

La Guérison restaure 2 Points de Vie à l'Objet guéri, mais le nombre de Points de Vie ne peut pas dépasser 10.

La Guérison est activée uniquement en jouant une tuile Action. Si l'Objet Jaune est désactivé par un Filet (ou est contrôlé par Vegas), il ne peut pas utiliser Guérison parce que vous ne pouvez pas jouer une tuile Action sur un Objet désactivé par un Filet ou contrôlé.

Si un autre Objet est désactivé par un Filet (ou contrôlé), **En multijoueur**, Guérison peut aussi être utilisé sur le QG d'un allié, il ne peut pas dépasser 20 Points de Vie.

Danse

Au début de son tour, après avoir pioché ses tuiles, le joueur Dancer peut jeter toutes ses tuiles (même si moins de 3) et exécuter la Danse : échanger de places et/ou tourner certains ou tous les Objets.

Cela signifie que le joueur peut, par exemple :
 - échanger la place de tous les Objets (et les faire pivoter)
 - échanger les positions des deux Objets sélectionnés (et les faire pivoter), et, s'il le souhaite, faire tourner le troisiéme;
 - ne pas déplacer les Objets, mais faire simplement pivoter un ou plusieurs Objets.

Libération

Le Filet désactive normalement les Objets Dancer, sauf exception suivante : l'Objet désactivé par un Filet peut toujours exécuter la Danse et vous pouvez également le déplacer loin du Filet en jouant une tuile Mobilité (vous ne pouvez pas jouer une tuile Action - *tuile spéciale Dancer* - sur un Objet désactivé).

Dans les deux cas, l'Objet qui a été désactivé par un Filet reçoit 1 Blessure pour chaque Filet.

La même règle s'applique au Filet d'acier (Steel Police). Exécutant la Danse ou jouant une tuile Mobilité, l'Objet sous Filet peut être libéré et le Filet d'acier revient au QG Steel Police.

Cette règle s'applique de la même manière à la prise de contrôle par Vegas.

L'Objet Jaune a la capacité Guérison. Il fonctionne dans la direction indiquée. Si un autre Objet est connecté à ce côté, il est également guérissable. L'Objet Jaune peut se guérir lui-même.

NOUVELLES RÈGLES

Guérison

Si aucun des Objets n'est détruit et que la Combat final a été effectuée, le joueur Dancer doit faire la somme des Points de Vie restants de tous les Objets et comparer le résultat avec les Points de Vie restants du QG de l'adversaire. Le joueur qui a plus de Points de Vie est le gagnant. Si les deux joueurs ont le même nombre de Points, le match se termine par une égalité.

pendant le Combat, le jeu se termine par une égalité.

La destruction d'un Objet pendant un Combat est résolue de la même façon que la destruction d'un QG, de sorte que la bataille continue comme d'habitude (l'Objet détruit est retiré jusqu'à la fin de la phase d'initiative, il est retiré une fois toutes les actions de cette phase effectuées). Si le QG de l'adversaire est également détruit, le joueur qui a plus de Points de Vie est le gagnant. Si les deux joueurs ont le même nombre de Points, le match se termine par une égalité.

SÉQUENCE DE JEU

Dancer possède seulement 3 tuiles de plateau qui servent simultanément de QG, de combattants et de modules. Ces tuiles sont appelées Objets.

Chaque Objet commence avec 10 Points de Vie.

Les dégâts s'accumulent par chaque Objet sont comptés séparément - chaque Objet a son propre jeton de dommage qui doit être placé sur la piste de dégâts à la position marquée 10. Si les Points de Vie de n'importe quel Objet sont réduits à 0, l'Objet est détruit et Dancer perd la partie.

Le joueur Dancer est toujours le premier à jouer. Il place les 3 tuiles Objets n'importe où sur le plateau (ils peuvent être adjacents). Le joueur adverse (ou les joueurs en mode multijoueur) place ensuite son QG. Le reste du jeu se poursuit normalement, ce qui signifie que le joueur de départ (Dancer) tire une tuile de sa pile et peut l'utiliser, la garder pour plus tard ou tout simplement la jeter. Ensuite, l'autre joueur (joueur deux) tire deux tuiles et effectue les actions de cette phase.

Le joueur Dancer est toujours le premier à jouer. Il place les 3 tuiles Objets n'importe où sur le plateau (ils peuvent être adjacents). Le joueur adverse (ou les joueurs en mode multijoueur) place ensuite son QG. Le reste du jeu se poursuit normalement, ce qui signifie que le joueur de départ (Dancer) tire une tuile de sa pile et peut l'utiliser, la garder pour plus tard ou tout simplement la jeter. Ensuite, l'autre joueur (joueur deux) tire deux tuiles et effectue les actions de cette phase.

