

CONTENU DU COFFRET DE DÉPART

- 10 carreaux Hexor
 - 1 carreau Yugi
 - 1 carreau Kaiba
 - 8 carreaux monstres
- 1 Feuille d'étiquettes d'identification des carreaux
- 1 tapis de jeu pour l'arène
- 1 dé à 6 faces
- 2 chaînes de 20 cm
- 6 Étoiles (billes de verre)

LES FACES MULTIPLES DES

HEXORS™

Hexors est un jeu de collection de carreaux métalliques à 6 faces uniques. Il existe 3 catégories de carreaux : carreaux personnages, carreaux monstres et carreaux actions. Les carreaux personnages et les carreaux monstres sont dorés, alors que les carreaux actions sont argentés.

 ATTENTION: NE CONVIENT PAS aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments détachables susceptibles d'être avalés.



LES CARREAUX PERSONNAGES
représentent la puissance du joueur dans l'arène. Si son carreau personnage est battu, le joueur perd la partie.



LES CARREAUX MONSTRES
attaquent les carreaux personnages et les carreaux monstres de l'ennemi ou protègent le carreau personnage du joueur à qui ils appartiennent.



LES CARREAUX ACTIONS
n'attaquent pas comme un carreau personnage ou un carreau monstre, mais provoquent des effets magiques qui aident le joueur ou gênent l'action de l'ennemi.

Chaque carreau Hexor comporte six côtés appelés «**FACES**». Chaque face d'un carreau personnage ou d'un carreau monstre comporte un nombre et une couleur spécifique, qui représentent la **VALEUR DE FRAPPE**. Cette valeur détermine le résultat de l'attaque sur des carreaux de l'ennemi (explication à la section DUEL). Les carreaux actions n'ont pas de valeur de frappe. Par contre, les symboles uniques de chaque action représentent leur puissance spéciale (se référer à la section **CARREAUX ACTIONS**)

À porter sur soi!

Chaque Hexor comporte un trou dans sa partie supérieure. Ainsi, chaque carreau peut être glissé dans un chaîne fournie dans le Coffret de départ pour être accroché à une ceinture ou à un sac à dos. Ou encore, il peut être porté en médaillon en attachant ensemble les deux chaînes fournies!

BUT DU JEU

Faufiler ses carreaux monstres parmi les défenseurs et les attaquants de l'ennemi. Le premier joueur qui bat un carreau personnage de l'ennemi gagne la partie.

NIVEAU DÉBUTANT

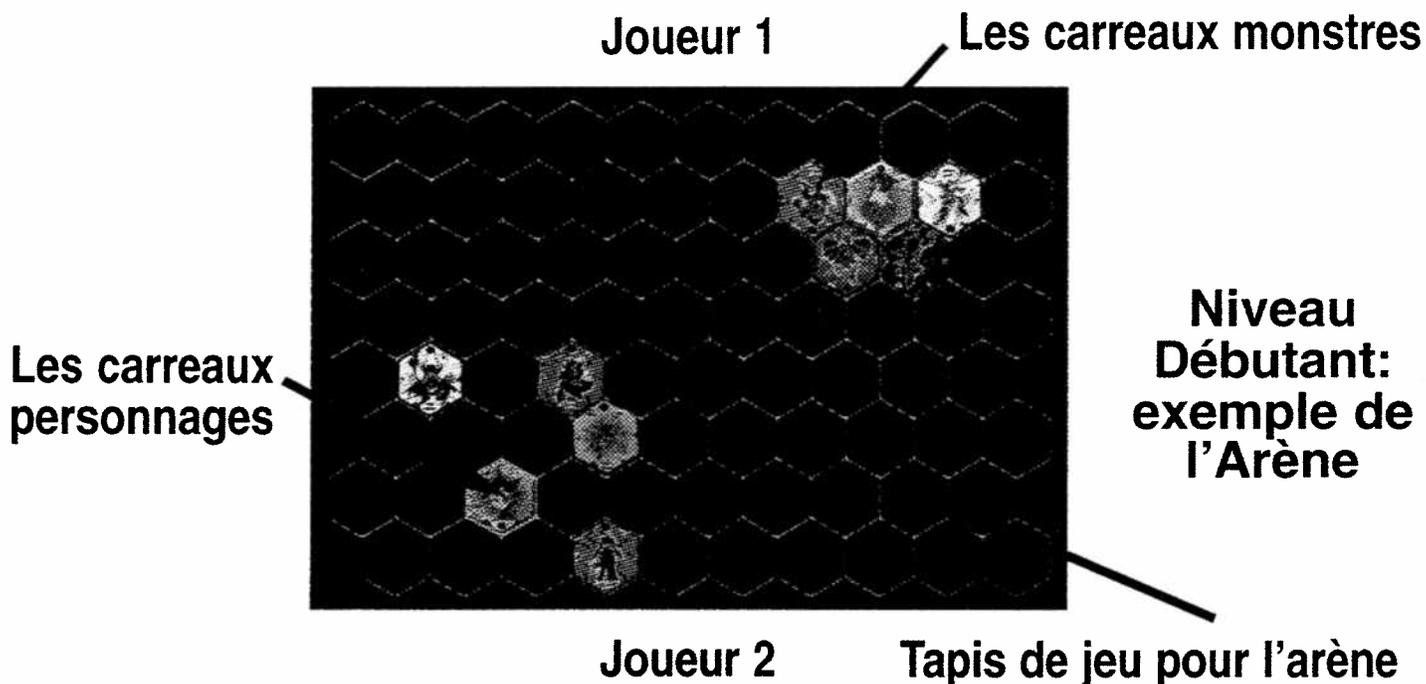
Pour jouer au niveau débutant, il faut seulement le Coffret de départ et un peu de chance. Alors, place aux préparatifs!

