

ECHOES OF EMPERORS

LIVRET DE RÈGLES

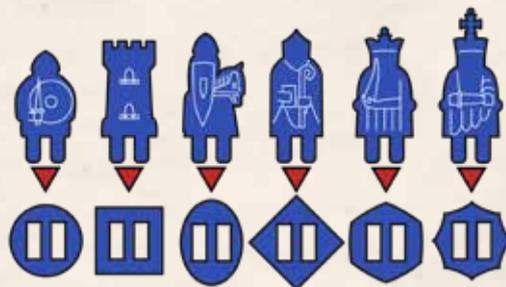
Dans Echoes of Emperors, aucune partie ne se ressemble. Ce jeu de stratégie à 1 contre 1 par Volcaban Studio combine le deck-building avec un champ de bataille changeant et dynamique. Les joueurs deviennent des chefs de l'époque médiévale qui doivent construire leur empire tout en s'opposant à leur adversaire. Des cartes uniques et des capacités particulières aux civilisations transforment chaque partie en une opposition imprévisible de stratégies, vous forçant à constamment vous adapter.

Contenu	2
Mise en place	2
Aperçu du jeu	3
Début du tour	3
Épuiser/ Rafraîchir	3
Ressource temporaire	3
Phase de mobilisation	4
Déplacement	4
Explorer	4
Obstacles	4
Actions	4
Construire	4
Ressources	4
Combat	5
Phase de déploiement	6
Déployer des unités	6
Cartes Technologie et cartes Stratégie	6
Fin du tour	6
Condition de victoire	6
Modes de jeu	7
Crédits	7
Mots-clés	8
Vocabulaire des cartes	8



CONTENU

- 1 Un ensemble de pièces colorées pour chaque joueur :
6 pions avec leur base, 8 jetons Camp, 3 jetons Caserne, 1 jeton Capitale
- 2 1 plateau Unités pour chaque joueur
- 3 Tuiles Carte :
1 tuile de départ par joueur
7 tuiles Highland, 7 tuiles Constantinople
Parties à 4 joueurs : 7 tuiles Highland supplémentaires
- 4 6 paquets Civilisation (36 cartes chacun) : Les Nordiques, Scots, Empire mongol, Empire byzantin, Empire ottoman, Saint-Empire romain germanique
- 5 Dés de couleur et compteur de points de santé pour chaque joueur (D20)
- 6 8 Dés compteur de dégâts pour chaque joueur (D6)
- 7 Jetons ressource : pour chaque joueur 5 Nourriture, 5 Bois, 5 Ors et 3 ressources joker.



MISE EN PLACE DU JEU

Plateau 3 : chaque joueur prend une tuile de départ. Choisissez une carte (soit les Highlands, soit Constantinople) et mélangez les tuiles Carte correspondantes. Placez les deux tuiles de départ face visible avec la case de Capitale dans la partie inférieure gauche de votre point de vue. Remplissez les espaces restants avec les tuiles Carte mélangées pour former une grille de 3x3. Chaque joueur reçoit un plateau Unités 2 pour organiser ses cartes Unité.

Si c'est votre première partie, nous vous conseillons de jouer avec la Carte Highland et avec des civilisations plus simples à jouer comme les Les Nordiques, les Byzantins et les Scots.

Civilisation : chaque joueur lance un dé, celui qui a obtenu le résultat le plus élevé décide s'il choisit une civilisation en premier ou s'il laisse faire l'autre joueur. Chaque joueur choisit ensuite son paquet civilisation et prend les pièces du jeu dans la couleur choisie. Placez votre carte Civilisation 4 sur votre plateau Unités et l'Éclaireur de départ sur la première case de la carte. Enfin, mélangez votre paquet de cartes.

