

Les Rois du Champ de Bataille

Philosophie du jeu.

Après plusieurs écritures de cette règle du jeu, il s'avère nécessaire d'en expliquer avant tout l'origine et la philosophie, du simple fait qu'elle ne s'appuie pas sur les fondamentaux classiques des jeux de figurines comme les caractéristiques de figurines ou de troupes des jeux.

Ce jeu est né de plusieurs frustrations. La première était du point de vue du joueur, c'était de réapprendre tout un tas de nouvelles règles de jeux, car aucune ne couvrait toutes les périodes et tous les univers. Au-delà d'être fastidieux, chaque apprentissage demandait une connaissance pointue de détails, des FAQ, et obligeait à se tenir à jour de nombreux errata.

Le second point était ma frustration de figuriniste à ne jamais pouvoir jouer les figurines que j'aimais ou alors pouvoir les jouer mais pas autant que j'en voulais.

C'est donc de ce constat que je suis parti pour créer cette règle qui allait me permettre toutes les fantaisies et tous les rapports de forces logiquement inéquitables ou étranges, par une approche conceptuelle différente des jeux que je qualifie de classiques.

Après plusieurs essais de système plus ou moins réussis, surtout moins, c'est en découvrant des articles sur la théorie quantique que l'idée d'une approche globale m'est venue. Sans m'en douter immédiatement, cette approche, je l'avais intuitivement déjà explorée sur un petit jeu qui avait bien marché à l'époque, les Rois du Ring.

Rapidement après quelques tests, une version champ de bataille du jeu tournait sur ma table, et après de longues semaines de tests, une version épurée naissait. Le jeu était bon et amusant mais il avait le défaut de sa conception, c'est à dire que s'il était adaptable à tous les univers, il n'avait en lui aucune profondeur sur les univers.

Pour corriger ce fait, je ne voulais pas retomber sur la spécialisation de troupe qui aurait demandé des listes d'armées et revenir au style classique. J'ajoutais par le même principe de globalisation des thématiques qui allait donner son sel à la nouvelle version et surtout permettait aux joueurs de voir des oppositions de styles dans les affrontements.

C'est aujourd'hui ce jeu que je vous présente.

Les Rois du champ de Bataille

Les Rois du champ de bataille est une règle de jeu de figurines pour deux joueurs, se jouant avec des cartes, des actions et des ordres, sans dé ni mètre.

Le format de jeu est variable pouvant aller d'un affrontement de deux figurines à beaucoup plus. Le jeu est calibré pour un format allant de 4 unités par zones, un peu moins ou un peu plus ne change rien, mais beaucoup plus change le rapport de force entre soutien et unité en attaque. Dans le fond, cela ne pose pas de réel problème, mais change les tactiques à employer.

À noter que l'explication des règles est basée sur le format classique de 4 unités par zone pour un souci de clarté.

Le jeu se joue sur une surface de jeu divisée en 25 zones, soit 5 cases de longueur par 5 cases de largeur. La taille des cases est laissée libre, puisqu'il dépendra de la taille des figurines utilisées et éventuellement du soclage de chacun. Toute fois prévoyez qu'il faut pouvoir mettre sur une case éventuellement un petit décor et 4 unités.

La règle

Il existe deux types de cartes pour jouer aux Rois du champ de bataille. Les cartes d'actions qui sont un banal jeu de 54 cartes et les cartes ordres spécifique à ce jeu qui seront choisies par le joueur en début de partie.

Les cartes actions. Les cartes actions servent à activer des troupes, les cartes rouges servant à frapper une case adjacente, les cartes noires à se déplacer d'une case. Les cartes cœur frappent orthogonalement alors que les cartes carreaux frappent en diagonale. Les cartes piques permettent de bouger orthogonalement d'une case, les cartes trèfles de bouger d'une case en diagonale.

Une carte indique 4 directions possibles, une fois que le joueur en choisit une, les trois autres sont exclues pour cette carte. Un joueur pourra alors déplacer ou attaquer avec tout ou partie de ses unités, mais dans une seule direction unique par carte jouée.

