

COLOR WARZ[®]

PAINT Brawl™



Un jeu de Fabien Friess et Nicolas Tézé illustré par Giuseppe Severino / V1.40

SOMMAIRE RÈGLES COLOR WARZ : PAINT BRAWL V1.40



I°/	HISTOIRE	page 3
II°/	INTRODUCTION	page 6
III°/	BUT DU JEU	page 6
IV°/	MATÉRIEL	page 6
V°/	PRÉSENTATION DES CLANS	page 7
VI°/	NOMENCLATURE DES CARTES ET DES SCHÉMAS	page 7
VII°/	COMPOSITION DES ÉQUIPES	page 8
VIII°/	MISE EN PLACE DU JEU	page 9
IX°/	DÉROULEMENT D'UNE PARTIE	page 10
X°/	LA CASE DE QUÊTE ET LE DÉPLACEMENT DU CHEF	page 10
XI°/	RÉALISER SES ACTIONS	page 11
XII°/	LES DÉPLACEMENTS	page 11
	• Marche, Limace et Course	page 11
	• Contraintes sur les déplacements	page 11
XIII°/	LES ATTAQUES DIRECTES	page 12
	• Mêlée, Tir et Réseau de peinture	page 12
	• Contraintes sur les attaques	page 12
XIV°/	LES GOLEMS DE PEINTURE	page 13
XV°/	JOUER SES CARTES BONUS	page 14
XVI°/	CAPACITÉS SPÉCIALES	page 15
XVII°/	DÉTAIL DES PERSONNAGES	page 16
XVIII°/	SCÉNARIOS	page 17
	• Le réseau de peinture (initiation)	page 17
	• Capture (initiation)	page 17
	• Encerclément	page 17
	• Escorte du Chef	page 17
	• Chat perché	page 17
XIX°/	RÈGLES AVANCÉES	page 18
XX°/	LES ATTAQUES INDIRECTES	page 18
	• Chromamorphose, Lancer et Assommer	page 18
XXI°/	CAPACITÉS SPÉCIALES DES COMBATTANTES	page 19
XXII°/	DÉTAIL DES PERSONNAGES AVANCÉS	page 20
XXIII°/	BLASTS	page 21
XXIV°/	FAQ	page 22
XXV°/	LA GAMME COLOR WARZ : MINIZ	page 23
XXVI°/	CRÉDITS	page 23





La Genèse

Au commencement, Mana l'astre de magie pure brillait aux confins de l'univers.

Le dieu du néant Kaos, avide et destructeur, cherchait à s'emparer de cette source de pouvoir. Mais c'était sans compter sur Gaïa, la déesse de la vie, qui protégea Mana de toutes ses forces.

L'Arbre-Monde

La lutte consumait les forces vitales de Gaïa qui, épuisée, finit par s'assoupir. Kaos en profita pour s'emparer de Mana mais il fut rejeté. Le contact entre Kaos et Mana engendra une explosion d'énergie pure dont le souffle consuma les Dieux.



Lorsque la lumière se dissipa, les trois entités avaient disparu. A leur place se trouvait Khroma, une jeune planète baignée de magie et dominée par un arbre titanesque au feuillage multicolore.

Le royaume des Anciens

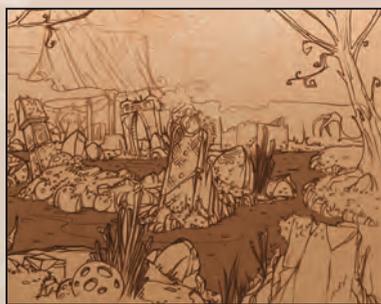
Sans attendre, l'Arbre-Monde commença à bourgeonner pour donner naissance aux premiers habitants de ce monde : les immortels et nobles Anciens. Ils s'installèrent au pied de l'Arbre-Monde. Au fil du temps, les tribus devinrent des cités qui finirent par se rejoindre pour former un royaume encerclant la base du tronc géant.

A sa tête, le Roi était un guerrier émérite et maîtrisait la magie blanche. Il veillait au bon déroulement de la vie quotidienne. Ses trois enfants s'occupaient des trois temples : celui de la Justice, de l'Esprit et du Savoir.

La forêt maudite

Au-delà du royaume s'étendait une forêt luxuriante. Les rares Anciens s'y étant aventurés n'étaient jamais revenus et on l'appela rapidement la forêt maudite.

Le Roi envoya un groupe d'élite pour éclaircir le mystère. Un seul d'entre eux revint mais il avait perdu l'esprit : il ne parlait plus que d'embuscades, de petites créatures colorées qui se multipliaient et de femmes-racines qui dévoraient les Anciens.



Peu de temps après, la menace se révéla au grand jour. Les Champignons et les Mandragores affamés commencèrent à sortir de la forêt pour attaquer les Anciens au cœur de leur royaume. On découvrit alors que ces créatures étaient organisées et qu'elles agissaient sur ordre de leur souveraine : Fongia, la reine champignon.

La guerre

Le Roi entreprit de lever une armée. Les temples changèrent d'attribution pour former des combattants. Le Temple de la Justice devint celui de la Guerre, dédié à la formation des guerriers. Le Temple de l'Esprit devint celui de la Clairvoyance, dédié à la formation des archers. Le temple du Savoir devint celui des Arcanes, dédié à la magie.

La guerre fit rage mais la multitude de Champignons et la voracité des Mandragores prirent le dessus. Les rares Anciens survivants se dispersèrent. Les trois enfants du Roi menèrent un raid désespéré au cœur de la forêt maudite. Malgré les hordes de Champignons qui déferlaient sur eux, ils parvinrent jusqu'à Fongia. Ils consumèrent alors leurs dernières forces pour unir leurs pouvoirs et détruire la reine champignon.

Le Sanctuaire de l'Arbre-Monde

Le Roi battit en retraite et décida d'escalader l'Arbre-Monde pour s'y réfugier. Son royaume n'était plus et il sombra dans la folie.

C'est alors qu'il découvrit une cavité enfouie au cœur de l'Arbre : le Sanctuaire des couleurs.

Le sol était parcouru de nervures remplies d'une sorte de peinture noire. Ces veines se rejoignaient au niveau du Prisme végétal qui décomposait la peinture noire en trois couleurs (rouge, bleu, jaune) pour nourrir l'Arbre.