Joueur : placez votre paquet face cachée. Placez tous vos pions 1 Unité sur les cases correspondantes de votre plateau Unités. Placez votre Capitale sur votre case de départ et le pion de l'Éclaireur de départ sur votre Capitale. Placez votre compteur de points de santé 5 sur 10 et placez-le sur votre plateau Unités. Chaque joueur prend 1 jeton ressource Nourriture et 1 Bois 7, puis pioche 5 cartes dans son paquet. Si vous êtes plus habitué à ce jeu, vous pouvez tenter d'améliorer votre main de départ une fois en ravitaillant (voir page 5). Placez tous les compteurs de dégâts 6 et les ressources 7 à côté du plateau pour former une réserve.



Éclaireur de départ



Carte Civilisation





Vérifiez le bas de la tuile Carte pour voir si elle est utilisée pour une Carte en 3x3 ou 4x4.

APERÇU DU JEU

L'objectif dans Echoes of Emperors est de réduire les points de santé de la Capitale de votre adversaire à 0, ou bien d'éliminer toutes ses unités déployées sur la carte. La partie se joue en un certain nombre de tours, chaque tour étant divisé en 4 phases. Vous pouvez utiliser votre compteur de points de santé pour le suivi de la phase en cours :

Début du tour : rafraîchissez les ressources et les unités.

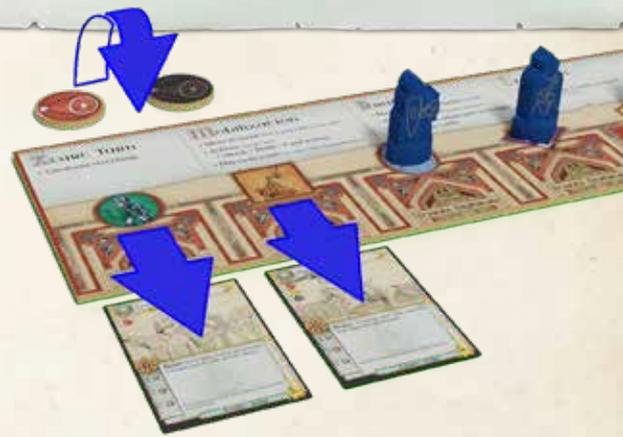
Mobilisation : concentrez-vous sur le plateau. Déplacez les unités et réalisez des actions avec elles.

Déploiement : concentrez-vous sur les cartes. Dépensez des ressources pour déployer les unités et les technologies.

Fin du tour : piochez une carte.



Épuiser/ Rafraîchir : les unités et les ressources épuisées ne peuvent plus être utilisées jusqu'à ce qu'elles soient rafraîchies. Pour indiquer qu'une ressource ou une unité est épuisée, retournez le jeton ou glissez la carte en dehors du plateau Unités. Lorsqu'elles sont rafraîchies, remettez-les sur leurs positions de départ.



DÉBUT DE TOUR

Premier tour : le joueur qui a obtenu le résultat le plus élevé commence la partie. Le deuxième joueur reçoit une ressource joker temporaire qui pourra être utilisée comme n'importe quelle ressource une fois avant d'être remise dans la réserve.

Au début du tour, rafraîchissez toutes les ressources principales utilisées et les unités, pour les rendre à nouveau disponibles. Cette phase est passée lors du premier tour.



Les ressources temporaires sont à usage unique et sont remises dans la réserve après utilisation. À la différence des ressources principales venant des Camps, qui sont épuisées lorsqu'elles sont utilisées, les ressources temporaires doivent être placées sur la carte qui les fournit ou sur votre carte Civilisation. Certaines cartes ne peuvent contenir qu'un nombre limité de ressources, indiqué par « Max. X ». Si la carte qui fournit des ressources est perdue, les ressources restantes sont également perdues.