Les cartes ordres. Les cartes ordres sont des cartes thématiques qui correspondent à des schémas de tactiques que les généraux ont préparés avant la bataille, les joueurs auront 6 cartes en début de partie qu'ils montreront à leur adversaire, puis avant de jouer n'en choisiront que trois qu'ils pourront activer en dépensant n'importe quelle carte action.

En début de son tour, un joueur peut décider si son ordre passe du côté actif, c'est-à-dire face visible, ou face cachée, c'est-à-dire retourné. Un ordre face visible fait jouer les bonus et malus qu'il apporte, face cachée la règle normale s'applique.

Un général va donc appliquer au mieux ses ordres pour bénéficier des bonus et éviter les malus. Un ordre ne peut être changé, ou passer de l'état actif ou passif qu'en début de tour avant de jouer n'importe quelle carte action. Changer un ordre coûte une carte, que l'on peut poser immédiatement sur la face que l'on souhaite. Poser un nouvel ordre du côté actif ou passif ne coûte rien. Changer de face un ordre ne compte pas comme une action de jeu.

Les unités.

Une unité est une troupe composée d'un ou plusieurs éléments qui représentent une force de X. Chaque unité est de Force X, elles sont donc égales que se soit au combat ou en déplacement.

Si cela peut paraître étrange qu'un blindé par exemple ne soit pas plus rapide qu'un fantassin, l'explication est la suivante. Un nombre incalculable de paramètres peuvent être pris en compte pour simuler une réalité, cette réalité infiniment complexe n'est pas jouable sur une table de jeu, ce qui compte au final c'est ce qu'une unité arrive à faire, ce qu'elle ne fait pas est délibérément écarté et non simulé pour accélérer le jeu.

Imaginez que vous ayez 40 soldats frappés à l'épée sur 40 autres. Un jeu classique ferait lancer 40 jets de dés par exemple, avec les Rois du champ de bataille, on sait qu'on a qu'une carte rouge qui correspond à des dégâts, il suffit juste de désigner là où il y a les morts.

Le jeu ne prend en compte que les réussites excluant les échecs de la résolution, ce qui ne veut pas dire que sur le champ de bataille certaines troupes ne font rien c'est juste que pour le tour, elles n'ont rien fait de significatif.

Une unité est donc une figurine ou un groupe de figurines de Force X, chaque unité a le même potentiel et dispose d'un nombre de points de vie égal à 10.

Dans certains scénarios le nombre de point de vie peut varier en fonction de la thématique et de des protagonistes et du scénario

Les spéciaux.

Un spécial n est pas une unité mais un élément de jeu qui va modifier en partie le comportement d'une unité a laquelle le spécial est rattaché.

Le spécial peut être un leader, une arme magique, un médecin etc..., le spécial peut se déplacer avec les unités qui l accompagne ou seul en jouant une carte d action, mais un spécial ne peut jamais être seul sans unité dans une zone sinon il est retiré du jeu.

Comment jouer.

Vous avez devant vous une table de jeu et un paquet de carte actions, un joueur pioche une carte du paquet, si c est un joker recommencer. Si le joueur tire une carte rouge il devient le joueur rouge sinon il sera le joueur noir. La couleur du joueur n a pas d importance et n a pas d effet sur le jeu mais simplifie l'explication.

Le joueur rouge déploie ses troupes au sud c'est a dire la bandes de 5 zones la plus proche de lui, le joueur noir fait de même au nord.

Commencer par distribuer deux cartes par zone sur la surface de jeu. Si un joker est tiré placé un élément de décors pénalisant pour les deux joueurs (voir détails dans la sections décors). Pour chaque symbole identique (deux cœurs par exemple), le joueur qui a la couleur place un décors au choix dans les décors possible pour le thème choisi.

Ramassez ensuite les cartes une fois que tout est placé, mélangé et distribué 5 cartes aux joueurs ce qui sera leur main de départ.