Le Prisme dégageait une puissance magique extraordinaire. Le Roi y vit une source de pouvoir sans limite et voulut s'en emparer.

Lorsqu'il posa sa main sur le Prisme, la synthèse des couleurs s'interrompit et la peinture noire commença à bouillonner avant de jaillir de la base du Prisme en un flot ininterrompu. Un déluge de peinture corrompue se déversa au-delà du Sanctuaire et suinta le long du tronc de l'Arbre-Monde. Les flots noirs atteignirent rapidement la surface de Khroma et le royaume des Anciens fut englouti.

Le roi est mort, vive le roi !

Le Roi réussit à extraire sa main du Prisme avant d'être entièrement consumé. Le bouillonnement diminua alors, finit par cesser et la synthèse des couleurs reprit son cours normal. Cependant, la structure du Prisme avait évolué. Il synthétisait à présent six couleurs : les trois couleurs primaires (rouge, bleu et jaune) et les trois couleurs secondaires (vert, orange et violet).

Le Roi gisait non loin, rongé par la peinture noire. Son corps n'était plus qu'un squelette de bois mais il était en vie. Les Mandragores, qui avaient perdu leur reine, virent en lui un nouveau maître. Elles recueillirent son squelette et l'amenèrent au cœur de la forêt maudite.

Il ne restait presque rien de son ancien corps mais il vivait grâce à la volonté d'une force obscure. En attendant de recouvrer ses forces, le Roi déchu prit place sur son trône, entouré de ses nouveaux sujets : les Mandragores et les Champignons.



Khroma aujourd'hui

L'Arbre-Monde est malade : la peinture noire, à ses pieds, ronge ses racines. Conscient que ses jours sont comptés, il joue ces dernières cartes. Puisant dans ses réserves, il a gorgé ses graines de peinture colorée avant de les laisser tomber sur Khroma.

Chaque graine a donné naissance à un arbre khromique, d'une des 6 couleurs primaires ou secondaires : rouge, bleu, jaune, orange, vert ou violet. Sur leurs branches, tels des fruits, un nouveau peuple pousse. Ces petites créatures, les Khromaz, vivent dans l'insouciance et sont réparties en clans selon leur couleur.



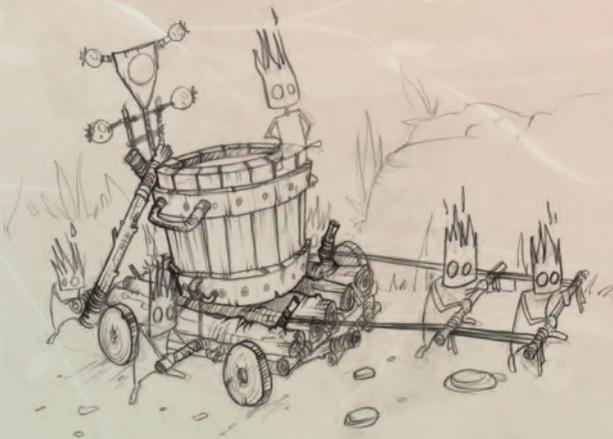
Les Khromaz vivent en tribu dans des villages construits autour de leur arbre khromique et cultivent des baies gorgées de peinture dont ils se nourrissent. S'ils mangent une baie d'une autre couleur qu'eux, ils en prennent la couleur et changent donc de clan.

Il s'agit d'une société non-violente. Malgré tout, ils possèdent des combattants et les différents clans se défient régulièrement dans des combats organisés. Les perdants deviennent membres du clan vainqueur. En effet, les Khromaz se battent avec de la peinture et repeignent leurs adversaires. Leur couleur détermine alors directement le clan auquel ils appartiennent. Les combattants les plus aguerris deviennent chefs de tribu.

Les Khromaz ne s'aventurent jamais dans la forêt maudite, ils ignorent ce qui s'y trame et n'ont pas connaissance de leurs ancêtres : les Anciens.

Cependant la menace est sur le point de se révéler au grand jour !

Symbole de l'espoir, un étrange personnage parcourt la planète : Oak, le fruit de l'Arbre-Monde. Il doit mettre les Khromaz à l'épreuve pour trouver l'Élu, le seul qui pourra sauver les terres de Khroma en unissant les couleurs.



II°/ INTRODUCTION

Color Warz est un jeu de tactique pour 2 à 4 joueurs. Les combats s'y déroulent dans la non-violence et la bonne humeur. Les Khromaz, petites créatures de différentes couleurs, se battent avec de la peinture.

Choisissez votre couleur, un scénario et dirigez un clan de Khromaz contre vos rivaux. Votre clan sera constitué d'un Chef, d'un Golem de peinture et de combattants dont la caste et le nombre dépendent de la couleur choisie.

Chef



Invocations



Clone

Combattants



Guerrier



Chasseur



Chaman



mini Golem



maxi Golem



Kogneuse



Ranger



Mystique

III°/ BUT DU JEU

Remplir les conditions du scénario (voir page 17).

IV°/ MATÉRIEL



4 Plateaux
1 case de Quête (puzzle)



36 Silhouettes Personnages



12 Pions mini Golems
(2/couleur)



16 Cartes Action
(8 déplacements / 8 attaques)



24 Cartes Bonus
(4/capacité)



12 Cartes Blast
(2/couleur)



6 mémos
(4 basiques, 2 avancés)



4 murs
(1/plateau)



150 Socles/Flaques
(25/couleur)



2 Livres de Règles
(24 pages) et .

V/ PRÉSENTATION DES CLANS ET DES PERSONNAGES



LES COULEURS

Tout l'univers de Color Warz tourne autour des couleurs et respecte les principes fondamentaux de la chromie. Les 6 clans sont donc constitués des 3 couleurs primaires (Rouge, Bleu et Jaune) et des 3 couleurs secondaires (Vert, Orange et Violet).

Comme en peinture, la composition des équipes secondaires correspond au mélange des couleurs primaires.



VI/ NOMENCLATURE DES CARTES ET DES SCHEMAS



Pour une meilleure compréhension des règles, chaque action est accompagnée d'un schéma simplifié :

Golems

Combattants



Chef Mini Maxi Guerrier Chasseur Chamane Flaque

La couleur des flaques et des cercles autour des icônes de personnage indique le joueur qui les possède.

