombre maximal de véhicules jouables par tour est donc de trois, même si tous vos véhicules se trouvent dans cette zone centrale).



Pour bénéficier du bonus de placement, vous devrez vous trouvez dans une de ces deux situations :

- Un véhicule de votre clan est placé dans la zone centrale au début de votre tour. Dans cette situation, même si le véhicule sort de la zone, le bonus de placement sera conservé pour ce tour et vous pourrez jouer 3 véhicules.

- Vous terminez le déplacement de l'un de vos véhicules dans la zone centrale. Dans ce cas, vous bénéficierez immédiatement du bonus de placement. Vous pourrez alors pour ce tour jouer 3 véhicules au total.

## 4) Les campements

Les campements sont les zones dans lesquels les véhicules sont placés avant le début de la partie. Ils sont au nombre de 4 et se situent sur les 4 angles du plateau.

Dans son campement, un véhicule ne pourra subir ni attaque ni capacité spéciale venant d'un véhicule adverse. Il pourra cependant subir les capacités spéciales des véhicules de son clan.

Il ne pourra également pas réaliser de capacité spéciale de son campement mais pourra par contre en sortir pour attaquer directement en chargeant un adversaire.

Lorsqu'un véhicule est sorti de son campement, il lui sera impossible d'y retourner. Plus généralement, les campements fonctionnent comme des obstacles pour tout les véhicules se trouvant sur le plateau (et hors de leur campement donc).

Aucun véhicule ne pourra donc emprunter les cases de son campement ou d'un campement adverse.



Cette règle possède deux exceptions :

- Exception 1: Comme décrit précédemment dans le chapitre réservé aux attaques, **lorsqu'un véhicule subit des dégâts, il est renvoyé dans son campement et devra y rester pendant un tour** (le tour de latence). C'est le joueur possédant le véhicule attaqué qui choisit la case du campement sur laquelle il est replacé. Dans ce cas donc, les véhicules seront amenés à retourner dans leur campement.

- La régénération: Dans The Green Conquest, chaque joueur dispose d'une seule et **unique** régénération de véhicule. Pour régénérer l'un de ses véhicules, le joueur doit parvenir à faire pénétrer un de ses véhicules dans un campement adverse **ACTIF (ce qui signifie que le clan auquel ce campement appartient doit toujours être présent sur le plateau). Dans la partie, chaque joueur pourra donc entrer une seule fois dans un camp adverse et cela entraînera la régénération d'un de ses véhicules.** Attention cependant, le déplacement du véhicule entrant dans le campement adverse est instantanément interrompu. Il est, tout comme le véhicule régénéré, **renvoyé dans son propre campement.**



[illegible]