Une fois le décors posé chaque joueur va montrer les 6 cartes d ordres qu il va jouer à son adversaire, il n en gardera que trois et en placera une devant lui face active ou face caché comme il le souhaite.

Début de partie, un des joueur pioche une carte si elle est rouge le joueur rouge commence si elle est noir c est donc au joueur noir de jouer.

Jouer les cartes actions et ordres.

Au début de la phase de jeu, un joueur doit commencer par soit activer ou désactiver son ordre soit le changer en dépensant une carte action, il peut reprendre la même carte qu il vient de retirer s il souhaite bluffé.

Ensuite le joueur peut jouer autant de cartes qu il souhaite dans la limite de sa main, sachant qu a la fin de son tour il ne pourra en piocher que deux. Piocher des cartes, met fin au tour, la main passe alors au joueur suivant qui peut a son tour jouer son ordre et ses cartes actions.

Le combat.

Une unité qui est adjacente a une autre peut l'attaquer, pour se faire elle joue une carte rouge dans l orientation de l adversaire. L'unité qui attaque compte un point de dégât par unités présentes sur la zone plus un point par zone allié adjacente a l'unité qui attaque, c est ce qu on appelle le soutien.

Les touches sont toujours attribuées à l'unité la plus blessée de la zone. Une unité qui n a plus de points de vie est retiré du jeu, les points éventuellement excédentaires sont répartis sur une autre

unité de la zone. Quelque soit les bonus défensif, une carte d'attaque fait toujours un point de dégât. Il est possible que plusieurs unités d'une zone soient blessées au cas où le nombre de pertes est identique, c'est au défenseur de choisir où les nouvelles pertes sont à placer en priorité

Effet spéciaux.

Tir à distance.

Un joueur peut effectuer des tirs à distance selon le même principe de frappe, sauf qu'il doit jouer deux cartes rouges de même type (carreau ou cœur). Le calcul des dégâts est identique à la formule pour le corps à corps. Un tir ne peut passer par une case occupée, par un obstacle ou une troupe. La portée de tir est limitée à 5 cases.

La Poussé : Le joueur qui attaque peut décider d'utiliser sa carte rouge d'attaque comme une poussée, c'est à dire qu'il va faire reculer l'adversaire hors de sa zone à l'opposé du sens de l'attaque du moment que la zone arrière est franchissable et puisse accueillir la totalité des unités repoussées. Contrairement à une attaque normale, l'assaillant ne fait qu'un point de dégât par contre il subit les dégâts de l'unité qui occupe le terrain convoité à raison de 1 point par unité présente. L'attaquant n'avance pas il lui faudra une autre carte pour prendre la position vide.

Si l'adversaire est contre le bord de table on ne peut pas le sortir la poussée n'est donc pas possible

Ruse: un joueur peut défausser trois cartes pour voir son adversaire en défaussant deux.

Le contre: Lors du tour de son adversaire, un joueur peut annuler une des cartes jouées en défaussant lui-même deux cartes. La carte annulée peut être remplacée par une autre carte de la main du joueur actif, s'il le peut. Cette carte peut être de nouveau annulée par le défenseur s'il a suffisamment de cartes.

On peut donc annuler une combinaison de cartes comme un tir ou une ruse. L'annulation se joue lors du tour de l'adversaire.

La carte joker se joue seul et équivaut à un contre.

Désorganisation: un joueur qui ne joue aucune carte action, soit volontairement, soit parce qu'il ne peut pas, retire sur chacune des zones qu'il occupe 1 point de vie.

Soin : On peut jouer deux cartes noires de même type pour récupérer sur une zone autant de points de vie qu'il y a d'unités sur la zone.

Défausse. Un joueur peut jeter une carte dans la pile de défausse sans faire d'action de jeu, cela compte comme une action de jeu et n'entraîne pas la désorganisation

Les décors.

Les cartes décors

Se sont les types de décors que les joueurs peuvent utiliser pendant leur bataille, soit par rapport au thème soit de façon aléatoire et cela donne les bonus/malus de chaque zone.