Préparation pour le niveau débutant

1. Dépliez le tapis de l'arène et étendez-le sur une table. Sortez les carreaux Hexors et le dé à 6 faces du Coffret de départ. Pour ce niveau, les 6 ÉTOILES (billes de verre) ne sont pas utilisées, alors mettez-les de côté.
2. Une fois que son adversaire a choisi la face «casse-tête» ou «image» du carreau («casse-tête» est celle sur laquelle est sculpté un casse-tête), le joueur le plus vieux lance le carreau dans les airs. Le gagnant choisit ses carreaux en premier.
3. Le gagnant choisit son carreau personnage. L'autre joueur prend celui qui reste (le Coffret de départ contient toujours 2 carreaux personnages).

4. Placez les carreaux monstres face cachée et mélangez-les. À tour de rôle, les joueurs choisissent des carreaux monstres jusqu'à ce qu'ils en aient un nombre égal. Le gagnant choisit ses carreaux en premier.
5. Chaque joueur place son carreau personnage sur une case de départ grise à une extrémité de l'arène.
6. Les joueurs regardent leurs carreaux monstres et les placent, face visible, autour de leur carreau personnage. En début de jeu, les carreaux monstres ne doivent pas être placés à plus de 2 cases du carreau personnage; il n'est pas nécessaire qu'ils se touchent ou qu'ils touchent le carreau personnage.

Remarque : Pour aider les joueurs à garder la trace de leurs Hexors, chaque joueur doit choisir un ensemble d'étiquettes de couleur différente sur la FEUILLE D'ÉTIQUETTES D'IDENTIFICATION DES CARREAUX et apposer une étiquette sur le côté illustré de tous leurs carreaux Hexor (ces étiquettes sont amovibles). Les joueurs doivent toujours placer leurs carreaux à l'endroit, c'est-à-dire que le trou dans le haut de chaque carreau doit être orienté dans le sens opposé au propriétaire du carreau.



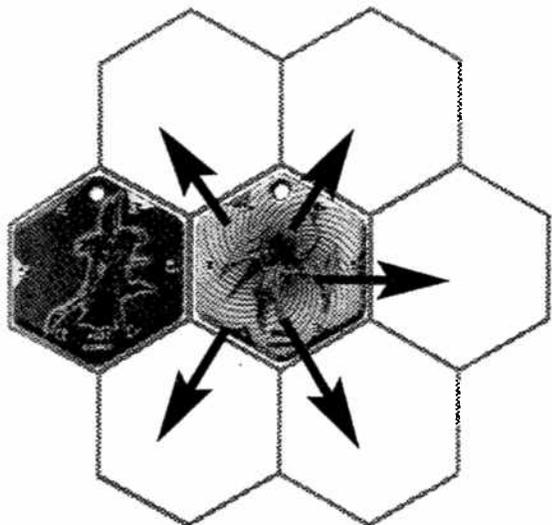
TOUR DE JEU

Le tour de jeu du niveau débutant est très simple.

1. Le joueur no° 1 déplace un de ses carreaux Hexor (se référer à la section DÉPLACEMENT).
2. Le joueur no° 1 provoque en duel n'importe quel carreau de l'autre joueur, qui se trouve directement en face de son carreau (se référer à la section DUEL).
3. Chaque joueur roule le dé pour déterminer la VALEUR DE FRAPPE (l'attaquant en premier).
4. Les joueurs comparent leur résultat et font rouler le dé de nouveau s'il y a égalité. Le joueur qui obtient le chiffre le plus élevé gagne.
5. Le carreau battu doit être retiré de l'arène.
6. Le tour est terminé. Le joueur no° 2 peut prendre son tour en commençant par l'action décrite à l'étape 1.

Déplacement

Un joueur peut déplacer un carreau de deux façons : EN AVANÇANT et en SAUTANT. Au début d'une partie, le joueur qui a choisi le dernier carreau monstre commence.