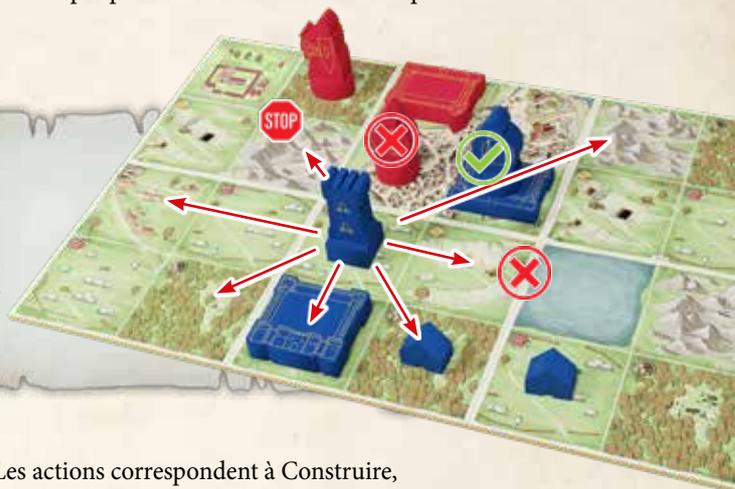
PHASE DE MOBILISATION

La phase de mobilisation se concentre sur **les déplacements sur le plateau et les actions**. L'ordre dans cette phase est flexible : vous pouvez déplacer toutes les unités, puis réaliser les actions avec toutes vos unités, ou vous pouvez déplacer une unité, réaliser ses actions et ensuite déplacer une autre.



Déplacement : vous pouvez déplacer chaque unité non épuisée une fois par tour, jusqu'à un nombre de cases indiqué par sa statistique de déplacement sur le côté gauche de la carte unité. La statistique de déplacement indique la distance (points de déplacement) et la direction (flèches de direction) dans laquelle l'unité peut se déplacer. Les unités doivent se déplacer en ligne droite, parallèle ou en diagonale (comme leur statistique de déplacement le permet) et ne peuvent pas changer de direction pendant leur déplacement. Chaque déplacement pour traverser une case coûte 1 point de déplacement.

Explorer : les tuiles Carte face cachée ne sont pas encore découvertes. Lorsqu'une unité entre sur une tuile non découverte, son déplacement s'arrête sur la première case sur laquelle elle entre. Révélez et faites pivoter la tuile comme vous le souhaitez. Si la première case est de l'eau, reculez votre unité sur la première case disponible. Explorer ne compte pas comme une action ni n'épuise l'unité.



Obstacles :

- 1 seule unité peut occuper chaque case.
- Les unités **ne peuvent pas** traverser les cases occupées par des unités ennemies, l'eau ou les bâtiments Fortifiés ennemis.
- Les unités **peuvent** se déplacer sur les Camps ennemis et les bâtiments alliés.
- Les unités **peuvent** traverser une case occupée par une unité alliée, mais ne peuvent pas s'y arrêter.
- Entrer sur une case montagne met fin au déplacement de l'unité.

Actions

Chaque unité peut réaliser 1 action par tour, puis devient épuisée après cela. Les actions correspondent à Construire, Attaque et utiliser les capacités uniques d'action.

Construire : les unités peuvent construire des bâtiments qui doivent être placés sur la même case que celle de l'unité. L'unité devient épuisée après la construction.



Camps : utilisés pour collecter des ressources, les Camps peuvent être construits **une seule fois par tour** gratuitement. Les Camps fournissent un jeton ressource en fonction du terrain sur lequel ils se trouvent. Lorsqu'il est construit, le Camp fournit immédiatement 1 ressource non-épuisée que vous garderez tant que le Camp restera debout.



Casernes : vous pouvez déployer les unités sur la case occupée par ces bâtiments Fortifiés. Pour construire une Caserne, épuisez 2 ressources Bois et 2 ressources Or. Les Casernes ne peuvent pas être construites sur l'eau ou adjacentes à une Capitale. Si elle est construite en montagne, la Caserne neutralise l'effet de déplacement de la montagne, ce qui fait que vous pouvez traverser librement la case. **Les Casernes ne fournissent pas de ressources.**

Transférer : si tous vos bâtiments sont déjà placés, vous pouvez détruire un bâtiment existant et le reconstruire sur une case occupée par une de vos unités. L'unité devient épuisée pendant le processus. Transférer un Camp sur un terrain différent signifie que vous devez changer de ressource associée. Transférer une Caserne nécessite que vous payiez le coût en ressources pour la reconstruire.