Zone d'effet

- Cases hors de portée de l'action
- Cases que le joueur peut atteindre
- Cases choisies pour l'exemple

VII°/ COMPOSITION DES ÉQUIPES



Chaque joueur place son Chef, ses combattants (Guerrier, Chasseur et Chaman) et son mini Golem dans la zone de déploiement (voir page 9). La composition des équipes varie en fonction de la couleur et du nombre de joueurs.

MODE INITIATION

Le mode initiation permet de se familiariser avec les personnages et les actions de base du jeu. Les capacités spéciales des personnages et la gestion de la hauteur sont ignorées.

- o A 2 joueurs, on ne joue qu'avec les couleurs primaires : Rouge, Bleu et Jaune.
- o A 3 et 4 joueurs, la composition d'équipe est identique : 1 Chasseur, 1 Chaman et 1 Guerrier par clan.

ZONE DE DÉPLOIEMENT

La zone de déploiement correspond au carré de 4 cases dans le coin de votre plateau.

- ① Le Chef est toujours placé dans le coin extérieur
- ②③ La disposition des combattants est libre
- ③ Le mini golem est toujours placé dans le coin intérieur.



Important : A deux joueurs, on ne peut pas placer deux combattants de la même caste sur une même zone. Les zones de déploiement contenant le Chef de chaque équipe sont placées en diagonale l'une de l'autre.

Composition des équipes 2 JOUEURS

	1	2	1	1
	1	1	1	2
	1	1	2	1
	1	0	2	2
	1	2	2	0
	1	2	0	2

Composition des équipes 3/4 JOUEURS

	1	2	0	0
	1	0	0	2
	1	0	2	0
	1	0	1	1
	1	1	1	0
	1	1	0	1

VIII°/ MISE EN PLACE DU JEU



Placement initiation

Pas de couleur secondaire

2 JOUEURS



Composition d'équipe identique

3/4 JOUEURS



Remarques : à 3 et 4 joueurs, le mini golem est remplacé par un 3ème combattant.
à 3 joueurs, on ne place que 3 équipes.

Placement normal

Pas de murs sur les intersections

2 JOUEURS



Pas de murs alignés

3/4 JOUEURS



Remarques : Le premier joueur place son mur, le joueur à sa gauche fait de même et ainsi de suite.
On ne peut placer qu'un mur par quart de plateau. Pas de mur sur une zone de déploiement.

IX°/ DÉROULEMENT D'UNE PARTIE



PRÉPARER LA PARTIE

1 Sélection du type de partie
Nombre de joueurs : 2, 3 ou 4 joueurs.

Niveau des Règles : Initiation, Normale ou Règles avancées.

Scénario : en fonction de ceux proposés page 17 ou sur le site www.fluogames.com

2 Choix de la couleur
Chaque joueur choisit l'une des 6 couleurs proposées et prend les éléments correspondants :

Le Chef, les 3 golems, les 25 flagues et les combattants (voir page 8).

3 Mise en place
Chaque joueur place ses personnages comme expliqué page 9.

Le joueur le plus jeune est désigné 1er joueur.

TOUR DE JEU

- 1°/ Le joueur pioche une carte Bonus (sauf s'il possède déjà 2 cartes Bonus en main).
- 2°/ Le joueur effectue ses actions (minimum 4 / maximum 6) dans n'importe quel ordre.
- 3°/ Fin de tour, le joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) entame son tour.



FIN DE PARTIE

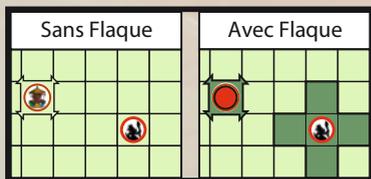
La partie s'achève lorsqu'un joueur remplit les conditions du scénario sélectionné en début de partie. Voir scénario page 17.

X°/ LA CASE DE QUÊTE ET LE DÉPLACEMENT DU CHEF



La case de Quête, au centre du plateau est occupée par Oak, le vieux sage. C'est une case spéciale qui permet la résolution de certains scénarios ou le déplacement du Chef en plaçant une flaque de sa couleur dessus.

Un joueur ne peut déplacer son Chef qu'à condition d'avoir placé une flaque de sa couleur sur la case de Quête.



✗ *Aucun joueur ne peut déplacer son chef*



✓ *Le joueur rouge peut déplacer son chef*

Le déplacement d'un chef se fait selon des règles particulières :

- o Un joueur peut utiliser 1 carte action (Attaque ou Déplacement) pour déplacer son Chef d'1 case en ligne droite.
- o Si le chef est la cible d'une attaque adverse, il recule d'une case (par attaque). L'attaquant choisit la direction.

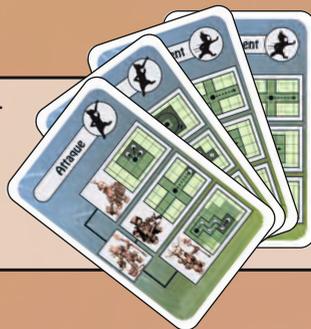
Remarques :

- o Les combattants (voir page 6) n'ont pas le droit de se déplacer sur la case de Quête.
- o Un Chef ne peut pas effectuer d'attaque sur la case de Quête.
- o Le marqueur sur la case de Quête n'est pas considéré comme une flaque.

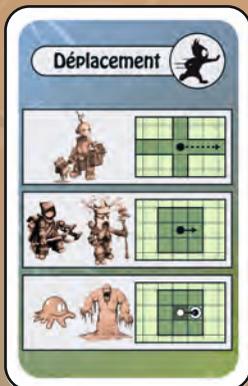
XI°/ RÉALISER SES ACTIONS

A chaque tour, vous devez réaliser 4 actions : 2 Déplacements et 2 Attaques.
Vous pouvez répartir vos actions comme vous le souhaitez.
Un joueur peut, par exemple, attaquer avec un personnage, le déplacer deux fois et effectuer une attaque avec un autre personnage.

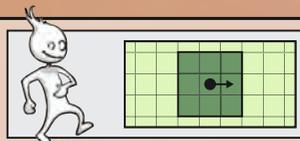
Vous êtes obligés de jouer vos 4 actions à chaque tour.
Vous pouvez les jouer avec un seul personnage ou avec plusieurs.



