

Gloomhaven – Les Mâchoires du Lion

Résumé des règles

(Valable après les 5 scénarios d'initiation)

1. Mise en place

- voir **Aide de Jeu de Tibug sur BGG**
- Cartes Capacité : à choisir parmi les cartes disponibles (niveau 1, X, cartes gagnées)
- Objectif de Bataille : en choisir 1 parmi 2 piochées.
- Niveau d'un scénario (NS) recommandé = Niv. des Monstres = (Niv. moyen des aventuriers)/2 arrondi au >.

- Sélection des Monstres, selon le Nb d'Aventuriers :



2. Déroulement d'un Round

2.1. Sélection de Cartes Capacités

- **Aventuriers** : Choisir 2 cartes Capacité, faces cachées. Celle du dessous déterminera l'initiative. Si en début de round l'Aventurier a moins de 2 cartes en main, il est *épuisé*.
- **Monstres** : Piocher une carte Capacité par type de Monstre.

2.2. Détermination de l'Initiative

Ordonner les marqueurs d'initiative (du + petit au + grand) des aventuriers et des Monstres. Si égalité entre aventuriers, comparer la 2^{ème} carte; si égalité avec un Monstre, l'aventurier est placé devant.

Chaque Monstre joue à l'ordre d'initiative de son type, en commençant par les Monstres d'élite puis selon l'ordre du numéro de leur silhouette.

2.3. Tour de jeu (dans l'ordre d'initiative)

- Pour un aventurier : **jouer la partie haute ou basse d'une de ses 2 cartes** (au choix) puis la partie opposée de l'autre carte (toutes les actions d'une partie ne doivent pas être obligatoirement jouées, sauf celles à effet négatif. Celles jouées doivent par contre être réalisées dans l'ordre). Une partie haute peut toujours être remplacée par une Att.2 et une basse par un Mvt.2 (actions par défaut)
- Pour un type de Monstre : chaque Monstre agit selon sa carte Capacité
Lors de l'apparition d'un nouveau type de Monstre pendant un round, on pioche immédiatement une carte Capacité de son type ; si son initiative est antérieure au joueur actif, ces Monstres jouent juste après lui, sinon ils joueront à leur initiative normale.

2.4. Fin du round

- Mélanger les paquets (pioche + défausse) où une carte avec  a été tirée
- Déplacer les éléments infusés d'un niveau
- Repos court (si la défausse comprend au moins 2 cartes). Prendre une carte de la défausse au hasard pour la mettre dans la pile Cartes Perdues. Reprendre les autres cartes en main et mélanger. Pour 1 PV (et une seule fois), il est possible de remplacer la carte Perdue par une autre carte piochée au hasard dans la défausse.

3. Détail des actions possibles (Capacités)

3.1. Pour tous

- **Déplacement**  X : X cases max.

Bloquant : Adversaire, mur et porte fermée, obstacle (vert) et objectif (jaune).

Une porte (bleue) s'ouvre immédiatement la 1^{ère} fois qu'un aventurier atteint sa case (et déclenche ainsi le positionnement de nouveaux Monstres) et son tour se poursuit.

Un piège se déclenche dès qu'une figurine passe sur la case.

Aller sur une case Terrain difficile (violet) coûte 2 déplacements (sauf si Saut).

Saut : permet de franchir Terrain difficile, Adversaire, Obstacle, Objectif et Piège

- **Attaque** : X dégâts + pioche d'une Carte Modificateur d'Att. (ou de la moins bonne de 2 cartes Modificateur piochées si Désavantage, ou de la meilleure si Avantage). En cas de cumul Avantages/ Désavantages, ils s'annulent entre eux. **Ensuite** on applique la valeur des boucliers.



X Attaque de mêlée.



X Attaque à distance (possible si ligne de vue, non bloquée par un mur). Si utilisée contre un Adversaire adjacent, elle donne un Désavantage.

Mort d'un Monstre : poser une pièce sur sa case.

Dégâts sur un Aventurier : A retirer de son compteur. S'il arrive à 0 il est **épuisé** et quitte le scénario. Un aventurier peut annuler l'ensemble des dégâts subis lors d'une attaque en perdant une carte de sa main ou deux cartes de sa défausse (donc pas les cartes sélectionnées pour ce tour).

- **Pillage**  X : A la fin de son tour, l'Aventurier peut ramasser tous les pions Monnaie et tuiles Trésor à X cases. Sans cette action, un Aventurier peut toujours ramasser ce qui se trouve sur sa case. Les Monstres pillent aussi pièce ou trésor se trouvant sur leur case.

- **Poussée**  et **Traction**  : Le sens d'une poussée effectuée par un Monstre est choisie par les joueurs. Un Adversaire, un obstacle ou un mur bloque les poussées et tractions, mais pas les terrains difficiles.