Ressources



Terres cultivées
Nourriture



Région boisée
Bois



Mines
Or



Ressource joker
peut être utilisée comme
n'importe quelle ressource



Sur la carte **Constantinople**, vous trouverez deux des quatre cases centrales marquées d'un double symbole Or, fournissant le double de ressources lorsqu'un Camp y est construit. Cette tuile commence non explorée et doit être découverte avant d'être utilisée. Son verso indique qu'elle doit être placée au centre de la carte.



Les cases montagne arrêtent le déplacement de l'unité lorsqu'elle la traverse.



Les cases eau ne peuvent pas être traversées à moins que votre unité ait les effets Naval ou Navire.



Les cases rivières peuvent être traversées par tout type d'unité et comptent comme de l'eau pour les effets qui se rapportent à des cases eau.



Les cases village peuvent être traversées gratuitement. Lorsqu'une de vos unités se trouve sur une case village, vous pouvez utiliser son action pour vous **réapprovisionner** ou pour piocher 1 carte, puis vous épuisez votre unité.

Réapprovisionner : mettez de côté n'importe quel nombre de cartes de votre main, puis piochez le même nombre de cartes de votre paquet pour les prendre en main. Après cela, mélangez les cartes mises de côté dans votre paquet.

Combat

Lorsqu'une unité réalise une attaque, les deux unités attaquée et attaquante sont engagées dans un combat. Les unités peuvent attaquer en mode mêlée ou en mode à distance. Les deux joueurs placent des compteurs de dégâts (D6) sur leur carte unité avec une valeur égale au total de santé qu'il reste à l'unité. Après avoir attaqué, votre unité devient épuisée.



Santé

Changer de mode d'attaque : les unités peuvent changer de mode d'attaque quand elles ne sont pas épuisées pendant la phase de Mobilisation. Une carte verticale signifie un mode mêlé, alors que placée à l'horizontale, cela indique un mode à distance.



Mode mêlée : Infligez un nombre de dégâts égal à votre statistique d'attaque de mêlée. Pour attaquer, l'unité doit se déplacer sur la case de la cible. Si l'unité visée est aussi en mode mêlée, les deux unités s'infligent des dégâts simultanément en fonction de leurs statistiques d'attaque de mêlée. Cela signifie que votre unité subit des dégâts de contre-attaque même si elle détruit la cible. Si la case ciblée reste occupée après l'attaque, reculez votre unité sur la première case disponible. Si la cible est détruite et que la case est inoccupée, occupez-la avec votre unité attaquante.



Dégât minimum : les unités avec une valeur d'attaque supérieure à 0 infligent toujours au moins 1 dégât, même lorsque plus de dégâts devraient être neutralisés.



Mode à distance : Infligez un nombre de dégâts égal à votre statistique d'attaque à distance. Pour attaquer une cible ennemie, votre unité doit se trouver dans une case autour (y compris en diagonale) de la case de la cible. Les unités qui réalisent une attaque à distance ne subissent pas de dégâts de contre-attaque. De plus, les unités en mode à distance n'infligent pas de dégâts de contre-attaque lorsqu'elles sont visées.



Unités en garnison / Bâtiments Fortifiés : les Casernes et les Capitales sont des bâtiments Fortifiés. Les unités à l'intérieur des bâtiments Fortifiés ne peuvent pas être la cible des unités ennemies ni des effets de cartes, sauf si l'effet fait spécifiquement référence aux unités en garnison. Le bâtiment doit d'abord être ciblé.