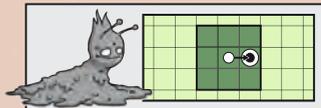
XII°/ LES DÉPLACEMENTS



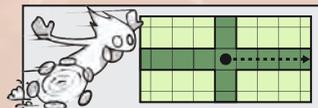
La marche permet à un personnage de se déplacer d'une case, dans n'importe quelle direction.



Le pion Golem utilise une variante de la marche : **La limace** détaillée page 13.



La course permet à un personnage de se déplacer de n'importe quel nombre de cases mais seulement en ligne droite.



CONTRAINTES SUR LES DÉPLACEMENTS

Tous les personnages d'une couleur peuvent se déplacer sur une case libre ou occupée par une flaque de leur couleur. Dans ce cas, on retire la flaque du plateau.

En revanche, ils ne peuvent pas se déplacer sur une flaque adverse. Si un personnage veut se déplacer sur une case occupée par une flaque d'une autre couleur que la sienne, il doit d'abord la repeindre en effectuant une attaque.

Un personnage ne peut pas se déplacer sur une case occupée par un autre personnage ou par un mur.

MURS ET GESTION DE LA HAUTEUR

Les joueurs ayant effectué leur initiation peuvent jouer avec les murs.

Chaque joueur place un mur sur son plateau. On ne peut pas placer de murs sur les intersections des plateaux.
On ne peut pas placer deux murs sur le même axe (ligne horizontale ou verticale).

Règles spéciales :

- o Un Chasseur peut utiliser sa capacité spéciale pour monter sur un mur (voir page 15).
- o Les attaques au sol n'ont pas d'effet sur un personnage situé sur un mur.
- o Les Golems peuvent se déplacer sur les murs mais ils explosent (voir page 14).
- o Un joueur peut utiliser une attaque avec le Chef pour laisser une flaque sur un mur.

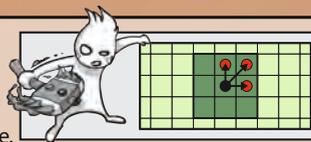
XIII°/ LES ATTAQUES DIRECTES



Attaque

LA MÊLÉE

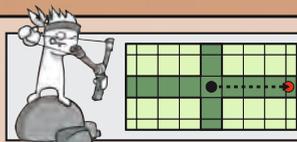
La mêlée est une attaque de corps-à-corps. Elle permet de repeindre 3 cases en coude. On commence par repeindre la case dans l'angle.



LE TIR

Le tir est une attaque à distance. Il permet de repeindre une case à n'importe quelle distance mais seulement en ligne droite.

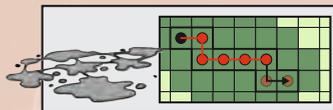
On peut tirer par-dessus une flaque de sa couleur mais pas par-dessus une flaque de couleur adverse. Il faut d'abord la repeindre en tirant dessus. On ne peut pas tirer à travers un personnage, un mur ou un maxi Golem.



LE RÉSEAU DE PEINTURE

L'attaque de type réseau permet de repeindre 2 cases en ligne droite à partir d'une flaque ou d'un réseau de peinture de la même couleur que le personnage.

On appelle réseau de peinture les flaques reliées entre elles sur la longueur ou la largeur (mais pas en diagonale). Le réseau est donc formé de lignes droites et de coudes. Cette attaque ne peut être effectuée sur une case vide.



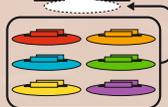
CONTRAINTES SUR LES ATTAQUES

Si l'attaque touche une case libre, placez une flaque de votre couleur sur cette case.

Si l'attaque touche une case occupée par une flaque ennemie, remplacez cette flaque par une de votre couleur.

Si l'attaque touche un combattant adverse, le personnage est repeint et il vous appartient. Le joueur qui le possédait en perd le contrôle et vous pouvez l'utiliser immédiatement.

Les attaques sur les éléments suivants sont ignorées :
Personnages et/ou flaques de sa couleur - Golems adverses - Cases extérieures au plateau - Murs



Mêlée		Tir		Réseau	
Mêlée 1 avant	Mêlée 1 après	Tir 1 avant	Tir 1 après	Réseau 1 avant	Réseau 1 après
Mêlée 2 avant	Mêlée 2 après	Tir 2 avant	Tir 2 après	Réseau 2 avant	Réseau 2 après

XIV°/ LES GOLEMS DE PEINTURE



maxi Golem

Pour invoquer un mini Golem, vous devez jouer une carte Bonus « Invocation de Golem » (voir page 14) ou utiliser la capacité spéciale du Chaman (voir page 15).

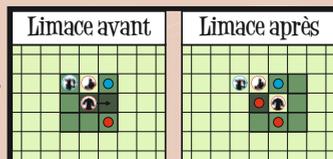
Un Golem est invoqué sur une flaque de peinture de sa couleur. Les Golems ne peuvent pas être repeints. On peut cependant le faire exploser (voir page 14) ou le désinvoquer (voir page 15).

Vous pouvez déplacer un pion Golem de votre couleur pour une action de Déplacement. Si un Golem se déplace sur la case de Quête ou sur un mur, il explose automatiquement. Les Golems entrent dans la constitution du réseau de peinture.

VARIANTE DE LA MARCHÉ : LA LIMACE

Son type de déplacement est identique à la marche mais il laisse une flaque de sa couleur derrière lui lorsqu'il se déplace.

On place alors une flaque sur la case qu'il vient de quitter.



AVANTAGES DE LA LIMACE

Contrairement aux personnages, le Golem peut :

- ① se déplacer sur une flaque adverse (elle est alors retirée du plateau),
- ② se déplacer sur un combattant adverse (il repeint le personnage et on retire le Golem du plateau),
- ③ se déplacer sur un Golem adverse. Le Golem attaquant devient alors un maxi Golem, le Golem adverse est retiré du plateau. **Un mini Golem ne peut pas manger un Maxi Golem.**
- ④ se déplacer sur un mur. Il explose alors automatiquement (les flaques extérieures tombent au sol).