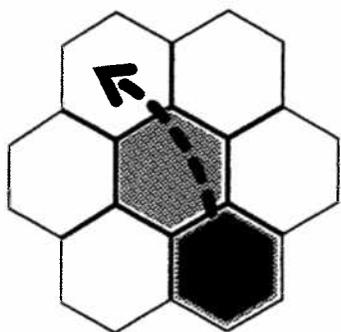


Pour **avancer**, le joueur déplace un carreau monstre ou un carreau personnage de un espace dans une case libre.

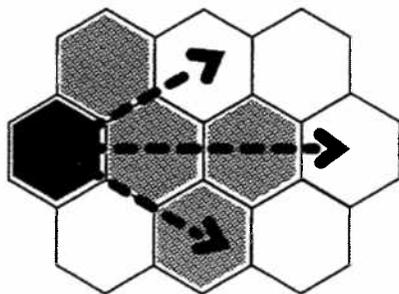
Pour **sauter**, le carreau monstre ou le carreau personnage doit être directement en face d'un carreau ALLIÉ (c'est-à-dire un carreau sous le contrôle du joueur à qui c'est le tour). Le joueur ne peut faire sauter son carreau que de l'autre côté du carreau allié, et seulement si la case est libre.

Le joueur peut faire sauter son carreau plusieurs fois de suite, du moment qu'il saute par-dessus un seul carreau allié à la fois et qu'il atterrit chaque fois sur une case libre.

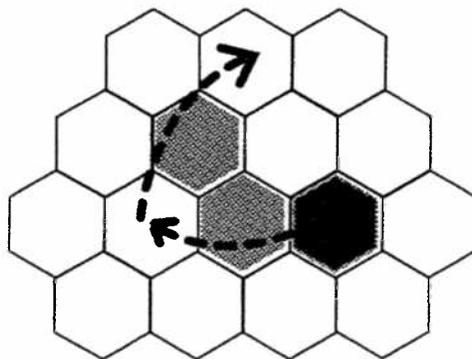
Il ne peut déplacer son carreau avant ou après un saut.



Saut légal



Saut illégal



Saut multiple légal

Le joueur doit **toujours** déplacer son carreau personnage ou un carreau monstre à chacun de ses tours de jeu. S'il en est incapable, il perd la partie.

Au cours du déplacement, si le carreau arrive en face d'un carreau de l'ennemi, le déplacement s'arrête et un DUEL s'amorce (se référer à la section DUEL).

Le tour se termine quand le joueur a fini de déplacer son carreau sans avoir touché un carreau ennemi, ou une fois que le duel a pris fin.

DUEL

Il y a duel quand deux carreaux entrent en contact et sont directement en face l'un de l'autre.

1. Le joueur qui déplace le carreau est **L'ATTAQUANT**.

2. Chaque carreau personnage ou carreau monstre comporte un chiffre de couleur sur chacune de ses faces. Se sont ses **valeurs de frappe**.



Valeurs de Frappe

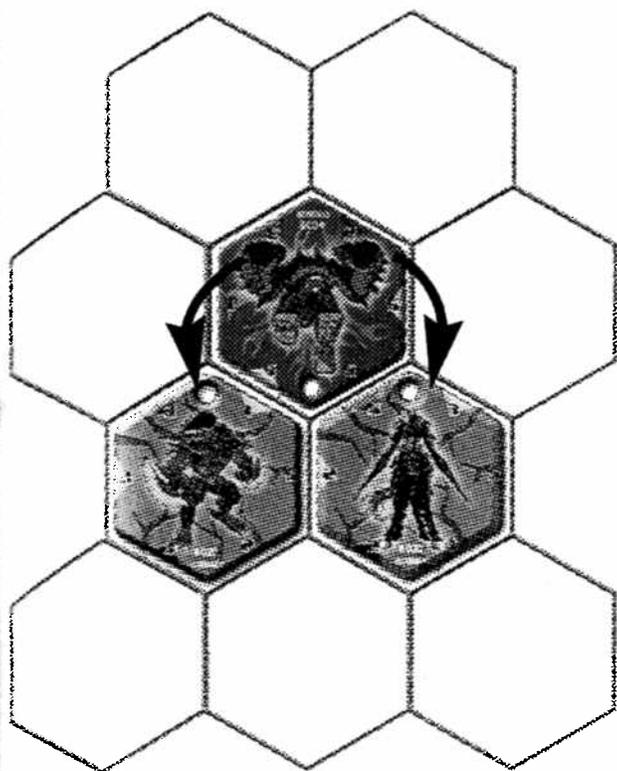
3. L'attaquant commence et roule le dé de couleur. Il doit faire correspondre la couleur obtenue sur le dé avec le chiffre de la même couleur du carreau personnage ou du carreau monstre. Ce chiffre détermine la valeur de frappe pour ce tour. L'autre joueur roule le dé et fait de même.

4. Les deux joueurs comparent leur **VALEUR DE FRAPPE**. Le joueur qui obtient le chiffre le plus élevé gagne. S'il y a égalité, le dé doit être roulé de nouveau jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.