Autres icônes :

- **Etats** : voir Carte Aide de jeu

- **Cible**  : s'applique sur X Adversaires différents à portée. Dans le cas des attaques piocher une Carte Modificateur par Adversaire.
- **Effets de zone**  : rotation ou inversion de la représentation de zone est valide. Une Carte Modificateur par Adversaire.
- **Éléments** :  infusé dès que l'icone est présente sur la capacité jouée. A la fin de son tour, le marqueur est placé dans la colonne 'fort'. La présence d'un élément barré  permet d'effectuer l'action associée si l'élément est présent dans la colonne 'fort' ou 'faible'. Le marqueur est alors déplacé dans la colonne 'inerte'. Comme les Aventuriers, les Monstres infusent et utilisent les éléments. Ils le font à chaque fois que c'est possible et l'activation bénéficie à tous les montres du type concerné. En cas de  pour les Monstres, les joueurs choisissent l'élément parmi ceux possibles.
- **Lettre 'A'**: Fait référence au nombre d'Aventuriers au début du scénario.

3.2. Aventuriers

- **Repos long** : (A la place de jouer 2 cartes, Initiative 99) Possible si au moins 2 cartes dans la défausse. Des objets peuvent aussi être utilisés durant ce tour. **Choix** d'une carte défaussée à perdre, Soins de 2, Objets réactivés.
- **Utiliser des objets** : (En plus des 2 cartes). Durant un scénario, un Aventurier peut posséder 1 , 1 , 1 , 2  et x  (où x = Niv. Aventurier /2 arrondi au >)
Un objet gagné au cours d'un scénario peut être utilisé quel que soit le nombre d'objets déjà équipés.

Autres icones :

- **Persistance**  : carte à placer dans la zone active, qui donne un bonus durable (X tours ou fin du scénario ou défausse/perte volontaire).
- **Bonus de round**  : carte est défaussée/perdue à la fin du round.
- **Carte perdue**  : à déplacer dans la zone des cartes perdue après utilisation.
- **Expérience**  : XP à ajouter au compteur lors de l'utilisation de la capacité.

3.3. Monstres

Un Monstre désarmé ou sans capacité d'Att, s'il se déplace, le fait comme pour effectuer une mêlée.

- **Focalisation** : le Monstre cible l'aventurier le plus proche en nb de points de déplacement. En cas d'égalité il choisit le plus haut dans l'ordre d'initiative.
- **Déplacement** : uniquement si présence de  sur sa carte Capacité piochée. Si Att. à distance, il s'arrête dès que possible (afin d'éviter un Désavantage). Si Att. avec cibles multiples possibles, il privilégie le déplacement optimum. Les Monstres ne passent pas par un piège, sauf s'il s'agit du seul chemin possible vers sa cible. Si sa fiche indique '-', le Monstre ne se déplace **jamais** de lui-même.

- **Attaque** : uniquement si présence de  sur sa carte Capacité piochée.

4. Fin de partie

Echec si tous les Aventuriers sont épuisés ou selon scénario. Gain des XP et de l'or, des trésors éventuels (qui ne seront donc pas remis en jeu à la prochaine tentative). Retirer les Bénédiction et Malédiction des decks.

Réussite si l'objectif est accompli. Le round doit être terminé.

- Lire la conclusion et donner les récompenses
- Cocher le scénario sur la carte
- Cocher les objectifs de bataille accomplis. Toutes les 3 coches, l'aventurier peut choisir un **Bénéfice**.
 - Convertir les pièces gagnées en or
 - Ajouter l'XP du compteur et du scénario sur la feuille de perso
 - Acheter ou vendre des objets (disponibles). Les objets peuvent s'échanger entre Aventuriers ou se vendre pour 50% du prix d'achat. En dehors d'un scénario, un Aventurier peut posséder autant d'objets qu'il le souhaite
 - Piocher un événement Ville (et le bannir une fois résolu)
 - Retirer les Bénédiction et Malédiction des decks.
- **Si gain de niveau (XP)** : Choisir une nouvelle carte Capacité (du Niv. acquis ou inférieur). Choisir un **Bénéfice**.

5. Divers

- **Mérite d'élimination** : C'est l'Aventurier qui élimine le Monstre qui gagne le mérite. Si le Monstre meurt seul (blessure, piège...), personne ne gagne le mérite.
- **Les Monstres sont générés** sur la case désignée ou au plus proche si elle est prise.
- **Limite de silhouettes** : s'il n'y en a pas assez pour un type de Monstre, on place tout ce qu'il est possible en commençant par les Monstres d'élite et on ignore le reste.