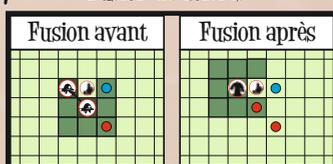
Reprise de Combattant



Reprise de Flaque



Fusion de Golems



Mini et maxi Golems

Si un mini Golem se déplace sur un autre mini Golem, les 2 Golems fusionnent. On retire les deux pions Golem du jeu et on les remplace par le maxi Golem de l'attaquant.

Un maxi Golem ne peut être détruit que par la carte «Explosion de golem» ou la capacité spéciale du Guerrier.

On peut tirer par dessus un mini Golem de sa couleur (comme une flaque) mais pas au travers d'un maxi Golem.

FUSION


mini Golem

+


mini Golem

=


maxi Golem


mini Golem

+


mini Golem

=


maxi Golem



Au début de son tour, chaque joueur pioche 1 carte Bonus. Il peut ensuite la jouer pendant son tour et/ou pendant un tour adverse (selon la carte concernée) en plus de ses actions. Les cartes jouées sont défaussées et placées dans une défausse à côté de la pioche. Lorsque la pioche est vide, on mélange les cartes de la défausse pour en former une nouvelle. Un joueur ne peut pas avoir plus de 2 cartes Bonus en main. En revanche, pendant votre tour, vous pouvez vous défausser de vos 2 cartes Bonus pour en piocher une nouvelle. Si vous avez déjà 2 cartes en main au début de votre tour, vous ne piochez pas.

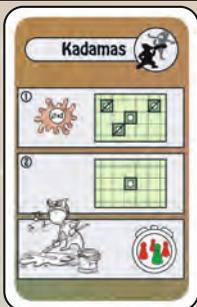
Remarque : On ne peut pas utiliser de carte Bonus lors du premier tour.



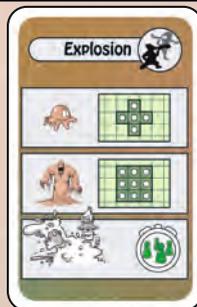
Fatigue - *Quand vous voulez*
Permet d'annuler le déplacement d'un personnage adverse.



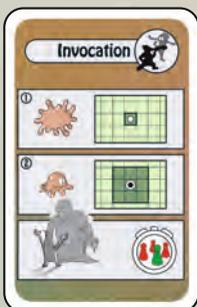
Raté - *Quand vous voulez*
Permet d'annuler une attaque effectuée par un personnage adverse.



Kadamas - *Pendant votre tour*
Permet de retirer 3 flaques de votre choix.
Cet effet ne s'applique pas à la case de Quête



Explosion de Golem - *Quand vous voulez*
Le Golem ciblé explose et forme des flaques de sa couleur. Si c'est un mini Golem, l'explosion se fait en croix. Si c'est un maxi Golem elle recouvre le carré de 9 cases autour du Golem.



Invocation de Golem - *Pendant votre tour*
Un mini Golem de peinture est invoqué sur une flaque de la couleur du joueur. Si un Golem est invoqué sur un mur, il explose automatiquement.



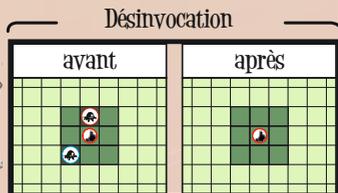
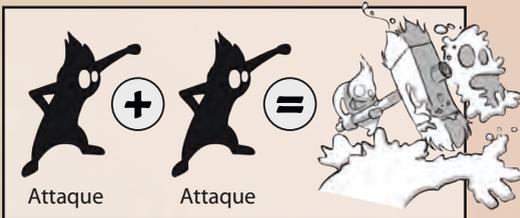
Immunité - *Quand vous voulez*
Permet d'annuler une carte bonus jouée contre vous, y compris une immunité.

XVI/ CAPACITÉS SPÉCIALES



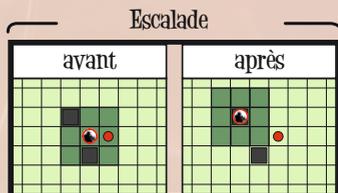
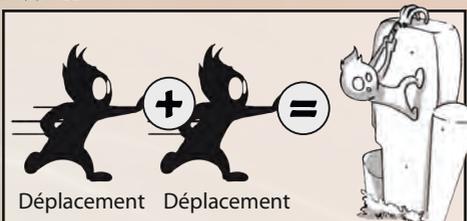
Les combattants disposent d'une capacité spéciale propre car ils sont spécialisés dans leur domaine. Ces capacités s'obtiennent en utilisant conjointement 2 cartes Action. Le Chef et le Golem ne disposent pas de capacité spéciale. **Pas de capacités spéciales en initiation.**

DÉSINVOCATION (Guerrier)



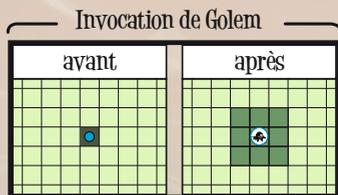
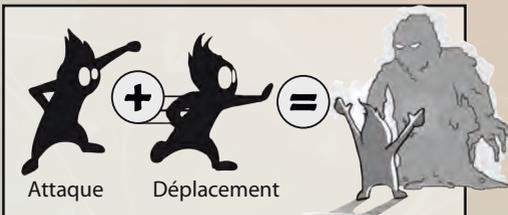
- o Le Guerrier se met en colère et désinvoque tous les Golems (amis et/ou ennemis) en contact avec lui.
- o Un Golem désinvoqué ne laisse pas de flaque sur sa case.

ESCALADE (Chasseur)



- o Le Chasseur peut escalader un mur en contact avec lui.
- o Un Chasseur en hauteur peut être repeint par un Chef ou un Golem.
- o Un Chasseur en hauteur peut tirer par dessus tous les personnages et les flaques ennemis.
- o Descendre d'un mur ne coûte qu'un déplacement.

INVOCATION DE GOLEM



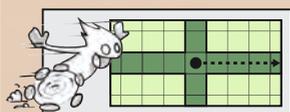
- o Le Chaman peut invoquer un mini golem sur n'importe quelle flaque de sa couleur.
- o Cette capacité fonctionne comme la carte bonus : Invocation de Golem (voir page 14).