Re
un
se
sor
GA
à s

5. Les carreaux monstres battus sont retirés de l'arène et placés dans l'ÉCART (chaque joueur garde une pile d'écart de son côté de l'arène). Les carreaux de l'écart sont hors jeu pour le reste de la partie.

Si un carreau personnage est battu, la partie est terminée (se référer à la section GAGNER LA PARTIE, NIVEAU DÉBUTANT).



Attaque multiple

6. Si un carreau monstre de l'attaquant vient à se trouver directement en face de DEUX carreaux ennemis OU PLUS au même moment, le carreau monstre doit se battre contre tous les carreaux ennemis qu'il touche. Le joueur attaquant choisit dans quel ordre il se mesurera aux différents carreaux ennemis. Le tour de jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il ait battu, l'un après l'autre, tous les carreaux ennemis ou qu'il ait été battu par un carreau ennemi. Les carreaux battus sont retirés du jeu et mis dans les piles d'écart correspondantes.

Remarque : *Si l'attaquant entre en même temps en contact avec un carreau personnage et un carreau monstre, qu'il choisit de se battre contre le carreau personnage en premier et qu'il gagne son duel, la partie est terminée (explication à la section GAGNER LA PARTIE, NIVEAU DÉBUTANT). L'attaquant n'a pas à se mesurer au carreau monstre.*

GAGNER LA PARTIE, NIVEAU DÉBUTANT

La partie se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur déjoue les défenses de l'ennemi et batte le carreau personnage de celui-ci.

Chaque carreau personnage obtient automatiquement 2 points à ajouter à la Valeur de frappe obtenue (niveau débutant).

Le premier joueur dont le carreau personnage bat le carreau personnage ennemi gagne la partie, même si l'ennemi a encore des carreaux monstres en jeu.

LE JEU DE COLLECTION (NIVEAU AVANCÉ)

Le jeu de collection est une version plus complexe du niveau débutant. Il se joue avec les carreaux actions que l'on trouve dans les assortiments supplémentaires seulement (veudu séparément). Les carreaux actions ajoutent à la complexité du jeu, car ils augmentent la puissance des joueurs de façon imprévisible. Ils peuvent augmenter la puissance, paralyser l'ennemi ou changer la configuration de l'arène.

Les carreaux actions ne sont pas les seules nouveautés du jeu de collection. Il y a aussi les primes ÉLÉMENT et ÉQUIPE qui augmentent la valeur de frappe des montres.

TOUR DE JEU DU NIVEAU AVANCÉ

Dans le jeu de collection, les joueurs ne commencent pas la partie en choisissant un carreau personnage et des carreaux montres. Les joueurs fournissent plutôt leurs propres carreaux pour la partie. Chacun des deux joueurs doit avoir un

carreau personnage et le même nombre de carreaux monstres et de carreaux actions. Chaque joueur NE peut PAS avoir plus de deux carreaux monstres ou carreaux actions identiques dans sa main.

Le tour de jeu du niveau avancé ressemble à celui du niveau débutant, mais il comporte plusieurs étapes supplémentaires lors d'un duel :

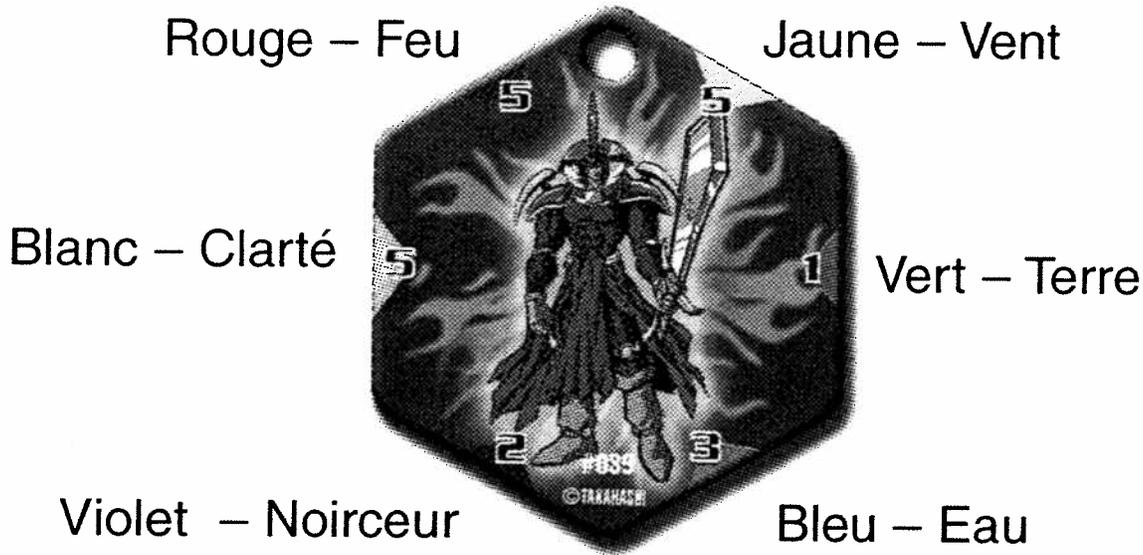
1. Les deux joueurs roulent le dé pour déterminer la valeur de frappe (explication ci-dessus).
2. Les deux joueurs ajoutent un **ÉLÉMENT PRIME** à leur valeur de frappe (explication à la section **ÉLÉMENT PRIME À LA VALEUR DE FRAPPE**).
3. Les deux joueurs ajoutent une **PRIME ÉQUIPE** à leur valeur de frappe (explication à la section **ÉQUIPE**).