RÈGLES SPÉCIALES

Les Objets Dancer sont des Combattants et des QG en même temps, vous devez donc prendre en compte ces changements de règles quand vous jouez contre :

Les tuiles d'action ou les effets qui n'infligent pas de Blessures aux QG mais seulement aux Combattants et Modules (Grenade, Sniper, Mine...) inflige 1 Blessure aux Objets à chaque utilisation.

Vegas prend le contrôle des Objets Dancer de la manière normale. Au moment de prendre le contrôle, il peut tourner l'Objet et il sera traité comme une Unité de Vegas. Donc, au cours d'un Combat, il inflige des Blessures aux autres Objets et reçoit des Blessures d'eux, alors qu'il ne reçoit pas de Blessures des Unités de Vegas.

Terreur (Smart, Steel Police) : comme Dancer n'a pas de tuiles de plateau, erreur empêche Dancer de faire la Danse et d'utiliser les tuiles Action pendant le prochain tour.

Dérivateur (Outpost) : fonctionne normalement contre Dancer. Aussi longtemps qu'il est connecté à l'Objet, la fonction de module de l'Objet donne un bonus aux Unités Outpost au lieu des autres Objets. Il bloque également la capacité Guérison, bien que l'Outpost ne soit pas en mesure de l'utiliser.

Espion (New York) : fonctionne normalement, de sorte qu'une Unité avec cette capacité peut recevoir un bonus de la fonction module de l'Objet, à l'exception de Guérison qui nécessite l'activation avec la tuile Action.

Exécuteur (Steel Police) : cette capacité ne fonctionne pas contre Dancer, il devient un soldat normal.

HISTORIQUE

L'attaque de Moloch sur Omega a eu des conséquences imprévues : trois étranges créatures se sont échappées suite à la destruction des installations.

Elles sont le résultat d'un programme de recherche génétique secret, nom de code «Dancer».

À moitié folles et ne répondant plus qu'à leur instinct, ces créatures se sont lancées dans une lutte acharnée pour survivre dans les terres désolées de ce monde post-apocalyptique.

CARACTÉRISTIQUES

Les avantages de cette armée sont la grande Résistance de ses Unités et sa capacité de Guérison qui permet de restaurer 2 Points de Vie.

En plus de cela, Dancer est capable d'attaquer en dehors du Combat et d'infliger des dégâts colossaux.

Le point faible est qu'il n'y a que 3 Unités et si une seule est détruite, Dancer perd la partie.

CONSEILS

Par dessus tout, les Objets Dancer montrent leur force dans l'offensive. Il est conseillé de placer les 3 tuiles Objet au milieu du plateau, de sorte que la distance au QG de l'ennemi soit la plus courte possible, quel que soit son emplacement.

Pendant la partie, lorsque vous déplacez les Objets Dancer sur le plateau, essayez de toujours les placer dans une configuration efficace, afin qu'ils puissent se soutenir mutuellement avec leurs fonctions spéciales.

OBJET BLEU 1



Point de Vie : 10

Action : Attaque au corps-à-corps dans une des 5 directions

Module : +1 attaque à distance

OBJET ROUGE 1



Point de Vie : 10

Action : Attaque à distance dans une des 5 directions

Module : +1 attaque au corps-à-corps

OBJET JAUNE 1



Point de Vie : 10

Action :
- Attaque à distance dans une direction
- Guérison

Module : +1 Initiative

COMBAT 8



Un Combat s'engage. Le tour du joueur s'achève à la fin du Combat. Ne peut pas être joué si un joueur a déjà pioché sa dernière tuile.

ACTION 7



L'utilisation de cette tuile vous permet de choisir l'un des Objets Dancer et d'activer immédiatement un bord de cette tuile pour effectuer une attaque à partir de ce bord (attaque au corps-à-corps, attaque à distance).

La tuile Action est également utilisée pour activer la fonction spéciale de l'Objet Jaune - Guérison.

Si l'attaque déclenchée avec une tuile Action est améliorée par la fonction spéciale d'un autre Objet, l'attaque est améliorée.

Pendant un tour, vous ne pouvez jouer qu'une seule tuile Action sur chaque Objet. Cela signifie que si vous avez 2 tuiles Action dans votre main, vous pouvez utiliser une Action pour activer un bord d'un Objet, et si vous utilisez la deuxième Action, vous devez activer un bord d'un autre Objet.

Une Action ne peut pas être jouée sur un Objet qui est désactivé par un Filet (ou qui est contrôlé par Vegas).

POUSSÉE 7



Repoussez une Unité ennemie adjacente vers une case libre. Si plusieurs cases libres sont disponibles, c'est le joueur contrôlant l'Unité repoussée qui choisit.

MOBILITÉ 10



Déplacez une Unité que vous contrôlez vers une case libre adjacente et/ou pivotez-la dans la direction de votre choix.

dancer