

Table des matières

Guide d'utilisation de HexKnight.....	2
Objectif du jeu.....	2
Principes généraux.....	2
Description des cartes de jeu.....	2
Cartes de blessure.....	3
Déroulement d'une ronde.....	4
Diagramme de déroulement d'une ronde.....	4
Description des étapes d'une ronde.....	5
Attente.....	5
Échange.....	5
Préparation.....	5
Déplacement.....	5
Provocation.....	5
Défense.....	5
Attaque.....	5
Sélection.....	6
Repos.....	6
Effets des terrains.....	6
Effets des constructions.....	7
Calcul des points.....	9
Crédits.....	9

Guide d'utilisation de HexKnight

Objectif du jeu

Dans ce jeu, vous représentez un personnage arrivant par le biais d'un portail magique sur une île inconnue. Armé de ses pouvoirs (représentés par des cartes), votre personnage devra explorer l'île et combattre différents monstres afin d'accumuler un maximum de points. Vous aurez deux jours pour tenter de vous rendre le plus loin possible sur cette île. Mais prenez garde car plus vous avancerez, plus les défis auxquels vous aurez à faire face seront grands.

De plus, vous n'êtes pas seul, un autre personnage est arrivé en même temps que vous et tentera d'amasser le plus de points possibles tout en tenant de ralentir votre progression. Votre objectif est donc d'avoir le plus grand nombre de points à la fin des trois jours.

Principes généraux

Une partie dure deux jours. Chaque jour contient deux phases (une phase le jour et une phase la nuit). Chaque phase peut contenir plusieurs rondes. Dans chacune des rondes, les joueurs jouent leur carte afin de progresser sur la carte, combattre des monstres ou encore se guérir. Lorsqu'un joueur n'a plus de carte à piger au début d'une ronde, il annonce que c'est la dernière ronde de la phase, l'autre joueur a alors la chance de faire une dernière ronde avant de changer de phase.

Chaque joueur commence la partie avec seize cartes. Les cartes sont de quatre couleurs différentes. Chaque carte possède différentes valeurs pour appuyer certaines actions. Au début du tour, un joueur pige un nombre de cartes équivalent au nombre maximal de cartes qu'il peut avoir dans sa main. Ce nombre peut toutefois être modulé par certains effets.

Un tour se déroule dans un ordre prédéterminé. Une fois que le tour d'un joueur est terminé, c'est à l'autre joueur de faire son tour. La partie se déroule ainsi jusqu'à ce que les trois jours d'exploration soient terminés.

Description des cartes de jeu

Il y a quatre couleurs de cartes : Bleu, Vert, Rouge et Blanc. Chaque couleur possède des forces et des faiblesses différentes. De façon générale, les cartes vertes aident au mouvement et à la guérison, les cartes bleus permettent de se défendre, les cartes rouges sont des cartes de combat et les cartes blanches sont des cartes polyvalentes.

Chaque carte contient une valeur pour différentes habiletés. Les habiletés sont la méditation, l'attaque, la défense et la vitesse. Voici une brève description de ce que signifie chacune de ces habiletés :

Habiletés	Signification
Attaque	Jouer cette carte dans la phase d'attaque ajoute sa valeur d'attaque aux points d'attaque.

Habiletés	Signification
Défense	Jouer cette carte dans la phase de défense ajoute sa valeur de défense aux points de défense.
Vitesse	Jouer cette carte dans la phase de déplacement ajoute sa valeur de vitesse aux points de déplacement.
Méditation	<p>Jouer cette carte dans la phase de préparation permet de piger un nombre de cartes équivalent aux points accumulés.</p> <p>Jouer cette carte dans la phase de repos permet d'ajouter sa valeur aux points de guérison.</p>