Il existe plusieurs types de décors, caractérisés par des états et bloquant ou non les lignes de vue.

Un décor est un élément dominant de la zone, certaines zones peuvent avoir un petit bâtiment ou un arbre sans avoir le statut de forêt ou de bâtiment défensif, c'est au joueur qui place le décor de la qualifier.

Le décor bloquant : il ne permet pas de passer au travers, à tout type d'unité. Il peut être partiel en longeant un ou plusieurs bords de la zone ou total, interdisant l'accès complet à la case.

Le décor franchissable : La case est accessible mais peut, suivant le scénario demandé, de jouer un type de carte spécifique pour y entrer ou sortir.

Un obstacle coupe les lignes de tirs (ex maison, bois, colline)

Le décor défensif : il annule une touche dégât, mais peut avoir d autres effets suivant les scénarios

Le décor pénalisant : il augmente l effet d une touches, mais peut avoir d'autres effets suivant le scénario

On peut traverser en diagonale entre deux troupes ennemies, ou entre deux décors , ou une troupe ennemie et un décors, mais pas entre deux terrains bloquants.

Exemple de décors et effet type

Bois et foret 1 point de protection, bloque les ligne de vue

Bâtiment ou fortification 2 points de protection, bloque les lignes de vue

Marécage, étendu d eau , zone escarpée 1 point de dégât supplémentaire

Courant d eau rapide, 1point de dégât en fin de tour par unité dans la zone

Les lignes de vue

Une unité peut voir si aucun obstacle n entrave sa ligne de vue comme les bâtiments, bois ou foret, ou encore collines. On ne voit pas non plus a travers les unités amies ou ennemies.

Objectif de la bataille

Il faut être le premier a faire passer l ennemi a moins de 10 unités

Les thèmes d'armées

Grèce antique

1 **Mur de bronze**. L'unité qui touche le bord droit du plateau de jeu ainsi que toutes les unités ayant sur leur gauche une unité ami bénéficie d un +2 défensif.

2 **Spartiate**. L unité situé le plus a droite du champ de bataille bénéficie d un bonus d élite lorsqu'elle frappe, compter deux fois le nombre d unité sur la zone et ajouté ensuite les bonus des zones adjacentes

3 **Thébain**. L unité si elle est soutenu par une unité derrière elle peut faire une poussé comme d'ordinaire mais avancera pour prendre la zone gratuitement, l'unité en soutien ne bougera pas. Cette action ne peut pas être faite sur une zone de décors.

4 **Phalange**, l unité attaque normalement mais inflige en plus une touche a chaque zone ennemies adjacentes non attaquées

5 **Marathon**. Les deux unités les plus en pointe longeant le bord de table droit et gauche peuvent repartir les dégât sur des unités adjacentes

6 **Philipidès**. Une unité peut avancer de deux zones avec une seule carte noir en contre partie elle perd un point de vie par unité qu elle déplace.

Rome république.

1 **Recrutement**. Rome peut si elle fait une action de soigner sur sa ligne de déploiement, doublé le gains du soin.

2 **Pilum.** A chaque fois que Rome annule une action adverse, toutes les unités ennemi adjacente avec une unité romaine perd un point de vie.

3 **SPQR.** Les romains peuvent défausser deux cartes noires de même direction pour attaqué une zone adjacente, mais ils ne peuvent plus alors bouger ni se attaquer avec des cartes rouges.

4 **Légions :** Les romains peuvent amener une unité en plus sur une zone et passé a 5 unités maximum par zone, si cette ordre est retirer alors que 5 unités sont encore dans la zone retiré immédiatement l'unité la plus blessé et compter la comme perte.

