

Hexo: La vallée d'Utrisor

Objectif de la partie

Chaque joueur représente un village qui a entrepris de s'enrichir en envoyant son plus vaillant héros à la conquête des trésors d'une fabuleuse mine perdue. Chaque trésor ainsi rapporté et déposé au village s'ajoutera à la réserve du joueur. Vous pouvez aussi améliorer la réputation des vôtres en éliminant les nombreux monstres qui hantent la vallée...

Pointage

- 1 Trésor (réserve) = 10 pts
- 1 Trésor (transporté*) = 5 pts
- 1 Troll (Rouge) = 3 points
- 1 Ogre (Jaune) = 2 points
- 1 Gobelin (Vert) = 1 point
- 1 Crâne = 1 point

** À la toute fin seulement*

Description des pièces

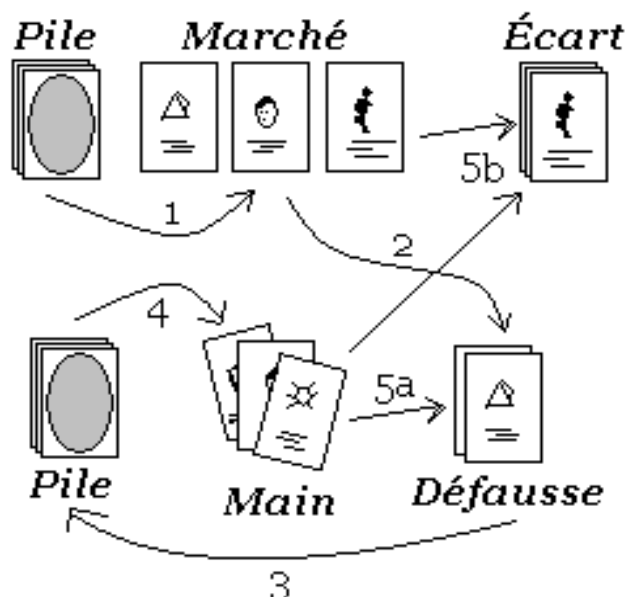
- Le jeu comprend un plateau de jeu représentant la vallée.
- Un ensemble de monstres (10 Gobelins verts, 10 Ogres jaune et 10 Troll rouges).
- 6 jetons et 6 personnages représentés par autant de figurines uniques.
- Des pièces représentant les trésors à rapporter.
- Des crânes servant de petit change pour les points.
- Des cartes d'évènement (bleue), de compagnon (verte), de monstre (rose) ou d'argent (blanche).
- Un marqueur représentant le Premier Joueur.

Préparation de la partie

- Extraire les cartes de départ (celles ayant un cadre foncé) et remettre à chaque joueur **5 Bronzes, 1 Gobelin et 1 Compagnon** qui constitueront sa défaisse personnelle.
- Ensuite compter **10 cartes par joueur** et brasser pour former la pile centrale. Les autres cartes sont mises de côté. Cela devrait permettre à la partie de durée **50 minutes** environ.
- Chaque joueur choisi une figurine et prend le jeton de même couleur qui correspond.
- On détermine ensuite qui commencera la partie comme « **Premier Joueur** »
- Dans le sens horaire et en débutant par le Premier Joueur chacun place sa figurine et son jeton sur le village de son choix.

Début du tour: Le marché

- Au début de chaque tour on retourne suffisamment de cartes de la pile centrale **[1]** pour constituer un marché comportant exactement 5 cartes (en incluant les évènements).
- Simultanément chaque joueur brasse sa défaisse qu'il place ensuite sous sa pile **[3]** face cachée. Il pige **[4]** alors les 5 premières cartes de façon à constituer sa main qu'il pourra dorénavant consulter à volonté.
- Si le marché comporte des évènements, ceux-ci doivent tous être exécutés immédiatement dans l'ordre de leur apparition. Le Premier Joueur exécutera le 1er évènement, le joueur suivant le 2ième évènement et ainsi de suite.