De plus, les deux joueurs peuvent jouer un carreau action à tout moment dans un tour de jeu. Pour le moment, jetons un coup d'œil aux **ÉLÉMENTS PRIMES** et à l'**ÉQUIPE**.

ÉLÉMENTS PRIMES À LA VALEUR DE FRAPPE

Chaque carreau monstre a une couleur de fond différente, c'est son **ÉLÉMENT**. Il existe six éléments différents, chacun identifié par une couleur :

Un monstre tire une puissance supplémentaire de son élément et augmente ainsi sa valeur de frappe. Les carreaux personnages déterminent la valeur de cette puissance supplémentaire.

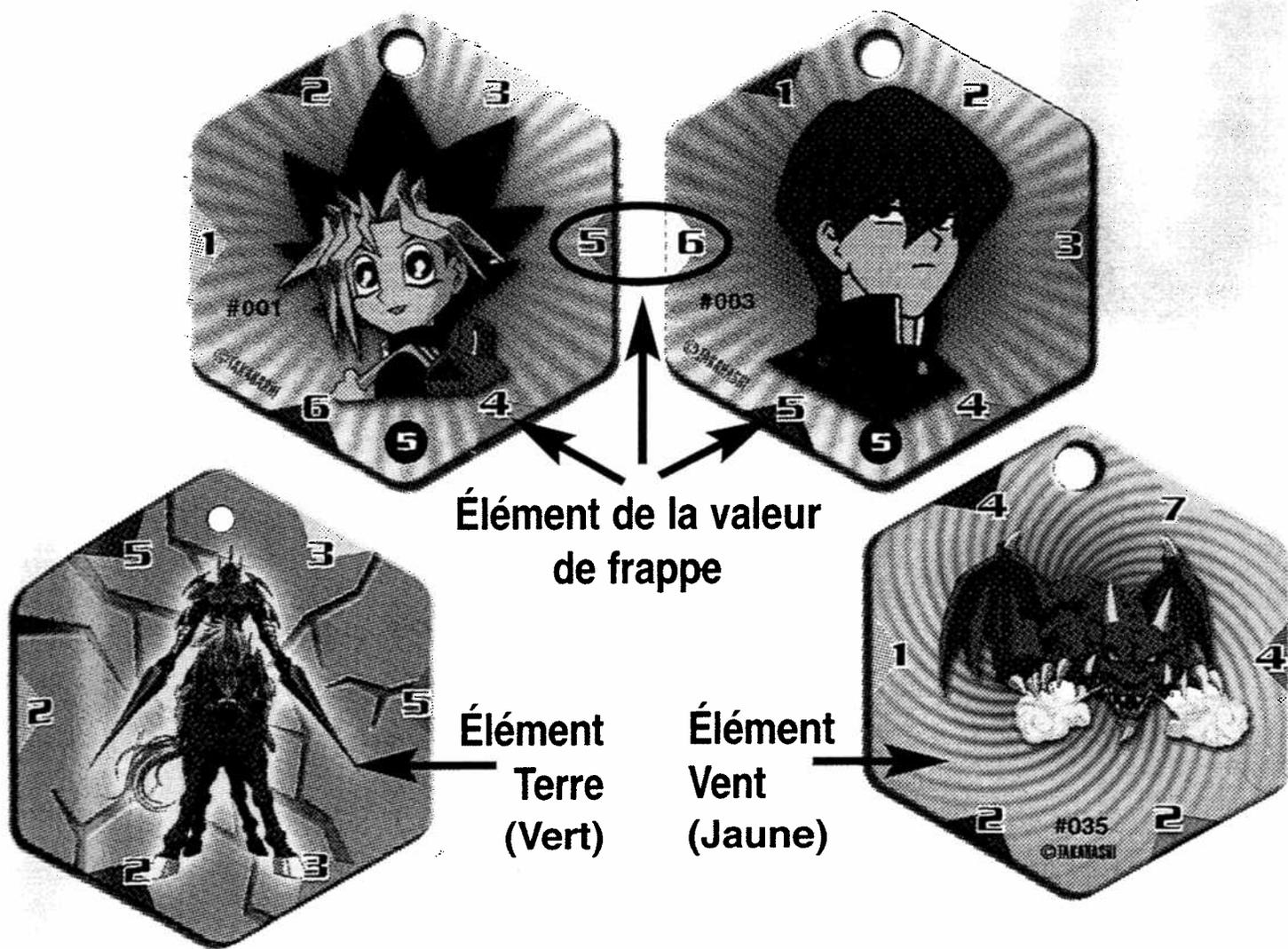


Chaque couleur d'élément d'un carreau monstre correspond à un des six chiffres de couleur apparaissant sur un carreau personnage. Lors d'un duel, le joueur doit faire correspondre la couleur de l'élément de son monstre avec le chiffre de la même couleur de son carreau personnage, puis additionner ce chiffre à la valeur de frappe du monstre.