5 **Diplomatie.** Les romains peuvent annuler une carte adverse mais passe immédiatement leur ordre en passif

6 **Permutation** En fin de tour, les romains peuvent permuter une unité avec une autre d une zone adjacente, si 'une des unités n est pas blessé, l'autre unité permuté peut récupérer un point de vie

Carthage

1 **Hannibal.** Les ruses retires deux points de vie par zone occupé par l adversaire

2 **La charge des Éléphant.** Toutes les attaques double les dégâts, si l attaque est contré c est la zone carthaginoise qui est normalement blessé, la carte est immédiatement retourné sur sa face passive après l attaque réussi ou non

3 **Sens du commerce.** Le joueur carthaginois retourne la première carte du paquet et la joue comme si elle était de sa main, s il ne peut la jouer il perd son tour.

4 **La traversé des Alpes .** Pour chaque carte noire joué déplacé deux zones, il est impossible d attaquer au corps a corps avec cet ordre actif, mais on peut tirer

5 **Mercenaire.** Lors d une attaque en plus piocher 3 cartes, si la majorité sont de votre couleur doublé les dégâts sinon prenez autant de dégâts que d unités ennemi dans la zone visé

6 **Embusquer.** refaite vous immédiatement une main de 5 cartes et défausser définitivement cet ordre et passer votre tour.

Gaulois

1 **Impétueux.** Après la première attaque, si une seconde est rejoué sur la même zone par la même unité, doublé la valeur de soutien de l unité qui attaque

2 **Infiltré.** Vous pouvez demander a votre adversaire de voir sa carte d ordre ou sa main d'action, vous retourner immédiatement votre ordre sur son coté passif

3 **Barbare.** Le joueur gaulois ne peut pas être désorganisé puisqu'il ne l'a jamais été.

4 **Raid.** Une troupe d une zone sans soutien peut frapper toutes les unités ennemies adjacentes.

5 **Échanges de cultures.** Le joueur gaulois peut imiter l ordre actif de l adversaire

6 **Folie meurtrière** Lors du tour de l'adversaire lors d'un combat le joueur gaulois peut jouer deux cartes pour faire une attaque avant le joueur attaquant, Cette carte ordre n'autorise pas à jouer de contre.

Thème médiévale fantastique

Les elfes.

1 **La forêt protectrice.** Dans une forêt ou un bois les elfes ne subissent ne peuvent subir de dégât consécutif à un tir

2 **L art des anciens.** Les elfes d'une zone peuvent gratuitement bouger d'un bois à un autre sans carte action mais retournerons la carte d'ordre après utilisation

3 **Le chant de la Nature** Les unités ennemies dans les bois sont considérées en terrain pénalisant

4 **Nature élémentaire** Les éléments de la nature se déchaînent, plus personne ne peut se déplacer même pas les elfes, seul le combat est autorisé, jusqu'à ce qu'un joueur défausse trois cartes pour l'annuler, la carte Nature élémentaire est définitivement défaussée.

5 **Roi éternel** Un héros elfe reçoit l'esprit d'un grand ancien et l'unité acquiert le statut d'unité spéciale et ajoute +2 au combat. La spéciale ne peut pas quitter l'unité

6 **Arc vengeur** Après un tir normal, les elfes n'ont plus qu'à dépenser qu'une carte pour les tirs suivants

Les Morts Vivants.

1 **La marche des damnés.** Insensible à la fatigue les morts vivants peuvent avancer gratuitement d'une zone vers la zone de déploiement ennemi sans jouer de carte d'ordre du moment qu'ils n'arrivent pas en zone adjacente à l'ennemi.

2 **Relever de terre.** Lorsque le mort vivant joue deux cartes noires il restaure deux fois plus de vie que normalement.

3 **La brume de la mort** La brume recouvre le champ de bataille, aucun tir n'est possible

4 **Le mal dans les ténèbres** Les zones pénalisantes peuvent être des zones de déploiement des unités d'une zone

5 **Insensible à la douleur** Au corps à corps les morts vivants ne sont pas affectés par le soutien d'une attaque s'il défausse une carte.

6 **Le chant des profondeurs** Des nuées de créatures volent dans le ciel effrayant de leurs cris les troupes adverse, l'ennemi défausse une carte de sa main prise au hasard, la carte chant des profondeurs est alors retournée sur sa face passive.