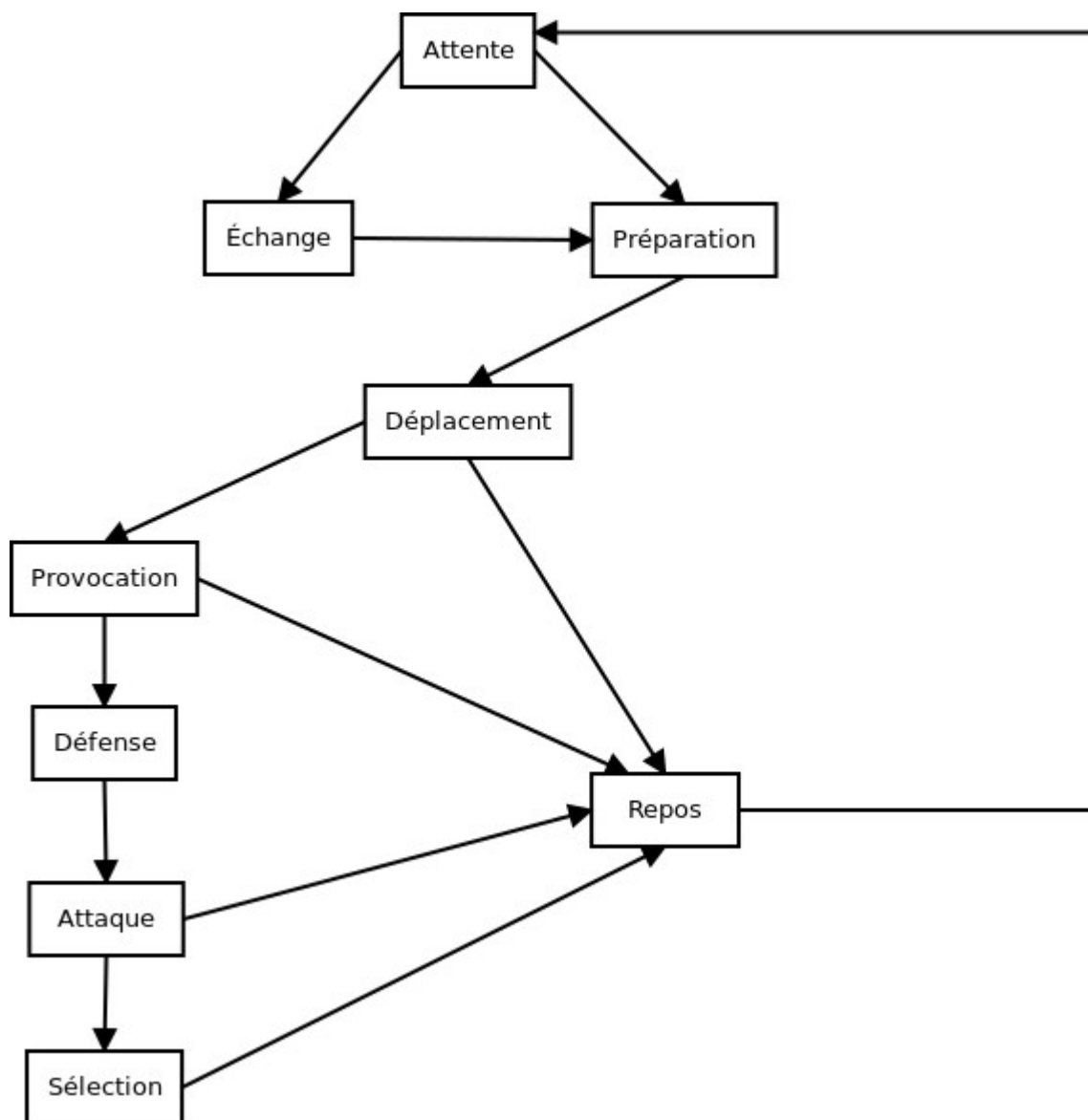
Cartes de blessure

Il existe un autre type de carte, une carte de blessure. Cette carte ne peut pas être jouée. Elle a pour effet de ralentir un joueur car elle reste dans sa main et prends la place d'une carte qui pourrait être utile. Pour se défaire d'une carte de blessure, il faut accumuler des points de guérison dans la phase de repos, ce qui permet d'éliminer une carte blessure.

Déroulement d'une ronde

Une ronde contient plusieurs étapes. Certaines étapes peuvent ne pas être activées si le joueur n'a rien à faire dans cette étape. Voici un diagramme permettant de comprendre le déroulement d'une ronde de jeu :

Diagramme de déroulement d'une ronde



Certaines transitions sont omises sur ce diagramme afin d'en simplifier la compréhension. Par exemple, si le personnage ne peut rien faire pendant la phase de repos, alors il passera automatiquement à la phase d'attente. Ceci peut arriver dans les phases Déplacement, Provocation, Attaque et Sélection.

Description des étapes d'une ronde

Voici une description des différentes étapes d'une ronde. Après une étude de ces différentes étapes, le lecteur devrait avoir une bonne compréhension de l'ensemble des règles du jeu.

Attente

Le joueur ne fait rien dans cette phase. Ce n'est pas à son tour de jouer. À la fin de cette phase, le joueur pige des cartes de son paquet afin de remplir sa main. S'il ne peut pas remplir sa main, alors il annonce que c'est la dernière ronde.

Échange

Cette phase est activée seulement si un joueur est sur un cercle magique. Dans cette phase, un joueur peut jouer des cartes (même des blessures). Chacune des cartes qu'il jouera dans cette phase sera placée sous son paquet. Il pigera ensuite un nombre équivalent de cartes.

Préparation

Dans cette phase, seules les cartes de méditation peuvent être jouées. Pour chaque point de méditation accumulé, le joueur pigera une carte de son paquet.

Déplacement

Ici, seules les cartes de vitesse peuvent être jouées. Ceci permettra d'accumuler des points de mouvement afin de se déplacer sur la carte. Au début. Les personnages ne voient qu'une petite partie de la carte. Celle-ci sera révélée au fur et à mesure qu'ils avanceront sur la carte. Les points de déplacement perdus ne peuvent pas être récupérés.