XVII°/ DÉTAILS DES PERSONNAGES

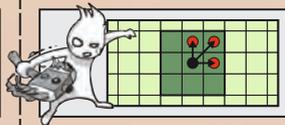


Guerrier

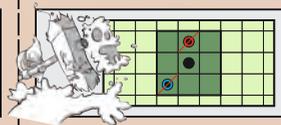
Déplacement : Course



Attaque : Mêlée

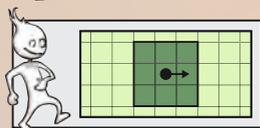


Spéciale : Désinvocation

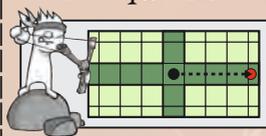


Chasseur

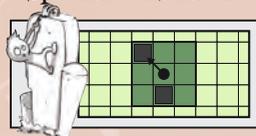
Déplacement : Marche



Attaque : Tir

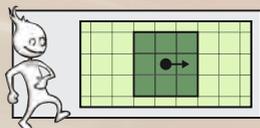


Spéciale : Escalade

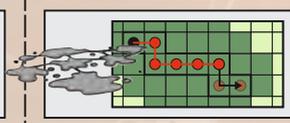


Chaman

Déplacement : Marche



Attaque : Réseau

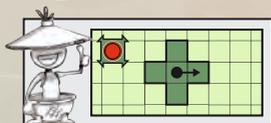


Spéciale : Invocation

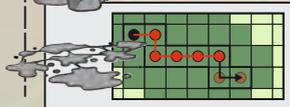
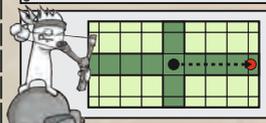
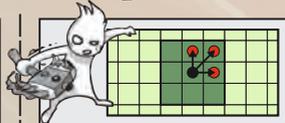


Chef

Déplacement : Quête



Attaques : Toutes



Le Chef ne change jamais de camp



Remarque :

Un Chef ne peut pas être repeint.

Les joueurs ne peuvent donc pas être éliminés.



1 : Réseau de Peinture (compatible avec le mode initiation)

Objectif 2 joueurs : Relier son Chef au Chef adverse par un réseau de peinture.

Objectif 3 et 4 joueurs : Être le premier joueur à relier son Chef à la case de Quête avec un réseau de peinture.

Difficulté : facile - **Durée :** 20 minutes

Remarque : Dans l'exemple ci-contre, le joueur rouge gagne.



2 : Capture (compatible avec le mode initiation)

Objectif 2 joueurs : Repeindre tous les combattants adverses.

Objectif 3 et 4 joueurs : Avoir un combattant de chaque caste (1 Guerrier, 1 Chasseur et 1 Chaman en mode normal) de sa couleur en contact avec la case de Quête à la fin de son tour.

Difficulté : moyen - **Durée :** 30 à 40 minutes

Remarque : Dans l'exemple ci-contre, le joueur jaune gagne.



3 : Encerclement

Objectif : Être le premier joueur à disposer des 9 cases au centre du plateau (case de Quête + 8 cases adjacentes) avec des flaques et/ou des personnages de sa couleur.

Difficulté : moyen - **Durée :** 40 à 60 minutes

Remarque : Dans l'exemple ci-contre, le joueur jaune gagne.



4 : L'Escorte du Chef

Objectif : Être le premier joueur à placer son chef sur la case de Quête.

Difficulté : avancé - **Durée :** 40 à 60 minutes

Remarque : Dans l'exemple ci-contre, le joueur bleu gagne.



5 : Chat perché

Objectif : Être le premier joueur à contrôler 3 murs avec des flaques de sa couleur, des Chasseurs et/ou des Rangers.

Difficulté : avancé - **Durée :** 60 min

Remarque : Dans l'exemple ci-contre, le joueur bleu gagne.



XIX°/ RÈGLES AVANCÉES



Infiltration :

Vous pouvez décider de jouer avec cette règle.
Dans ce cas, après que tous les joueurs aient placé leurs personnages, vous pouvez placer chaque chasseur que vous possédez sur un mur disponible.



Gestion tactique des bonus :

Chaque joueur dispose de cartes bonus prédéfinies en début de partie.

A 2 joueurs : Chaque joueur dispose de deux exemplaires de chaque carte.

A 3 joueurs : Chaque joueur dispose d'un exemplaire de chaque carte et de deux cartes au hasard parmi les 6 restantes.

A 4 joueurs : Chaque joueur dispose d'une carte.

Dans tous les cas, les cartes sont placées dans une pioche en face de chaque joueur. Les joueurs n'ont plus le droit de jouer leurs cartes une fois celles-ci utilisées.

Combattantes :

Au début de la partie, vous pouvez remplacer l'un de vos combattants par une combattante.

Un **Guerrier** peut être remplacé par une **Kogneuse**.

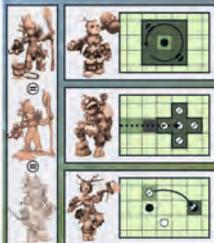
Un **Chasseur** peut être remplacé par une **Ranger**.

Un **Chaman** peut être remplacé par une **Mystique**.

XX°/ LES ATTAQUES INDIRECTES

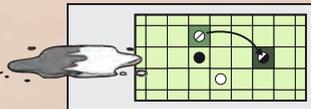


Attaque



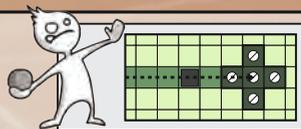
CHROMAMORPHOSE

La Mystique utilise une flaque de sa couleur en contact avec elle pour changer la couleur d'une flaque adverse n'importe où sur le plateau. La flaque est retirée.



LANCER

Toutes les flaques dans l'aire d'effet (5 cases) sont effacées. Les maxis golems deviennent des minis golems et les minis golems des flaques. Le Ranger peut tirer par dessus les obstacles : murs, personnages, flaques ennemies (attaque en cloche).