Les Nains

1 **Le Roi dans la montagne** : Dans une construction ou sur un escarpement naturel défensif les nains ont un bonus de +1 en défense de plus que le bonus du lieu.

2 **Honneur à nos morts** : Les nains sans soutien, chantent leurs morts et peuvent recevoir jusqu'à 1 de soutien par unités naines mortes jusqu'à une limite de 3 par unité présente sur la zone. La carte est retournée à la fin du tour sur sa face cachée.

3 **Éclat de l'Or.** Le joueur nain ne joue pas de carte, il défausse sa main et est désorganisé. À la fin de son tour il pioche 5 cartes.

4 Machinerie des forges Les nains peuvent tirer ou ils veulent sur la carte même par dessus des obstacles ou des troupes amies ou ennemies.

5 La bravoure de nos frères Les nains adjacents sur une même ligne de combat ne peuvent reculer à plus de deux unités sur la zone.

6 Fievre de l'or Au lieu de jouer les cartes de sa main lors d'un combat, le joueur nain pioche un nombre impair de cartes jusqu'à 9 et les joue une par une, toutes les cartes de sa couleur font 1 point de dégât pour la première, deux pour la deuxième, trois pour la troisième etc.

Les cartes noires font la même chose mais ce sont les nains qui perdent des points de vie. Si un joker est tiré chaque camp perd immédiatement l'unité la plus touchée.

Les Gobelins

1 Une hordes à vos portes Les gobelins peuvent diviser autant d'unités non blessées en deux unités plus petites à 5PV chacune, si le nombre d'unités est plus grand que le nombre d'unités possible dans une case le joueur gobelin ne peut pas diviser alors ses troupes (jusqu'à 20 maximum sur la table). Si le joueur gobelin a perdu des troupes celles-ci reviennent donc sur la table avec 5 PV et elles ne comptent plus comme perte.

2 La rage de la bête. Les gobelins ont dans leur armée des créatures enragées et terrifiantes qu'ils relâchent sur le champ de bataille. L'unité qui attaque fait alors des dégâts sur toute la colonne (axe nord-sud), comme si toutes les cases étaient adjacentes à l'unité attaquante.

3 Sorcier des tempêtes Le joueur gobelin fait intervenir son sorcier pour lire dans l'avenir, le joueur gobelin avant de piocher une carte doit dire si elle est noire ou rouge, il la pioche si c'est exact il montre sa carte à l'adversaire et la met dans sa main, il peut le faire jusqu'à avoir 5 cartes en main. Si le sorcier se trompe, il est exécuté et cette carte est défaussée définitivement. Si le sorcier se trompe à la première carte l'armée est alors désorganisée. Cet ordre met fin au tour du joueur qui ne pioche pas ensuite.

4 Sacrifier du nombre Le joueur gobelin peut infliger après un combat un nombre de PV jusqu'à 5 à l'unité ennemie ciblée et à sa propre unité.

5 Pillages et rapines Lorsque le joueur gobelin élimine toutes les unités ennemies d'une zone, il peut gratuitement installer une troupe adjacente sur la zone.

6 Tambours de guerre. Les gobelins s'ils strictement sont supérieurs en nombre peuvent terrifier leurs adversaires, à la fin du tour ennemi, le joueur adverse ne peut plus qu'avoir que 4 cartes en main maximum, s'il en a plus il doit défausser une carte de son choix.

Les Orques

1 Soif de sang. En jouant cet ordre le joueur orque va faire un dégât de plus par attaque par unité attaquée.

2 Attaque nocturne. Au début de son tour, le joueur orque va tirer une carte de la pioche, si elle est rouge c'est le jour si c'est noire c'est la nuit. La nuit le joueur orque annule tous les effets défensifs des lieux.

3 Marche au fouet. L'armée orque peut avancer gratuitement si ce mouvement l'amène au corps à corps qu'il va devoir alors immédiatement jouer.