Les actions

Le tour se joue en rondes successives qui débutent par le Premier Joueur. À tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre chaque joueur pourra exécuter **une** action de son choix parmi les suivantes:

- **Acheter une carte du marché [2]** en défaussant les cartes argents qui correspondent au coût d'achat (au bas) de cette carte. La carte ainsi achetée est placée dans votre défausse.
- **Se déplacer [5a]** sur une case voisine en jouant une carte (ou 2 s'il transporte 2 trésors) de sa main dans sa défausse. Il est possible qu'une carte ainsi jouée procure des bonus.
- **Écarter (ou couler) une carte [5b]** de votre main ou du marché en jouant un Gobelin. La carte « coulée » est immédiatement retiré du jeu sans être joué.
- **Prendre un trésor [5a]** en jouant une carte de sa main dans sa défausse. Le trésor est déposé sur la base de la figurine du joueur.
- **Déposer un trésor [5a]** en jouant une carte de sa main dans sa défausse. Le trésor est déposé sur la case occupée par la figurine du joueur.
- **Prendre un deuxième trésor [5a]** en jouant une carte de sa main dans sa défausse. Ainsi encombré le joueur devra dorénavant jouer 2 cartes au lieu d'une pour se déplacer.
- **Placer un monstre [5a]** en jouant une carte monstre de sa main dans sa défausse.
- **Attaquer un autre joueur ou un monstre [5a]** sur la même case en jouant une carte de sa main dans sa défausse. Il est possible qu'une carte ainsi jouée procure des bonus.
- **Jouer l'action [5a]** d'une carte compagnon de sa main en défaussant celle-ci.
- **Jouer l'action d'éclat [5b]** d'une carte compagnon de sa main en écartant celle-ci.
- **Jouer l'action spéciale d'un événement** de sa main. La carte événement ainsi jouée ne permet d'exécuter que l'action spéciale inscrite sur celle-ci.
- **Passer** en ne jouant aucune carte ou en agitant ses mains pour montrer aux autres que sa main est vide.

Carte d'évènement

Une carte événement dans la main d'un joueur ne peut être utilisée pour exécuter une action autre que celle indiquée ni être écartée au moyen d'une autre carte.

Prenez note qu'à tout moment un autre joueur peut s'informer du nombre de carte que vous avez dans votre main. Vous devrez alors lui montrer celle-ci sans toutefois lui dévoilées vos cartes.

Fin du tour

- Le tour se terminera dès que tous les joueurs auront **passés** durant la même ronde.
- Les cartes en main qui n'ont pas été jouées sont immédiatement défaussées.
- Les cartes de monstre restantes dans le marché sont alors retirées et les monstres correspondants sont placés sur le plateau de jeu à raison d'un monstre par joueur en commençant par le Premier Joueur. Le joueur qui place peut choisir parmi les monstres restants.
- Le Premier Joueur passe ensuite son marqueur de « Premier Joueur » au joueur suivant qui occupera ce rôle au prochain tour et ainsi de suite.

Fin de la partie

- Le jeu se termine immédiatement dès qu'il n'y a plus assez de cartes pour remplir le marché.
- Tous les joueurs compte alors les points contenu dans leur réserve afin de déterminer le gagnant de la partie. Chaque trésor transporté comptera à **ce moment seulement** pour 5 points.
- Le gagnant aura le privilège d'être le « Premier Joueur » de la partie suivante!

Les combats

Lorsqu'un joueur quitte une case occupée par un monstre, ce dernier attaque immédiatement le joueur. Un joueur peut aussi subir l'assaut d'un autre joueur qui débute son tour sur la même case que lui.

Qui attaque qui?

Quand un joueur quitte une case occupée par un monstre, c'est le monstre qui attaque le joueur. Si un joueur désire attaquer un monstre, il doit demeurer sur cette case à l'issue de l'attaque.

Calcul de la force d'un joueur (en attaque et défense)

- + Force du joueur (1 par défaut)
- + Force de tous les compagnons joués en appui, ceux-ci étant immédiatement défaussés. Les deux opposants peuvent jouer des compagnons mais pas les autres joueurs.

Calcul de la force d'un monstre (en attaque et défense)

- + Valeur du monstre (voir pointage)
- + Valeur du monstre précédente multiplié par le nombre de carte du même type de monstre jouées en **renfort** par tous les autres joueurs, celles-ci étant immédiatement défaussées.
- + 1 point par crâne se trouvant sur la case du monstre.

Joueur attaque joueur (Action attaquer...)

- Le joueur le plus fort reçoit un crâne qu'il ajoute immédiatement à sa réserve
- Le joueur le plus faible retourne immédiatement à son village en abandonnant tout trésor sur place mais en conservant dans sa main les cartes qui n'ont pas été jouées.

Joueur attaque monstre (Action attaquer...)

- Si le joueur est vainqueur il place immédiatement le monstre et ses crânes dans sa réserve. Son tour se terminera sur cette case.
- Si le joueur est vaincu il retourne immédiatement à son village en abandonnant tout trésor sur place. Dans ce cas un nouveau crâne s'ajoute sur la case occupé par le monstre augmentant ainsi sa force lors des combats subséquents.

