



Bienvenue dans l'Arène aux Mille Masques, le plus grand spectacle du royaume d'Edera ! Dans cette arène enchantée, les clans les plus fantasques s'affrontent pour la gloire... et surtout pour des butins légendaires.

Chaque joueur dirige une équipe de combattants hétéroclites : chevaliers valeureux, grenouilles invocatrices, gobelins explosifs, corbeaux enragés, tortues stratèges, golems rusés et même un visiteur violet capable de déformer la réalité...

Au fil des six rondes de combat, les positions changent, les talents s'activent et l'arène réserve bien des surprises. L'équipe ayant accumulé le plus de butins à la fin des six combats l'emporte.

Rapide, malin et plein de rebondissements, Epic Melee est une bataille de clans haute en couleurs, où chaque carte peut renverser le cours du destin.

OBJECTIF DU JEU

À la fin des **6 rondes de combat**, le joueur avec **le plus grand total de points de Butin** l'emporte.

MATÉRIEL

- 54 cartes



- 6 aides de jeu recto-verso (français / anglais)



- 2 livrets de règles (français / anglais)

- 18 jetons Butin Or



- 18 jetons Butin Argent



- 1 jeton Invocation de Grenouille Géante



- 1 jeton Liche



- 1 pion Initiative



- 6 jetons Butin de Gobelins



MISE EN PLACE

- 1 Mélangez séparément les 42 jetons Butin (Or, Argent, Gobelins) et placez-les face cachée en tas distincts au centre de la zone de jeu.
- 2 Placez les jetons Grenouille Géante et Liche à portée de tous.
- 3 Chaque joueur prend une aide de jeu (recommandé pour les premières parties).
- 4 Désignez aléatoirement le premier joueur, qui reçoit le pion Initiative.
- 5 Mélangez les 54 cartes et distribuez-en 7 à chaque joueur.



DÉROULEMENT D'UNE RONDE DE COMBAT

Une ronde de combat se déroule en plusieurs étapes :

1. Sélection des cartes

Chaque joueur choisit simultanément deux cartes de sa main et les pose face cachée devant lui, côté à côté.

2. Révélation partielle

Tous les joueurs retournent simultanément la **carte placée à droite**, face visible.



Ulysse choisit deux cartes de sa main et les place face cachée devant lui. Lui et les autres joueurs révèlent ensuite simultanément leur carte de droite.

3. Engagement

Le joueur possédant le pion Initiative commence. À son tour, il doit engager l'une de ses deux cartes :

- **Soit il engage la carte de droite** en la conservant en jeu face visible et il reprend en main la carte de gauche (restée cachée).
- **Soit il engage la carte de gauche, face cachée**, en la révélant et il reprend en main la carte de droite.

Si la carte engagée possède un effet immédiat, celui-ci est résolu dès l'engagement.



C'est au tour d'Ulysse. Il décide de reprendre en main sa carte face visible et de révéler sa carte face cachée pour en appliquer l'effet.

4. Transmission du pion Initiative

Après avoir engagé sa carte, le joueur actif choisit un joueur n'ayant pas encore joué et lui transmet le pion Initiative. Ce joueur devient alors le prochain à jouer.

Le dernier joueur à engager sa carte conserve le pion et sera le premier joueur lors de la prochaine ronde de combat.

5. Fin de la ronde de combat

Une fois que tous les joueurs ont engagé leur carte, le combat est résolu :

- Le ou les joueurs ayant **la valeur de combat la plus élevée** remportent chacun un jeton **Butin Or**.
- Le ou les joueurs en **deuxième position** remportent un jeton **Butin Argent**.

Les valeurs des Butins Or et Argent restent secrètes des autres joueurs jusqu'à la fin de la partie.



Les deux Mages de lumière de valeur 4 remportent la manche, chacun des joueurs prend un jeton Butin Or. Le Gobelin de valeur 3 arrive en deuxième position et son propriétaire récupère un jeton Butin Argent. Les joueurs regardent leur Butin puis le reposent face cachée devant eux.

FIN DE PARTIE

À la fin de la **6^e ronde de combat**, la partie prend fin et il vous reste une carte en main. Chaque joueur révèle ses **Butins Or et Argent** et additionne leur valeur ainsi que celle de ses éventuels **Butins de Gobelins**. Le total des points détermine le classement.

En cas d'égalité :

- Le joueur ayant la somme de Butins Or la plus élevée l'emporte.
- En cas de nouvelle égalité, on compare la somme de Butins Argent le plus élevée.
- Si l'égalité persiste, les joueurs concernés partagent la victoire.

NOTE SUR LES BUTINS

- Les Butins ont des **valeurs secrètes** de **1 à 3 points**.
- Certains Butins affichent également des **symboles spéciaux**.
- À la fin de la partie, chaque **paire de symboles identiques** rapporte **1 point supplémentaire**.



EFFETS DES CARTES

Chaque carte possède une **valeur de combat** et un **effet spécifique**. Voici les 9 types de cartes :



Chevalière Blanche



- **Valeur de combat :** ?
- **Pouvoir :** Sa valeur est égale au **nombre de cartes en main** au moment de l'engagement (incluant celle reprise en main).

Ulysse décide d'engager sa Chevalière Blanche qui était face visible et reprend sa carte face cachée en main. La valeur de sa Chevalière Blanche est de 5 puisqu'il a 5 cartes en main.



= 5



Corbeau Liche



- **Valeur de combat :** 1
- **Pouvoir :** Lors de l'engagement, vous pouvez **sacrifier l'un de vos Butins** (Or, Argent ou Gobelins) pour **transformer votre Corbeau en Liche**. Prenez alors le jeton Liche (valeur 7) et placez-le sur la carte. En fin de ronde, le jeton est remis au centre. Ce pouvoir ne peut être utilisé que par un seul joueur par ronde de combat.