ASSOMMER

Tous les personnages ennemis en contact sont assommés jusqu'au début de votre prochain tour. Les invocations sont désinvoquées. Placez une flaque de votre couleur sur les personnages assommés pour vous souvenir à quel moment ils reprennent leurs esprits. Un personnage assommé ne peut être utilisé. Au début de votre prochain tour, retirez les marqueurs des personnages. **Remarque : le Chef ne peut être assommé, s'il en est la cible, il recule d'1 case (voir page 10).**

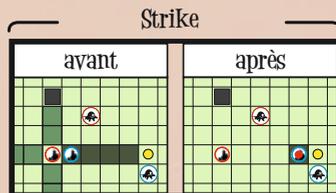
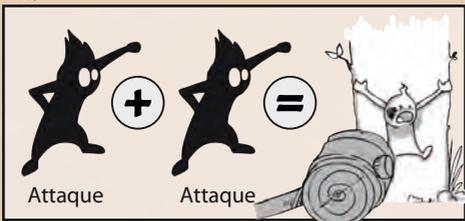


XXI°/ CAPACITÉS SPÉCIALES DES COMBATTANTES



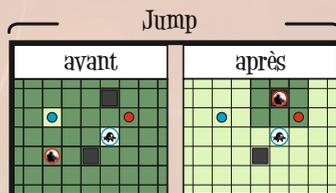
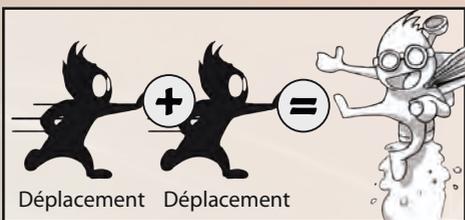
Tout comme les combattants, les combattantes disposent d'une capacité spéciale particulière. Ces capacités s'obtiennent en utilisant conjointement 2 cartes Action. Le Clone ne dispose pas de capacité spéciale. **Pas de capacités spéciales en initiation.**

STRIKE (Kogneuse)



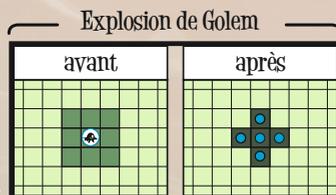
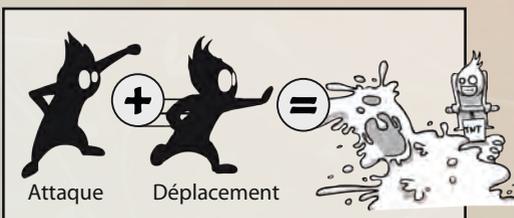
- o La Kogneuse frappe un personnage en contact avec elle et l'envoie jusqu' au prochain obstacle (flaque, personnage ou mur) en ligne droite.
- o Le personnage correspondant est assommé s'il s'agit d'un combattant. Le Chef n'est pas assommé.
- o Une invocation «Strikée» explose particulièrement. Retirez-la du jeu et placez des flaques (3 pour un mini Golem/Clone - 5 pour un maxi Golem), à partir de l'invocation et dans la direction opposée à la Kogneuse.

JUMP (Ranger)



- o Le Ranger peut se déplacer sur n'importe quelle case libre du plateau.
- o Le Ranger peut utiliser cette capacité pour monter sur un mur ou pour se déplacer d'un mur à l'autre.

EXPLOSION (Mystique)



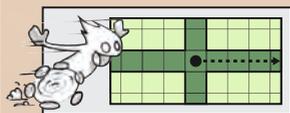
- o La Mystique fait exploser le golem (mini ou maxi) souhaité. Le Clone peut être la cible de l'explosion.
- o Cette capacité fonctionne comme la carte bonus : Explosion de Golem (voir page 14).
- o On peut utiliser cette capacité sur ses propres golems.

XXII° DÉTAIL DES PERSONNAGES AVANCÉS

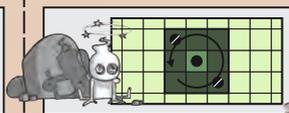


Kogneuse

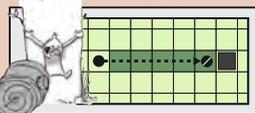
Déplacement : Course



Attaque : Assommer

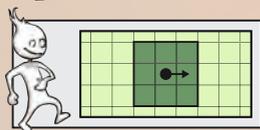


Spéciale : Strike

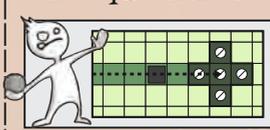


Ranger

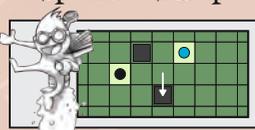
Déplacement : Marche



Attaque : Lancer

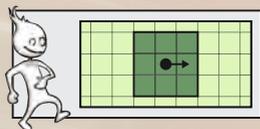


Spéciale : Jump

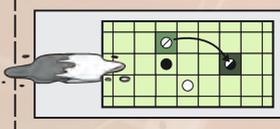


Mystique

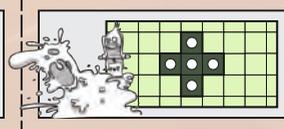
Déplacement : Marche



Attaque : Chroma.



Spéciale : Explosion



Clone de peinture

Le Clone de peinture est une invocation spéciale qui intervient lors du Blast du Chaman (voir page 21).

Le Clone est invoqué sur n'importe quelle flaque de sa couleur.



- o Il possède les mêmes attaques que le Chef mais ne peut pas se déplacer.
- o Il est géré comme un mini Golem lors d'une **Explosion** ou d'un **Strike**.
- o Les règles générales sur les golems s'appliquent au Clone.
- o Le Clone reste en jeu jusqu'à la fusion, l'explosion ou la désinvocation.



Matriarche

La figurine de la matriarche (non incluse dans le jeu) dispose des mêmes règles que le Chef (voir page 16).

Les Blasts sont des capacités spéciales qui permettent des actions d'éclat. Chaque combattant dispose d'un Blast particulier détaillé ci dessous.



A deux joueurs, les joueurs disposent chacun de deux Blasts par partie.
A trois et quatre joueurs, chaque joueur dispose d'un seul Blast par partie.

Le type de Blast dépend de la couleur jouée.
Seul le combattant indiqué sur la carte peut utiliser le Blast correspondant.

On ne peut jouer qu'un Blast par tour, en plus de ses actions habituelles.



Trombe - Guerrier

Le guerrier repeint les 8 cases en contact avec lui.



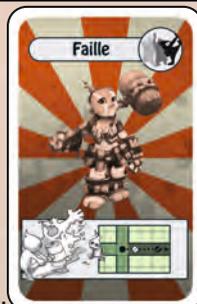
Tir multiple - Chasseur

Le Chasseur effectue 3 tirs. Chaque tir est effectué dans la direction souhaitée par le joueur.