Par exemple : *Gaia the Fierce Knight* (contrôlé par Yugi) entre en contact avec le carreau *Thousand Dragon* de Kaiba, et un duel s'amorce. Le joueur Yugi roule le dé et obtient la couleur verte, qui donne à *Gaia the Fierce Knight* une VALEUR DE FRAPPE de 5. Kaiba roule le dé et obtient le jaune : la valeur de frappe de son *Thousand Dragon* s'élève à 7. Mais le duel n'est pas terminé pour autant!

(v
ta
à l
s'é
de
ajo

du
me

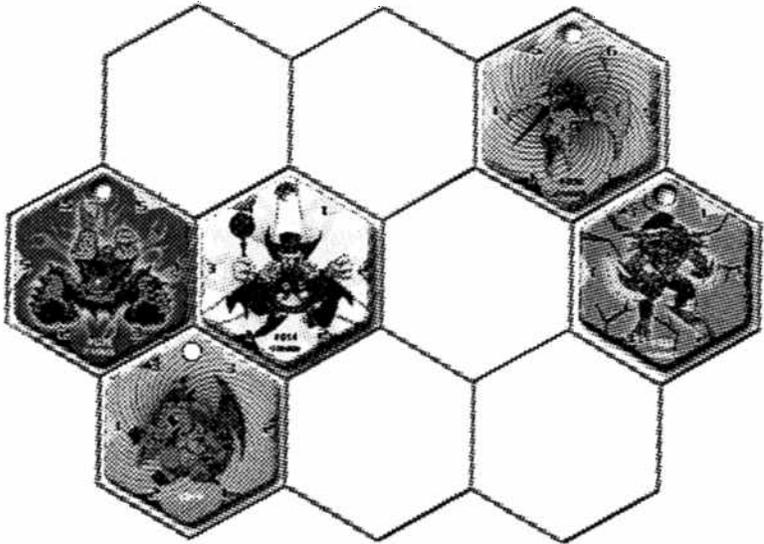


Gaia the Fierce Knight est associé à l'élément Terre (vert). Sur le carreau personnage Yugi, la valeur de l'attaque Terre s'élève à 5 (vert). Le joueur Yugi ajoute donc 5 à la valeur de l'attaque de Gaia the Fierce Knight, qui s'élève maintenant à 10! Le joueur Kaiba vérifie l'élément de son Thousand Dragon – qui est le Vent (jaune). Il ajoute 2 à sa valeur de frappe, qui s'élève maintenant à 9.

Le score final est : Yugi, 10, Kaiba, 9. Yugi gagne le duel et Kaiba doit retirer son carreau monstre défait et le mettre dans sa pile de l'écart.

ÉQUIPES

Chaque fois que deux carreaux alliés ou plus se trouvent directement en face l'un de l'autre, ils forment une équipe. Lors de duel, tout carreau d'une équipe ajoute 1 point à sa valeur de frappe. Quelque soit le nombre de carreaux formant une équipe, la prime est toujours de 1 point.



Équipes

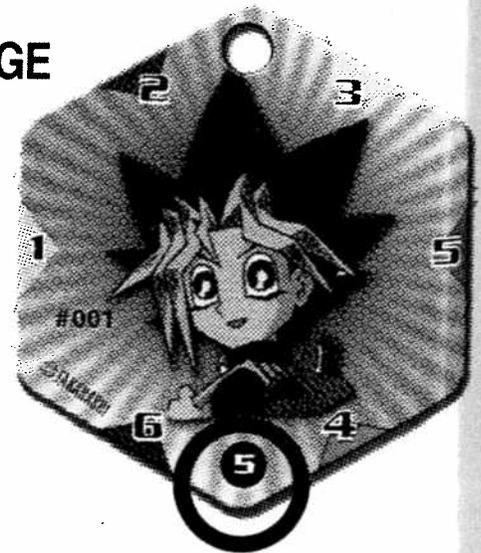
Tous les membres d'une équipe obtiennent cette prime, indépendamment du nombre de fois qu'ils attaquent ou qu'ils sont attaqués.

Les carreaux personnages peuvent être utilisés pour former une équipe avec d'autres Hexors, mais ils

n'obtiennent pas de point prime pour eux-même parce qu'ils peuvent obtenir une **PRIME D'ATTAQUE POUR CARREAU PERSONNAGE**.