Attaquer les bâtiments : tous les bâtiments ont 4 Armure renforcée, appelée Protection des bâtiments, ce qui réduit les dégâts entrants des attaques à distance. Pour attaquer un bâtiment en mode mêlée, déplacez votre unité sur sa case. Si le bâtiment survit, reculez votre unité sur la case disponible la plus proche. Si le bâtiment est détruit, mais qu'il reste une unité ennemie sur sa case, vous reculez aussi votre unité. Les bâtiments ont les valeurs de santé suivantes : les Camps ont 4 de santé, les Casernes 5 et les Capitales 10. Lorsqu'un Camp ou une Caserne subit des dégâts, placez les compteurs de dégâts sur leur case. Lorsque votre Capitale subit des dégâts, suivez ces dégâts en utilisant votre compteur de points de santé (D20) de votre Capitale.

Pertes : lorsqu'une unité est perdue, défaussez sa carte face visible à côté de votre paquet pour former une défausse et remettez le pion sur votre plateau Unités. Les bâtiments retirés du plateau peuvent être réutilisés lors de la construction de nouveaux bâtiments. Si un Camp est perdu, retirez les ressources correspondantes en commençant par les jetons non épuisés, puis par ceux épuisés.



Pendant la phase de mobilisation, les joueurs peuvent aussi jouer des cartes Stratégie en épuisant les ressources requises.

PHASE DE DÉPLOIEMENT

Pendant la phase de Déploiement, les joueurs peuvent jouer des cartes, pourvu qu'ils aient assez de ressources. Pour jouer une carte, épuisez le total de ressources correspondant indiqué sur le coût de la carte. Pendant cette phase, vous ne pouvez pas déplacer d'unités.



Déployer des unités : pour déployer une carte Unité de votre main, payez les ressources requises et placez l'unité sur votre plateau Unités en la liant à un pion de votre choix. Placez votre pion sur une de vos Casernes inoccupées ou sur votre Capitale. Si aucune n'est libre, vous ne pouvez pas déployer de nouvelles unités.

Les pions Unité sont juste des représentations visuelles de votre carte Unité sur le plateau. Ils sont tous identiques, sauf pour les pions du Roi et de la Reine, qui ne peuvent être utilisés qu'une seule fois, mais qui proposent un petit coup de pouce à l'unité qui y est attachée. Lorsqu'ils sont tués, retirez ces pions du jeu.

Reine +2  Roi +1 

Si votre plateau Unités est plein, vous pouvez défausser une unité déployée (sauf les pions Roi et Reine), vous défaussez aussi les améliorations et les compteurs de dégâts, pour libérer une case.



Certaines cartes ont un coût de ressource flexible, indiqué par un symbole de ressource grisé. Vous pouvez choisir n'importe quelle ressource pour payer ce coût.



Technologie



Stratégie

Cartes Technologie et cartes Stratégie : Les Technologies et les Stratégies sont indiquées par une icône à côté du type de Technologie. Vous trouverez 4 types différents de Technologie. Les Technologies doivent être jouées pendant la phase Déploiement, alors que les Stratégies peuvent être jouées à la fois pendant la phase de Mobilisation et la phase de Déploiement. Certaines cases ont deux effets, mais vous ne pouvez en utiliser qu'un seul.

Amélioration

Les améliorations peuvent être attachées à n'importe quelle unité déployée, mais elles ne fournissent leur effet que si elles sont attachées à la bonne classe d'unité. Si une amélioration n'a pas de classe particulière, elle peut être utilisée avec n'importe quelle unité. Les améliorations restent actives tant que l'unité est sur la Carte. Plusieurs améliorations peuvent être appliquées à une seule unité, mais vous ne pouvez pas attacher la même amélioration à une unité plus d'une fois.

Action

Les cartes Action sont à usage unique et sont défaussées immédiatement après avoir réalisé l'action. Les cartes Action qui fournissent des ressources temporaires ne sont défaussées que lorsque toutes les ressources ont été utilisées, ce qui permet de les conserver pendant plusieurs tours.

Réaction

Les Réactions doivent être jouées pendant le tour d'un adversaire et sont défaussées immédiatement après.