Clonage - Chaman

Le Chaman invoque un Clone de peinture sur une flaque de sa couleur (voir p. 20)



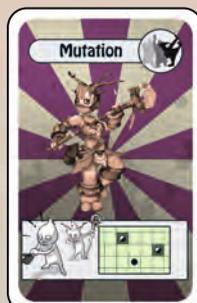
Faille - Kogeuse

La Kogeuse provoque une faille. Toutes les flaques entre la Kogeuse et la direction ciblée sont effacées, les invocations désinvoquées et les combattants (même sur un mur) assommés.



Pilonnage - Ranger

La Ranger tire une volée de bombes à eau. Toutes les flaques et invocations autour de la case ciblée sont retirées du jeu (9 cases). Cette attaque s'effectue en cloche (voir p.18)



Mutation - Mystique

La Mystique intervertit un combattant de son camp avec n'importe lequel des autres combattants sur le plateau.



Je n'ai plus que mon Chef et je n'ai pas de flaque de ma couleur sur la case de Quête. Que faire ?

Vous ne pouvez pas déplacer votre Chef, vous ne pourrez donc jouer que vos 2 Attaques. Un Chef ne peut pas poser de flaque sur la case de quête, votre objectif prioritaire est donc de concentrer vos attaques sur la reprise d'un combattant.

De combien de cases maximum puis-je déplacer un Chef pendant mon tour ?

Si c'est votre Chef, vous pouvez utiliser vos 4 cartes Action pour effectuer 4 déplacements d'une case.
Si c'est un Chef adverse, en effectuant 2 attaques, vous le déplacerez de 2 cases dans la direction de votre choix.
Le Chef ne se déplace jamais en diagonale.

J'ai placé toutes mes flaques sur le plateau, comment puis-je en récupérer ?

Vous pouvez récupérer 3 flaques de votre couleur par action (attaque et/ou déplacement), soit 12 max/tour.
Pour retirer des flaques de votre couleur du plateau, vous pouvez également déplacer un personnage dessus, utiliser une carte Bonus « Kadamas » ou attendre qu'un autre joueur les remplace par sa propre couleur.

Faut-il nécessairement des flaques en contact avec un Chaman ou un Chef pour utiliser l'attaque de type réseau ?

Oui. L'attaque de type réseau ne peut être utilisée sur des cases vides. Vous pouvez utiliser une flaque ennemie comme point de départ du réseau. Le Chef peut utiliser l'une de ses autres attaques pour fabriquer une flaque.

Suis-je obligé de jouer toutes mes actions ?

Oui. Dans les rares cas où vous ne pouvez pas, les actions sont ignorées (y compris le déplacement du Chef).

Je n'ai que 2 pions Golems, je ne peux donc pas en avoir plus pendant le jeu ?

Effectivement, vous ne pourrez pas avoir plus de 2 pions golem en jeu : 2 minis ou 1 maxi et 1 mini.

Peut-on annuler une capacité spéciale avec une carte bonus «Raté» ou «Fatigue» ?

Oui. Cependant, le joueur ne perd pas les deux actions, il garde l'attaque ou le déplacement restant.

Puis-je repeindre plusieurs combattants adverses en une seule Attaque ?

Oui. Si vous utilisez une Attaque de type Réseau et qu'un combattant adverse se trouve sur chacune des 2 cases que vous ciblez, les 2 sont repeints, et ce même s'ils sont l'un derrière l'autre. Idem pour la Mêlée. L'explosion de Golem peut également permettre de repeindre plusieurs personnages en une action.



XXV° / LA GAMME COLOR WARZ : MINIZ



La gamme Color Warz® : MiniZ™ est constituée de figurines en résine finement sculptées. Ces figurines sont compatibles avec le jeu Paint Brawl.

Tous les personnages présents dans le jeu sont disponibles :

La série 1 (ci-contre) contient 1 Chef, 1 Guerrier, 1 Chasseur, 1 Chaman, 1 Golem et 2 minis golems.

La série 2 contient 1 Matriarche (pendant féminin du Chef), 1 Kogneuse, 1 Ranger, 1 Mystique et 1 Clone de peinture.

La figurine de Oak est également disponible individuellement.

XXVI° / CRÉDITS



Auteurs : Fabien Friess et Nicolas Tézé
Illustrations : Giuseppe Severino
Conception graphique : FLUO studio
Tests et développement : FLUO Games
Traduction anglaise : Fabien Friess et Darren Barber
Fabrication : Ludo Fact (Allemagne)

© 2012 FLUO Games

Nous tenons à remercier nos testeurs parmi lesquels : Matthieu, Antoine et Maxime Garcia, Vincent Martinez, Romain, Arthur et Chloé Friess, Ludia Zeganath, Alice Dony, Laura Chiron, Guillaume et Cécile Cressent, Vincent Paganon, Stevens et Morgane Villaréal, Flore Desmots et Ranko Fontaine, Fabrice Rocci, Stéphane Lamour, Victoria Oleksy, Darren B. de Pyre Studios, Cédric et Jean-Luc des Fous du Roy, L'Association du Jeu Fantastique de Versailles.

L'équipe de développement interne du prototype étudiant, prix de la jouabilité au concours 3D3 2006 : Matthieu Bonnet, Benoit Doucet, Sébastien Le Moignet, Kusan Sulinthavong et Kévin de Castro.

Xavier Rousselle, directeur d'Isart Digital, Sandrine, Anne-Laure, Christelle, Cyril, nos collègues et nos élèves de Game Design pour leur enthousiasme et leurs encouragements.

Nous tenons également à remercier plusieurs acteurs du secteur ludique rencontrés ces dernières années pour leurs conseils : Croc (Asmodée éditions), Frédéric Condette et Erwan Hascoët (Hazgaard éditions), Cédric Caumont (Repos Production), Sébastien Pauchon (Game Works) et Antoine Bauza.

Nous remercions enfin nos familles et surtout nos compagnes pour leur patience et leur soutien tout au long de cette aventure.

FLUO Games SARL - 12, rue du docteur Kurzenne - 78350 Jouy en Josas - France

En 2013...



La menace sort de l'ombre!