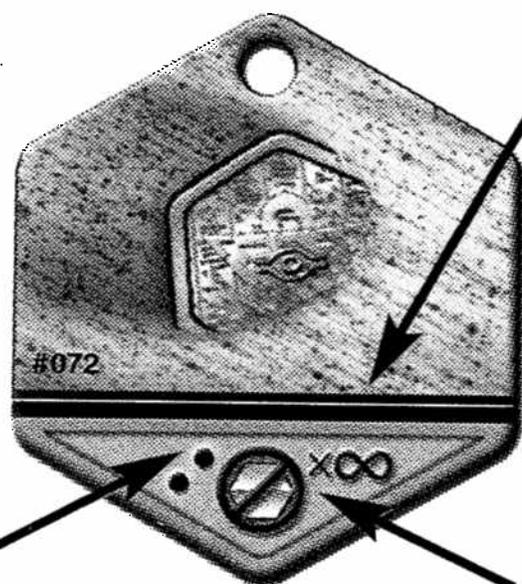
PRIME D'ATTAQUE POUR CARREAU PERSONNAGE

Quand un carreau personnage est impliqué dans un duel, il obtient une prime d'attaque pour carreau personnage, qui correspond au chiffre indiqué sur l'envers du carreau. Il faut ajouter ce chiffre à la valeur de frappe obtenue avec le dé.



Prime d'attaque pour carreau personnage

La série de points sur le côté inférieur gauche représente le nombre d'étoiles nécessaires pour lancer une action (voir ci-dessous).



La (les) couleur(s) de la ligne de séparation sur le carreau indique le type de piège (ÉCLAIR ou EXTRÊME) et la durée de son effet.

Les symboles sur le côté inférieur droit décrivent le pouvoir du carreau et indiquent son effet (voir ci-dessous).

Carreaux actions

Seuls les assortiments supplémentaires contiennent des carreaux actions (vendus séparément). Ces carreaux sont argentés – par opposition à la couleur dorée des carreaux personnages et des carreaux monstres. Et la différence ne s'arrête pas là. L'étiquette d'un carreau action est complètement différente de celle des carreaux personnages et des carreaux monstres. De plus, il faut des étoiles pour «lancer» une action et l'incorporer au jeu.

Action éclair – Une ligne de séparation noire bordée de deux lignes rouges sur l'étiquette de piège indique un action éclair. À moins d'indication contraire, ce type d'action n'a d'effet que pendant le tour de jeu où il est lancé, et ce carreau doit être mis dans la pile de l'écart une fois le tour de jeu terminé. Une action éclair peut être lancée n'importe quand, même si ce n'est pas le tour de jeu du joueur qui le lance.

Action extrême – Une seule ligne de séparation noire sur l'étiquette du carreau indique un action extrême. À moins d'indication contraire, l'effet de ce type d'action est permanent et reste en jeu jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à ce que le carreau soit désarmé. Un joueur ne peut tendre ce type d'action qu'à son tour de jeu.

PRÉPARATION DES CARREAUX ACTIONS POUR LE JEU

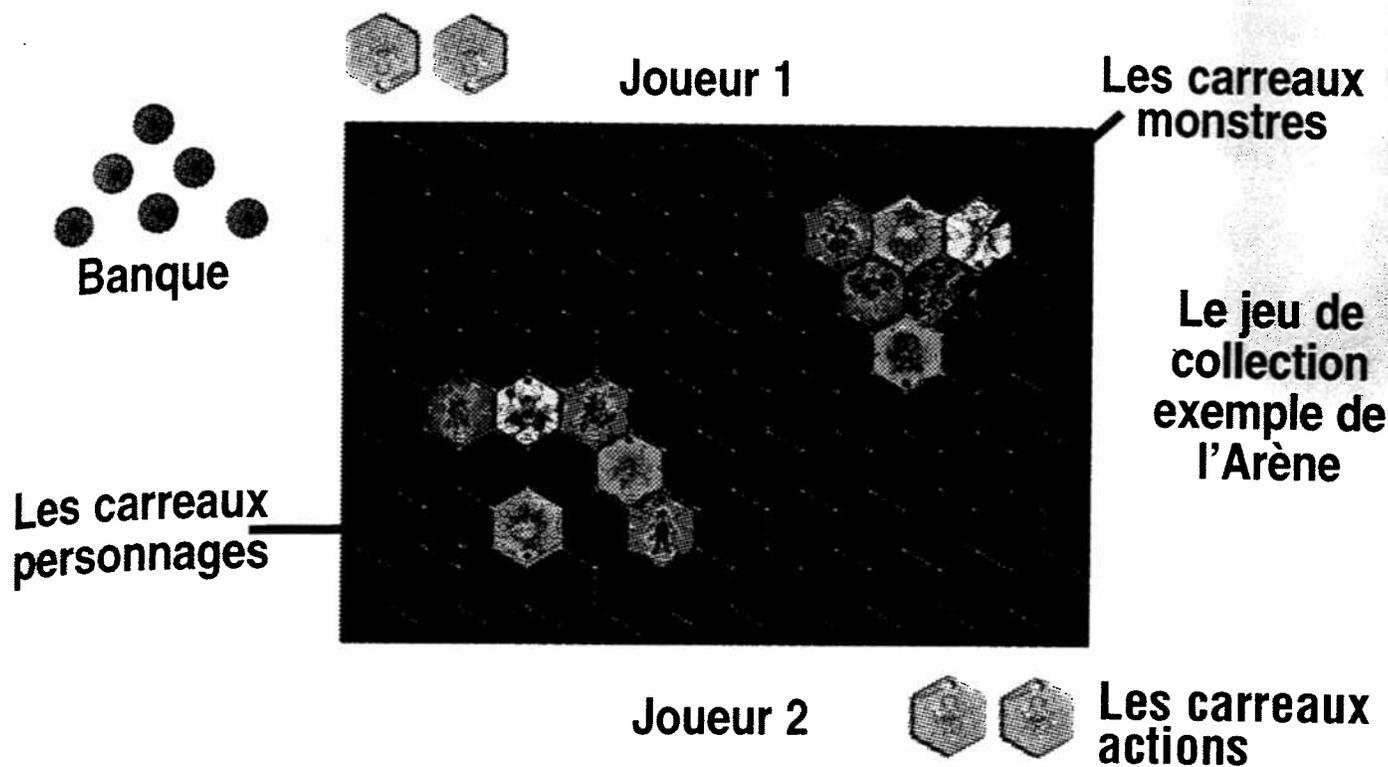
1. Au début de la partie, chaque joueur choisit quels carreaux actions il veut avoir. Chaque joueur doit avoir en main le même nombre de carreaux actions, et ne doit pas en avoir plus de deux identiques.