Événement

Les Événements restent actifs pendant toute la partie une fois qu'ils ont été activés. Vous pouvez avoir un maximum de 3 cartes Événement actives en même temps. Vous pouvez défausser vos cartes Événement actives à tout moment.



FIN DU TOUR

À la fin de votre tour, si vous avez moins de 5 cartes, piochez-en jusqu'à en avoir 5. Si vous en avez déjà 5 ou plus, piochez 1 carte. Si vous avez plus de 7 cartes en main, défaussez-en jusqu'à ce que vous n'en ayez plus que 7. Le joueur suivant joue ensuite son tour.

Attention : si votre paquet de cartes est épuisé, vous ne pouvez plus piocher de cartes (ne mélangez pas votre défausse !) Vous devez jouer le reste de la partie avec vos cartes en main et les cartes que vous avez déjà en jeu.

CONDITION DE VICTOIRE

Votre objectif est de vaincre votre adversaire en réduisant les points de santé de sa Capitale à 0 ou en éliminant toutes ses unités déployées, le laissant sans unité sur la Carte. La partie se termine immédiatement si l'une de ces conditions est remplie. Le dernier joueur survivant remporte la victoire !

MODES DE JEU



Jeu de base : c'est le meilleur moyen d'apprendre et d'expérimenter les mécaniques principales de Echoes of Emperors. Cela offre un mélange équilibré entre stratégie et durée de la partie, ce qui en fait un jeu idéal pour les joueurs débutants aussi bien que les grands stratèges. Suivez les règles principales décrites dans ce livret de règles, avec chaque joueur commençant avec **10 points de santé pour leur Capitale sur une grille de 3x3**.

Partie longue : vous souhaitez une expérience plus poussée ? La partie longue vous offre du temps supplémentaire pour construire votre empire et pour déployer des stratégies avancées. Les joueurs commencent avec **20 points de santé sur leur Capitale**, et la partie se joue sur une plus grande Carte, **une grille de 4x4**, avec votre tuile de départ placée sur le deuxième espace sur votre gauche. Vous aurez besoin d'utiliser les deux séries de tuiles Carte 3x3 et 4x4 pour créer la carte 4x4.

Parties en équipe, à 4 joueurs :

Unissez vos forces dans ce mode 2 contre 2, où la stratégie et le travail d'équipe seront les clés de votre réussite !

Mise en place de la Carte : la partie se joue sur une grille Highland de 4x4, ce qui fournit assez de place pour chaque joueur.

Mise en place des équipes : chaque équipe commence sur le même côté de la Carte et où la tuile de départ de chaque joueur est placée sur une des cases centrales.

Ordre du tour : les équipes jouent à tour de rôle (par exemple, joueur 1, adversaire 1, joueur 2, adversaire 2). Un dé détermine l'équipe de départ et cette équipe choisit quel joueur joue en premier. L'équipe adverse reçoit 1 ressource joker temporaire qui peut être utilisée par un des deux joueurs pendant son tour.

Ressources partagées : vous pouvez utiliser les ressources non épuisées de votre coéquipier.

Synergie des civilisations : chaque joueur choisit 1 paquet Civilisation pour le jouer. Choisissez des civilisations qui se complètent au niveau des forces de chacun, car beaucoup de cartes ont des capacités qui affectent les « unités alliées », ce qui comprend les unités de votre coéquipier.

Effets des cartes de « l'adversaire » : si une carte dit « votre adversaire », vous pouvez choisir lequel de vos deux adversaires sera affecté par la carte.

Conditions de victoire : si un joueur perd sa Capitale ou toutes ses unités actives, l'équipe est vaincue immédiatement.

