

# DUST Aide de jeu - Le Nain Brillard

Règles Premium

Règles Epiques

## Déroulement d'un tour de jeu

<b>1) Initiative :</b>		Chacun choisit une carte pour le tour, la place face cachée, puis tous la retournent. Ordre des joueurs selon la valeur de Combat, puis la valeur de Mouvement, puis le nombre d'Etoiles.		
<b>Phase de Production</b>	3 points de Production par Centre de Production si autant de zones de Gisement + 6 points par Capitale + Valeur de Production sur la carte jouée. <b>Min 6 points de Production.</b>			
	Effectuer les achats (Tableau Outil) d'unités, de Centres de Production et de cartes en une seule fois, avant de les répartir dans l'ordre suivant: Unités, Centres de Production, Cartes.			
	Unités sur zones amies (avec une unité) avec Centre de Production, ou zones amies maritimes adjacentes à Centre de Production pour sous-marins. <b>Max 5 unités produites par Centre de Production.</b>			
	Centres de Production sur zones amies hors zones de Gisement et ayant déjà un Centre de Production.			
	Cartes : déclarer le nombre avant l'achat; <b>Max 5 cartes en main, donc défausse (en une seule fois) avant achat.</b>			
	Tout point de Production non dépensé est perdu.			
	Si Capitales neutres : possibilité d'acheter des unités neutres pour renforcer les Capitales neutres.			
	<b>Phase de Mouvement</b>	Selon la valeur de Mouvement, déplacer ses unités sur zones amies ou inoccupées par des unités.	Selon la valeur de Mouvement, déplacer ses unités sur zones amies ou vides.	
		Tout point de Mouvement non dépensé est perdu		
	<b>M. Terrestre :</b>	Autant d'unités terrestres et/ou aériennes sur chemin (zones alliées) terrestre continu entre 2 zones Terrestres; Prises depuis / déposées dans la même zone Terrestre		
	<b>M. Maritime :</b>	Autant d'unités navales sur chemin (zones alliées ou vides) maritime continu entre zones Maritimes; Prises depuis/lâchées dans la même zone Maritime.		
	<b>M. Amphibie :</b>	Autant d'unités terrestres et/ou aériennes sur chemin maritime continu entre zones Côtières; Prises depuis / lâchées dans la même zone Côtière (zones amies ou vides).		
	<b>Bombardement :</b>	Autant de Bombardiers entre zones Terrestres sans restrictions. Prises depuis/lâchées dans la même zone Terrestre.		
	<b>2) Tour d'un joueur :</b>	<b>Phase de Combat</b>	Déclarer autant d'attaques que la valeur de Combat, au fur et à mesure après résolutions; <b>Ne pas répéter le même schéma de combat dans un même tour.</b>	
			Déclarer le nombre d'unités d'une zone Attaquante, puis la zone Cible. Toutes unités ennemies sont des unités de Défense	
Possibilité de déclarer un débarquement depuis une zone Côtière amie vers une zone Côtière ennemie si le chemin maritime est allié.				
Une unité terrestre ou aérienne ne peut pas attaquer une zone Maritime.				
Une unité maritime ne peut pas attaquer une zone Terrestre.				
<b>Au 1er tour, ne pas attaquer de zones de Gisement, de Capitales ou de Centres de Production.</b>				
<b>Ne peut pas attaquer de Capitales si le joueur a moins de 50% des pts Victoire (PV). Dès qu'une Capitale a été attaquée, toute autre Capitale peut l'être.</b>		<b>Ne peut pas attaquer de Capitales si le joueur a moins de 20 points de Victoire.</b>		
<b>Batailles Terrestres :</b>		Définir Supériorité Tactique en calculant les points Tactiques des unités (Tableau Médaille). Si la zone Cible a une Capitale ou si égalité au calcul, le Défenseur a la supériorité tactique.		
		Joueur ayant la supériorité tactique commence en lançant les dés, puis son adversaire.		
		Attaquant: nombre de dés = valeurs de combat des unités engagées (Tableau Impact).		
		Défenseur: nombre de dés = valeurs de combat des unités engagées + 3 si Centre de production ou 5 si Capitale (non cumulatif).		
		Tout impact détruit une unité au choix du lanceur, <b>mais Char avant Mech et Chasseur avant Bombardier.</b>		
Possibilité de retirer 50% d'unités engagées (arrondi au sup.) avant de lancer les dés ( <b>sauf au 1er jet du Défenseur</b> ).				
<b>Si 3 jets successifs sans touches (Joueur 1; Joueur 2; Joueur 1), Cessez-le-feu immédiat et retraite des unités attaquantes.</b>				
Combat cesse sur élimination des unités attaquantes ou défensives, d'un Cessez-le-feu ou d'une retraite complète.				
<b>Batailles Navales :</b>	Calculer les dés à lancer selon la valeur de Combat des unités. Lancers de dés et pertes en simultanée.			
<b>Débarquement :</b>	Cessez-le-feu sur 3 paires de jets infructueux et successifs.			
<b>Retraites :</b>	Comme B. Terrestre sauf si Cessez-le-feu, unités attaquantes éliminées. Retraites volontaires de l'Attaquant impossibles.			
	Attaquant vers zone d'Attaque.			
<b>Attaques Spéciales:</b>	Défenseur vers zone alliée adjacent à zone Cible ou détruite si pas de zone alliée ou zone inoccupée non zone d'Attaque. <b>Elles ne sont pas des Batailles. Au 1er tour, pas de zone Cible avec Capitale, zone de Gisement ou Centre de production.</b>			
	<b>Bombardement:</b> zone Côtière avec bombardier(s) contre zone Maritime adjacente avec sous-marin(s). Lancer 2 dés par bombardier. Pas de répliques des sous-marins.			
	<b>Attaque Sous-marine:</b> zone Maritime avec sous-marin(s) contre zone Côtière avec unité ennemie ( <b>tous types d'unités; zone sans Capitale</b> ). Lancer 1dés/sous-marin et choisir les unités détruites selon règle normale. Pas de répliques des unités attaquées.			
		<b>Missile Balistique:</b> Choisir une zone Cible sans Capitale, lancer 3 dés, et Attaquant choisit unités détruites sans restrictions.		
<b>3) Suprématie :</b>		Définir les Suprématies maritime, terrestre et de production; Si égalité, le précédent garde la Suprématie s'il est concerné par l'égalité.		
<b>4) Points de Victoire :</b>		Calculer les points de Victoire et avancer les pions sur la piste de Score.		
		1 par Capitale + 1 par zone de Gisement + 1 par Suprématie.	2 par Capitale + 1 par lot de 3 zones de Gisement + 2 par Suprématie.	