Provocation

Si après s'être déplacé, un personnage est adjacent à un monstre, alors le personnage peut choisir de provoquer le monstre. Ceci déclenchera un combat. Si le joueur décide de ne pas provoquer le monstre alors on passera à la phase de repos. Pour provoquer un monstre, il suffit de cliquer dessus dans la phase de provocation.

Défense

Lors d'un combat, le joueur doit tout d'abord se défendre. Pour ce faire, il accumule des points de défense. Il doit accumuler autant de points de défense que la force d'attaque du monstre. Sinon, il prendra des blessures. Le nombre de blessures est égal à la force du monstre / armure du joueur. Le nombre de blessures est arrondi vers le haut.

Attaque

Après la phase de défense, le joueur a l'opportunité de vaincre le monstre. Il doit accumuler autant de points d'attaque que la valeur de défense du monstre. Si c'est le cas, le monstre est vaincu et l'expérience du joueur augmente en conséquence. L'ajout de points d'expérience peut permettre au

joueur de monter de niveau. Dans ce cas, il pourra se retrouver dans la phase de sélection d'une nouvelle carte.

Sélection

Dans cette phase, le joueur doit choisir une nouvelle carte dans l'offre de cartes. Ces cartes sont plus puissantes que les cartes de départ. La carte sélectionnée est placée au sommet du paquet du joueur.




Repos






Dans cette phase, le joueur peut guérir ses blessures. Il peut se défaire d'autant que cartes de blessures qu'il accumule de points de guérison. Les cartes offrant de la méditation peuvent augmenter le nombre de points de guérison. De plus, si le joueur n'a rien fait de la ronde, il se voit attribuer un point de guérison. Les bâtiments peuvent également augmenter le nombre de points de guérison.

Il est également possible de défausser n'importe quelle carte (sauf une blessure) dans cette phase si le joueur juge que la carte ne sera pas utile dans la prochaine ronde.

Effets des terrains


La carte contient différents types de terrain. Chaque type de terrain possède un coût de déplacement qui lui est propre. Certains terrains n'ont pas le même coût de déplacement selon le moment de la journée (jour ou nuit). Certaines tuiles sont simplement infranchissables par les personnages (Ce qui n'empêche toutefois pas un personnage de provoquer un monstre qui serait sur cette tuile).







Type de terrain	Image	Déplacement jour	Déplacement nuit
Plaines		2 points de mouvement	2 points de mouvement
Forêt		3 points de mouvement	5 points de mouvement
Aride		4 points de mouvement	4 points de mouvement

Type de terrain	Image	Déplacement jour	Déplacement nuit
Collines		4 points de mouvement	4 points de mouvement
Désert		5 points de mouvement	3 points de mouvement
Marais		4 points de mouvement	4 points de mouvement
Montagne		Infranchissable	Infranchissable
Mer		Infranchissable	Infranchissable

Effets des constructions

Le jeu contient diverses constructions sur les tuiles. Ces constructions peuvent avoir un ou des effets dans certaines phases du jeu. Voici une liste de chacune de ces constructions et de leurs effets. Pour qu'un effet soit applicable, il faut que le personnage soit sur la tuile comprenant la construction au dans la phase où l'effet est applicable.

Type de construction	Image	Effet
Portail		Cette tuile n'a aucune propriété. C'est simplement le point de d'entrée des personnages dans le monde de HexKnight.

Type de construction	Image	Effet
Village		Un village permet de piger une carte de plus au prochain tour.
Monastère		Un monastère permet d'ajouter un point de guérison dans la phase de repos.
Château		<p>Un château permet d'ajouter un point de guérison dans la phase de repos ainsi que de piger une carte de plus au prochain tour.</p> <p>Il combine ainsi les effets du village et de monastère.</p>
Cercle magique		Un cercle magique ajoute une phase d'échange à la séquence des tours. Pendant cette phase, un joueur peut placer autant de cartes qu'il désire sous son paquet et en piger le même nombre.
Ruines		<p>Capter une ruine permet au joueur d'avoir un point de plus à la fin de la partie.</p> <p>Par ailleurs, cette tuile n'a aucun autre effet.</p>
Tombeau		Un joueur qui termine son tour sur un tombeau recevra une carte de blessure sur le sommet de son paquet.

Calcul des points

Au fur et à mesure que la partie avance, on peut voir le score accumulé par chacun des joueurs. Le gagnant est celui qui aura accumulé le plus de points. Le calcul de points se fait de la façon suivante :

- 1 point pour chaque point d'expérience
- 1 point pour chaque ruine capturée
- 1 point pour chaque carte au-dessus des 16 cartes initiales (sauf les blessures)
- -2 points pour chaque blessure

Crédits

HexKnight est un jeu basé sur le jeu de table Mage Knight créé par Vlaada Chvatil. Ce n'est toutefois pas une copie, l'expérience de Mage Knight est tout à fait différente de celle offerte par HexKnight.

La totalité du code a été réalisé par Éric Wenaas.

Les images proviennent du jeu Battle for Wesnoth.