

Année Solaire 2054 – La colonisation de la planète Mars suit son cours, l'extraction de minerais et l'acheminement vers la Terre sont parfaitement sécurisés. Les menaces extraterrestres sont pourtant toujours présentes. Le **GOLEM** : **G**roupe **O**pérationnel de **L**utte **E**xtraterrestre **M**écanisée garantit les intérêts terriens avec des technologies à la pointe de l'innovation. Autrefois les « Mecha » utilisés pour les travaux d'aménagement et d'exploitation sur Mars sont devenus des machines de guerre suréquipées. Les meilleurs pilotes des Forces Unies Terriennes intègrent l'unité **GOLEM**.

Vous êtes l'un de ces pilotes, aux commandes d'une formidable puissance de destruction aux proportions gigantesques et à la forme humanoïde. Chaque année le **GOLEM** fait tester ses nouveaux prototypes de « Mecha » à l'élite des pilotes lors d'une compétition où seul le meilleur triomphera.

Saurez-vous vous montrer digne de l'honneur qui vous a été fait ? Votre Mecha vous attend, terrassez vos adversaires et prouvez leur que vous êtes le meilleur !

Un jeu de combat pour 2 à 6 joueurs à partir de 10 ans.

Durée d'une partie : 10 minutes par joueurs.

### **Matériel de jeu**

- 6 plateaux GOLEM
- 36 tuiles GOLEM
- 60 cartes action
- 10 cartes Pilotes
- 6 cartes Mecha
- 6 marqueurs énergie
- 10 jetons +1
- 10 jetons -1

### **Mise en place :**

Distribuez une carte pilote aléatoirement à chaque joueur ainsi qu'une carte Mecha. Ces cartes représentent le pilote que vous allez essayer de faire triompher durant la partie ainsi que le Mecha qu'il va diriger.

Chaque Mecha a son plateau de jeu. Disposez les tuiles correspondant aux parties du corps de votre Mecha sur votre plateau de jeu face « En état ». Six au total (1 tête, 2 bras, 1 torse, 2 jambes). Positionnez votre marqueur énergie sur la case deux de votre compteur d'énergie et disposez votre carte pilote sur l'emplacement prévu à cet effet.

### **But du jeu :**

Détruire le/les Mecha adverses dans les trois rounds prévus par la compétition. Un Mecha est considéré comme détruit quand toutes les parties de son corps ont été retournées (Hors Service).

## Déroulement : (3 joueurs et +)

Chaque joueur reçoit 6 cartes action au début de chaque round. Les cartes action sont de deux types différents.

- Les cartes de combat (bords rouge) permettent de porter une attaque aux « Mecha » adverses.
- Les cartes de soutien (bords bleus) apportent un bonus ponctuel ou permanent.

Le joueur qui a le pilote avec la plus basse initiative commence son tour de jeu. En cas d'égalité le plus jeune joueur commence. La fougue de la jeunesse.

A leur tour de jeu, les joueurs doivent utiliser **une et une seule carte action** de la manière suivante :

- Porter une attaque contre un « Mecha » adverse en respectant les pré-requis notés sur la carte action. Les pré-requis désignent la partie du corps avec laquelle le « Mecha » va porter l'attaque et la cible de cette attaque. (voir les combats)

*Exemple : Attaque brutale nécessite que les deux bras du « Mecha » soient en état, la cible de l'attaque est le torse (tuile) du « mécha » adverse.*

- Utiliser une carte de soutien en appliquant immédiatement son effet. Attention les cartes précisent la durée de cet effet. Il est possible que certains effets soient permanents. Utilisez les jetons +1 et -1 pour notifier les modifications sur les tuiles du « Mecha » concerné par l'effet.

*Exemple : Plein régime augmente de (+2) la réserve d'énergie de votre « Mecha »*

- Utiliser la capacité spéciale de son pilote en défaussant une carte action de son choix. L'effet s'applique immédiatement.
- Défausser une carte action pour gagner (+1) point d'énergie.

Quand le premier joueur a terminé son action, c'est au joueur suivant l'ordre d'initiative d'utiliser sa carte action comme décrit plus haut. Quand l'ensemble des joueurs ont résolu leur action, ils passent l'ensemble de leur carte action, leur main de jeu, à leur voisin de gauche. Il est important d'être attentif aux cartes que vous donnez à vos adversaires, car potentiellement ce sont les cartes qu'ils pourront jouer contre vous aux tours prochains.

Un round de jeu prend fin quand les joueurs ont joué les 6 cartes de leur main de jeu. Si un « Mecha » n'a plus de carte en état, qu'elles sont toutes retournées (hors service), il a perdu la partie.

## **Entre les rounds**

Entre chaque round de jeu chaque joueur peut réparer une tuile hors service de son « Mecha ».

## **Fin de partie**

La partie se termine quand il ne reste plus qu'un seul combattant en état ou après avoir joué la dernière carte du 3<sup>ème</sup> round. Si plusieurs « Mécha » sont encore en état de combattre, le gagnant est le joueur qui a le plus de tuiles en état.

## **Les combats :**

Les actions offensives sont résolues de la manière suivante : l'attaquant additionne le score d'attaque de sa carte action et le potentiel d'attaque de la / ou des tuiles concerné(s) par l'attaque (voir prérequis). Si le résultat est égal ou supérieur au potentiel de défense de la / ou des tuiles ciblées (voir cible) la carte adverse est hors service. Si le score est strictement inférieur l'attaque a échoué.

*Exemple : Tyrius fait porter une attaque à son « Mecha », le joueur utilise la carte d'action Attaque rageuse [Force d'attaque 4] avec comme pré-requis [Un bras en état] et pour cible [la tuile tête] du « Mécha » adverse. Le joueur additionne le potentiel d'attaque de sa tuile bras [4] et la force d'attaque de la carte action [4] ce qui fait [8] score qu'il compare au potentiel de défense de la tuile tête adverse [8]. Le coup porte, le score est supérieur ou égal, la tuile tête du « Mecha » adverse est retournée et considérée comme hors service.*

## **Réserve d'énergie :**

Les « Mecha » ont des capacités propres qui peuvent être utilisées à tout moment du jeu. Chacune de ces capacités a un coût en énergie (voir plateau de jeu). Pour utiliser une capacité le joueur doit dépenser le coût en énergie de cette capacité depuis sa réserve d'énergie. Au début du jeu, chaque joueur commence avec 2 points d'énergie dans sa jauge. Au cours de la partie cette jauge va augmenter et diminuer en fonction de ses actions. La jauge permet de stocker jusqu'à 5 points d'énergie. A aucun moment le total de point d'énergie ne peut dépasser ces 5 points.

## **Règles pour 2 joueurs :**

Les règles sont les mêmes, à chaque tour 5 cartes actions sont distribuées à un joueur virtuel. Les échanges se font en tournant avec la main du joueur virtuel et en défaussant une carte au hasard.

## **Format de jeu :**

Il est imaginable d'utiliser différentes combinaisons de jeu.

Par exemple :

Mode duel : 1VS1 combinaison pour 2 joueurs

Mode équipe : 2VS2 combinaison pour 4 et 6 joueurs

Mode arène : 1VS1VS1 combinaison pour 3 joueurs et +