Deck-building : (*Extension Armées & Cartes de Guerre requise*)

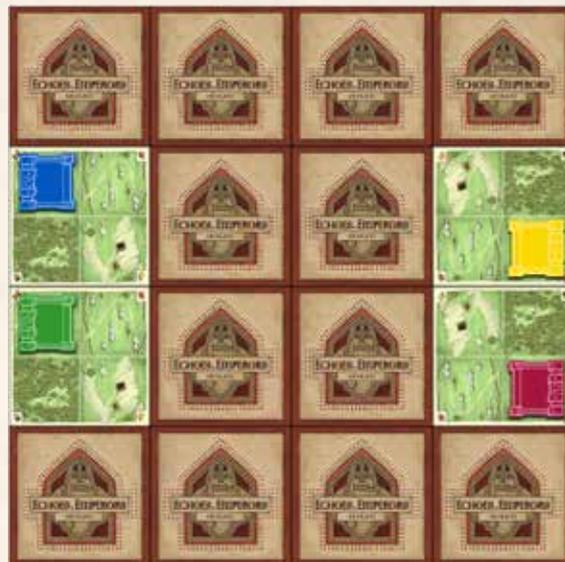
Lorsque vous créez votre paquet, suivez ces recommandations simples :

Choisissez 1 civilisation : votre paquet ne peut comporter que des cartes de cette civilisation.

Composition du paquet : chaque paquet est constitué de 35 cartes plus 1 carte civilisation.

Cartes nécessaires : votre paquet doit contenir : 1 carte Civilisation, 1 carte Conquérant, au moins 1 Éclaireur de départ.

Limites de cartes : chaque carte a un symbole de rareté en bas à droite, qui indique le nombre d'exemplaires maximum autorisé dans votre paquet. Par exemple, une carte avec le symbole III peut être incluse jusqu'à 3 fois.



CRÉDITS

Créé par Volcaban Studio

Conception graphique et Illustrations par Volcaban Studio

Traductions & Correction par Boardgame Circus

Nous souhaitons remercier les personnes suivantes pour leurs précieuses perspectives historiques :

Les Nordiques : Hurstwic - **Empire mongol :** Jack R. Wilson (the Jackmeister), Maurice van Til - **Scots :** History of Scotland Podcast, Gianluca Raccagni - History and Games lab - **Empire byzantin :** Alessandro Carabia, Nikolaos Thessalos - **Empire ottoman :** Osman Said, Joshua Michael White - **Saint-Empire romain germanique :** Gianluca Raccagni - History and Games lab

De grands remerciements à nos testeurs, bien trop nombreux pour pouvoir tous les nommer, mais vos contributions étaient inestimables !

Enfin, mais non les moindres, remerciements à nos incroyables backers sans qui ce projet n'aurait pas vu le jour. Nous espérons sincèrement que vous apprécierez ce jeu autant que nous avons pris plaisir à le créer.

Notre objectif est de présenter l'Histoire aussi fidèlement que possible tout en la rendant captivante et accessible. Nous avons travaillé avec des experts en histoire pour nous assurer de l'authenticité des faits, mais les recherches historiques évoluent souvent, ce qui signifie que les interprétations peuvent changer dans le temps. Un autre de nos objectifs est d'insuffler de la curiosité ainsi que de vous faire apprécier les différentes cultures qui ont façonné notre monde.

Voici une liste des effets communs que vous pouvez rencontrer pendant vos parties Echoes of Emperors.

+X  : cette unité a +X points de santé. Si cette unité a subi des dégâts, sa santé actuelle augmente aussi de X (sans retirer les dégâts existants).

Anti [Classe] X : l'unité gagne +X  ou +X  contre une classe d'unités particulière, telle que Cavalerie, Infanterie ou Bâtiments.

Armure X : l'unité ou le bâtiment subit X dégâts de moins pendant le combat (peut être appliqué aux attaques de mêlée ou à distance). Si une unité ou un bâtiment reçoit de l'armure de plusieurs sources, ces valeurs sont additionnées.

Armure renforcée X : l'unité ou le bâtiment subit X dégâts de moins lors des attaques à distance. Si une unité ou un bâtiment reçoit de l'armure de plusieurs sources, ces valeurs sont additionnées.