Ulysse décide d'engager son Corbeau et d'utiliser son pouvoir pour le transformer en Liche. Il défausse l'un de ses jetons Butin de Gobelins dans la réserve et récupère le jeton Liche qu'il pose sur sa carte qui a désormais une valeur de 7. Tous les autres Corbeaux Liche joués plus tard dans cette ronde de combat garderont leur valeur 1.





Tortue Stratège



- **Valeur de combat :** ?
- **Pouvoir :** À la fin de la ronde de combat, leur valeur est égale au **nombre total de Tortues en jeu** \times 2.



Ulysse a engagé une Tortue Stratège. À la fin de la manche, une autre Tortue Stratège a été engagée par un joueur adverse. La valeur de chacune des deux Tortues Stratèges est donc de $2 \times 2 = 4$.



Petite Gens



- **Valeur de combat :** 2
- **Pouvoir :** À la fin de la ronde de combat, qu'il y ait une ou plusieurs Petite Gens, **le classement est inversé** : la valeur de combat la plus faible l'emporte et récupère le jeton Butin Or. La deuxième valeur la plus faible récupère le jeton Butin Argent. Cette mécanique permet à la Petite Gens de viser le sommet malgré sa faible valeur... à condition d'éviter certains adversaires comme les Corbeaux ou les Golems !



Ulysse a engagé une Petite Gens. À la fin de la manche, le classement est donc inversé. La carte Corbeau Liche (valeur 1) remporte la ronde de combat et le joueur récupère un jeton Butin Or. La carte Petite Gens (valeur 2) arrive en deuxième position et le joueur prend un jeton Butin Argent.



Golem



- Valeur de combat : 3
- Pouvoir : À la fin de la ronde de combat, qu'il y ait un ou plusieurs Golems, **l'ordre des récompenses est inversé** : les vainqueurs reçoivent un Butin Argent, les deuxièmes un Butin Or. Combiné à la Petite Gens, l'effet peut surprendre !

Un Golem a été engagé, l'ordre des récompenses est donc inversé. Les deux Mages de Lumière (valeur 4) remportent la ronde mais chacun des deux joueurs récupère un jeton Butin Argent. Le Boum-Boum Gobelins et le Golem (valeur 3) arrivant tous deux en deuxième position, leur propriétaire récupère chacun un jeton Butin Or.



Comme une Petite Gens et un Golem ont été engagés, le classement est inversé et l'ordre des récompenses aussi : c'est donc la deuxième plus faible valeur qui gagne le jeton Butin Or. Ici, la carte de plus faible valeur, la petite Gens (valeur 2), remporte la ronde de combat ; son propriétaire récupère le jeton Butin Argent. Le Golem et le Boum-Boum Gobelins (valeur 3) arrivent en deuxième, leur propriétaire récupère chacun un jeton Butin Or.



Boum-Boum Gobelins



- **Valeur de combat :** 3
- **Pouvoir :** Immédiatement après l'engagement, piochez un jeton **Butin de Gobelins** et placez-le face visible devant vous.

Ulysse a engagé un Boum-Boum Gobelins. Il pioche donc immédiatement un jeton Butin de Gobelins qu'il place face visible devant lui.



Grenouille Invocatrice



- **Valeur de combat :** 3
- **Pouvoir :** Le premier joueur à engager cette carte doit immédiatement placer le jeton **Invocation de Grenouille Géante** sur elle. Sa valeur devient 5. Les autres Grenouilles Invocatrices n'activent pas leur pouvoir et conservent leur valeur 3. En fin de ronde de combat, le jeton est remis au centre.

Ulysse est le premier joueur à engager une Grenouille Invocatrice. Il récupère donc le jeton Invocation de Grenouille Géante qu'il place sur la valeur de sa carte. Sa carte a désormais une valeur de 5. Toutes les autres Grenouilles Invocatrices engagées plus tard dans la ronde garderont leur valeur 3.





• Valeur de combat : 4

- **Pouvoir** : Lors de l'engagement, choisissez gauche ou droite. Tous les joueurs (y compris vous) ayant déjà engagé une carte **passent leur carte à leur voisin** dans le sens indiqué. Si vous êtes le premier joueur, l'effet ne s'active pas.



Ulysse décide d'engager EZ et de faire tourner les cartes vers la gauche. Tous les joueurs ayant déjà engagé leur carte la font passer au prochain voisin de gauche ayant déjà engagé sa carte.



• Valeur de combat : 4

- **Pouvoir** : Le Mage de Lumière **remporte les égalités** à la fin de la ronde de combat. Il devance tous les autres joueurs de même valeur.



Ulysse a engagé un Mage de Lumière (valeur 4). A la fin de la manche, son Mage de Lumière arrive premier ex aequo avec deux EZ (valeur 4). Comme le Mage de Lumière gagne les égalités, Ulysse remporte donc la ronde de combat et prend un jeton Butin Or. Les deux EZ arrivent en deuxième position et leurs propriétaires récupèrent chacun un jeton Butin Argent.



Souvenez-vous :

Chaque carte compte. Chaque décision peut faire basculer la partie.

Bienvenue dans l'Arène aux Mille Masques.



Crédits

Un jeu de Florian Fay

Illustrations de David Sitbon

Conception Graphique de David Sitbon et Ulric Maes

Mise en page par Tia Pernici

Règles et Fluff par Emmanuel Beltrando

Production par Marine Nouvel et Emmanuel Beltrando