4 Piégé par les loups. Si un adversaire est au moins touché par trois côtés (pas les angles) de zones contrôlées par les orques, les unités ennemies sont dites capturées et ne peuvent agir ni recevoir d'ordre, ni apporter un support, jusqu'à ce que l'ordre orque disparaisse ou qu'il n'y ait plus trois unités adjacentes.

5 Manque de ressource. Le joueur orque doit impérativement prendre cet ordre dans les trois qu'il va jouer et devra le jouer en tant qu'ordre actif, pendant un tour complet. Au début du tour suivant il défaussera cet ordre et piochera une carte au hasard parmi les ordres restants.

6. Les dépeceurs noirs Lors d'une attaque au lieu de faire des dégâts placé une unité orque dans la zone ennemie, le dépeceur va faire un point de dégât par unité ennemie présente par tour. Les

dépeceurs peuvent être blessé par n importe quelle carte rouge. L unité qui a dans sa zone un dépeceur ne peut se déplacer.

Thèmes futuristes.

Les colonies spatiales

1 **Support des croiseurs spatiaux.** Le joueur humain fait un tir, mais il doit désigner une zone, puis pioché une carte si elle est rouge, le tir se fait normalement sur la zone choisie, si elle est noir dévié le tir vers une zone adjacente au choix du tireur, si un joker sort, c est le joueur ennemi qui désigne la zone.

2 **Transmission brouillée.** Lorsque le joueur adverse joue sa première carte pendant son tour, il défausse sa carte jouée et en pioche une nouvelle à la place qu il joue immédiatement

3 **Éclaireur.** Le joueur coloniale peut voir une carte de la main de l adversaire par zone en profondeur explorée. Ainsi sur la zone de déploiement le joueur verra une carte sur la zone suivant e deux cartes etc et sur la zone de déploiement adverse 5 cartes.

4 **Défenses automatiques** Les humains ont besoins de repos et laisses les machines assurer leurs défense, a la fin du tour de l adversaire toutes les unités ennemies au corps a corps perdent un point de vie

5 **Terraformation.** Une zone de décors peut être déplacé vers une zone adjacente si seulement celle ci en est dépourvu.

6 **Utopie publicitaire.** Si au début de son tour le joueur coloniale contrôle plus de zone que son adversaire, il peut piocher une carte supplémentaire

Les insectoïdes

1 Nuées ravageuses. Faites une attaque classique, mais répartissez équitablement les dégâts sur chaque zone au corps a corps de toute les zones de jeu.

2 Émergence. Déplacé gratuitement une unité derrière une unité ennemi dans une zone sans troupe et faites là attaqué toutes les zones adjacentes gratuitement Il ne peut pas y avoir plus d une unité recevant ce type d ordre lors d un tour, ni plus d'une unité dans la zone. Retourner cet ordre à la fin du tour

3 Phéromones visqueuses Lorsque l ennemi fait des dégâts au corps a corps , jouer une carte et piochez en une si les couleurs sont identiques, l ennemi perd autant de point de vie qu il vient de vous en infliger.

4 L âme du groupe Le joueur insectoïde peut une fois par partie, faire un appel télépathique au reste de sa race pour récupérer des renforts. Le joueur insectoïde doit désigner une couleur de carte qu il va piocher, a la première erreur son tour s arrête et il défausse son ordre, s il trouve, il récupère les troupes qu il a perdu par carte identifier et les redéploie sur sa ligne de départ s il a suffisamment de place sinon il attendra les tours suivants

5 Les ruches de larves. Au lieu de se déplacer le joueur insectoïde peut placer des amas d œuf dans des zones vides, les larves éclosent et cela redonne 1 PV a une unité insectoïde adjacent. Il ne peut y avoir qu une ruche par zone mais autant de ruche que l on veut. Une ruche est détruite si une troupe rentre dans la zone ami ou ennemi.

6 Corruption des corps. Des larves peuvent contrôler des corps ennemi, lors d une attaque vous pouvez attaquez avec les troupes d une zone ennemi, ils auront le soutien de vos propre troupes. Retourner la carte ordre a la fin du tour.