Charger X : après vous être déplacé de 2 cases ou plus pendant ce tour, l'unité gagne +X  contre les unités.

Cri de guerre : toutes les unités alliées sur des cases autour ont +1 .

Courte-Distance : ne peut pas attaquer en diagonale avec des attaques à distance.

Fatigue : après avoir réalisé une attaque, cette unité reste épuisée pendant le prochain tour.

Intimidation : cette unité ne subit pas de dégâts de contre-attaque lorsqu'elle attaque.

Longue distance : l'unité peut attaquer en étant éloignée de 2 cases avec des attaques à distance, tout en infligeant -1 .

Naval : l'unité peut traverser des tuiles eau.

Navire léger : ne peut se déplacer que sur l'eau et les cases autour. Déployez cette unité sur une case eau autour d'une de vos unités.

Navire lourd : ne peut se déplacer que sur l'eau. Les unités alliées peuvent se déplacer sur les cases eau occupées par cette unité. Déployez cette unité sur une case eau autour d'une de vos unités.

Perforant : les attaques de cette unité ignorent Armure, Armure renforcée et Protection des bâtiments.

Première ligne : peut se trouver sur des cases avec 1 autre unité alliée. Les unités de première ligne doivent être visées en première.

Recruter : Action : piochez 1 carte en épuisant cette carte.

Régénérer : l'unité soigne 1 point de dégât au début de votre tour.

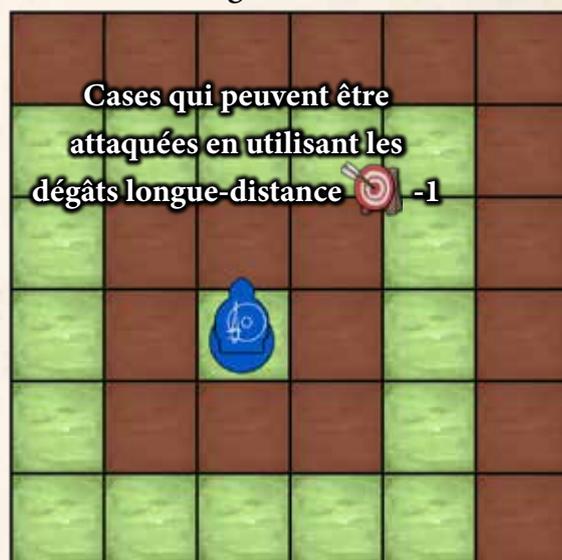
Riposte X : lorsqu'elle est visée, appliquez +X dégâts de contre-attaque.

Volée de coups X : l'unité gagne +X  ou +X  contre les bâtiments et les unités de siège. Si cette unité attaque un bâtiment ou une unité de siège, elle ignore l'armure.

Charger



Longue-Distance



Vocabulaire des cartes

Lorsque vous attaquez : lorsqu'une de vos unités attaque une unité ennemie.

Lorsque vous êtes visé : lorsque votre unité est attaquée.

Adjacent : les cases situées directement à côté d'une unité, comprenant le haut, le bas, la droite, la gauche et la case centrale (pas les diagonales).

Autour : toutes les cases autour d'une unité, y compris celles en diagonales, adjacentes et la case centrale.

Dégâts directs : l'unité subit des dégâts sur ses points de santé tout en ignorant la protection fournie par les armures et les effets qui font baisser le total de dégâts qu'une unité subit.

Tuiles / Cases : les tuiles forment la Carte, chaque tuile est composée de 4 cases.

Case innocupée : une case libre pour le déplacement ou le placement d'unités, libre de tout obstacle, tel que les autres unités, les bâtiments Fortifiés ennemis, ou l'eau.

Ressource joker : un jeton ressource joker peut être utilisé comme n'importe quelle ressource.

Ressource au choix : lorsqu'une carte dit « Ressource au choix », vous devez choisir 1 des 3 ressources principales.

Allié : vos unités et bâtiments, ainsi que ceux de votre coéquipier dans les parties en 2 contre 2.