**Fin de Partie**

Au moins 1 Capitale + (Partie à 2j = +50 PV; 3-4j/+40PV; 5-6j/+30PV)

+40 points de Victoire et au moins 1 Capitale.

## Préparation

Disposer le plateau	
Mélanger les cartes, en distribuer 6 à chaque joueur. Chacun en choisit une face cachée, puis ensemble la révèle. La plus forte Valeur de Combat est le 1er Joueur, puis ainsi de suite, Si égalité, Valeur de Mouvement, puis nombre d'Etoiles.	
Choisir une couleur, prendre les pions correspondants, choisir une Capitale et y placer un char. Partie à 2/3: pas de Capitale jumelée; Partie à 4j: 2 jumelages max.	
Toute Capitale restante reçoit un Centre de Production, un char et un Mech neutre.	Toute Capitale restante reçoit un char et un Mech neutre.
Placer un char de chaque joueur près de la Piste de Score.	
Placer à tour de rôle un char sur une zone inoccupée jusqu'à ce que toutes les zones soient occupées.	Placer à tour de rôle un char sur une zone de Gisement inoccupée; 2 tours. Toute zone de Gisement inoccupée reçoit un char et un Mech d'une armée neutre.
	Placer à tour de rôle un char sur une zone Terrestre inoccupée; 5 tours. Toute zone Terrestre inoccupée reçoit un char et un Mech d'une armée neutre.
	Donner 2 marqueurs Gisement à chaque joueur.
Prendre un marqueur Gisement pour chaque zone de Gisement contrôlée.	
Chaque joueur place un Centre de Production sur une de leur zone avec un char; 3 tours. Un seul Centre de production par Zone et hors zone de Gisement.	
Renforcer, en une seule fois, pour 12 points + la Valeur de Production de la carte précédemment montrée, sur ses zones (possible sur Centres de Production; sous-marins dans les mers adjacentes).	Renforcer, en une seule fois, pour 12 + la Valeur de Production de la carte précédemment montrée, sur zones avec un Centre de Production ( <b>Pas de sous-marins</b> ).
Défausser la carte montrée. <b>Max 5 cartes en main.</b>	