Monstre attaque joueur (Action se déplacer...)

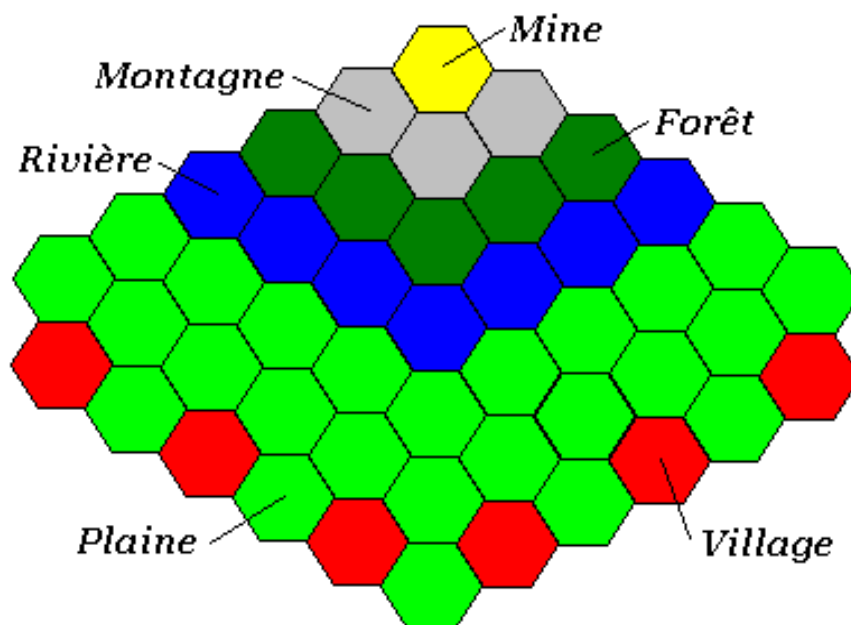
Ce cas se produit lorsque la case de départ du joueur qui se déplace est occupée par un monstre.

- Si le joueur est vainqueur il place immédiatement le monstre et ses crânes dans sa réserve. Il termine alors son déplacement vers la case voisine désirée.
- Si le joueur est vaincu il retourne immédiatement à son village en abandonnant son trésor sur place. Dans ce cas un nouveau crâne s'ajoute sur la case occupé par le monstre augmentant ainsi sa force lors des combats subséquents.

Acheter la paix avec le monstre (Action se déplacer...)

Ce cas se produit lorsque la case de départ du joueur qui se déplace est occupée par un monstre. Le joueur peut tenter de payer un montant équivalant à la force du monstre incluant les renforts joués par les autres joueurs. L'argent dépensé est immédiatement défaussé.

- Si le joueur réussit il termine alors son déplacement vers la case voisine désirée.
- En cas d'échec le joueur demeure sur la case comme si de rien n'était.



Placement des monstres

- Jamais plus d'un monstre par case.
- Jamais aucun monstre sur un village ou sur la mine perdue.
- Jamais deux cases montagnes avec le même type de monstre.
- Le premier monstre d'un type est toujours placé sur une case montagne sans monstre.
- Les autres monstres sont toujours placés à côté d'un autre monstre de même type.
- Si il n'y a aucune case libre à côté d'un monstre du même type que celui que l'on veut placer alors on ne peut le placer et on le retire du jeu.
- À moins d'indication contraire les monstres ne se déplacent pas.

Villages et mine perdue

Les cases villages et la case mine perdue sont spéciales:

- Un joueur **n'ayant pas de trésor** et se trouvant sur la mine pourra en puiser **un et un seul** de la réserve du jeu en défaussant une carte de sa main.
- Un joueur se trouvant sur son village et ayant des trésors sur lui pourra déposer **un et un seul** trésor à la fois dans sa réserve en défaussant une carte de sa main.
- Aucun combat ne pourra avoir lieu sur aucune de ces cases.
- Aucun évènement s'appliquant à une case spécifique ne pourra avoir lieu sur ces cases. Si le cas survient alors l'évènement est automatiquement annulé. Par contre si l'évènement s'applique partout alors il s'appliquera de même sur ces cases.

À propos des auteurs...

Le jeu d'Hexo a été développé par une communauté de joueurs désireux de partager leur expériences avec tous les adeptes du « 8ième » art. Soyez assuré que des centaines d'heures de plaisir agrémentées de discussions acharnées ont présidé à l'élaboration de ce concept destiné à faire vivre aux joueurs de tous âges une aventure fantastique sans cesse renouvelée...