2. Chaque joueur place ses carreaux actions, face cachée, en avant de lui, mais il peut les regarder quand il le veut.

3. Puis, chacun prend des ÉTOILES (billes de verre) et les place en tas sur le côté de l'arène, dans la BANQUE.

Chaque joueur prend ses étoiles à cet endroit. Pour ajouter d'autres étoiles, il peut utiliser d'autres objets, comme des pièces de monnaie, au besoin. Il n'y a pas de limite quant au nombre d'étoiles qui peuvent être utilisées.

Une fois que les joueurs ont placé dans l'arène leurs carreaux actions, leur carreau personnage et leurs carreaux monstres (comme il est décrit dans la section niveau débutant ci-dessus), ils sont prêts à jouer au jeu de collection.



GAIN D'ÉTOILES

Les joueurs gagnent des étoiles en remportant des duels. Chaque fois qu'un joueur bat un monstre de l'ennemi, il prend 1 étoile de la banque.

Un joueur collectionne des étoiles dans la banque et les place en tas derrière sa série de carreaux actions. C'est son **FONDS DE CARREAUX ACTIONS**. Les étoiles de ce fonds sont utilisées pour lancer des actions, ce qui coûte en général entre 1 et 3 étoiles. Certaines actions peuvent coûter plus cher.

LANCEMENT D'UNE ACTION

Pour lancer une action, le joueur doit retourner le carreau action qu'il désire activer et verser à la banque le nombre d'étoiles nécessaires, qu'il aura prises dans son fonds de carreaux actions.

L'effet d'une action est immédiat. Le GLOSSAIRE DES ACTIONS contient des explications spécifiques sur l'effet de chaque action et son utilisation.

Chaque fois qu'un carreau action a été utilisé puis désarmé, le joueur doit le placer dans sa pile d'écart.

Comme il a été mentionné plus haut, un joueur peut lancer une action éclair n'importe quand pendant la partie. Cependant, il ne peut lancer une action extrême qu'à son tour de jeu.

Les joueurs peuvent lancer autant d'actions qu'ils veulent au cours d'un tour de jeu, mais ils doivent avoir suffisamment d'étoiles dans leur fonds pour les payer. Ainsi, un carreau personnage ou un carreau monstre peuvent être sous l'effet de plus d'une action.

Si plusieurs actions sont lancées lors d'un tour de jeu, elles prennent effet l'une après l'autre. Il faut les déjouer dans l'ordre dans lequel elles ont été lancées (certaines actions annulent l'effet de celles lancées préalablement).

Remarque : *Une fois que le joueur a dépensé des étoiles pour lancer une action, ces étoiles ne peuvent pas être récupérées, même si l'ennemi annule l'effet d'une action par une autre action.*

Actions positives

Tout carreau d'action permanente jouée dans l'arène (comme la BARRIÈRE MYSTIQUE – explication dans le GLOSSAIRE DES ACTIONS) compte comme un carreau allié pour le carreau personnage et les carreaux monstres du joueur quand le joueur fait sauter un carreau ou qu'il forme une ÉQUIPE.

Vous savez maintenant tout ce qu'il est nécessaire de savoir pour manœuvrer vos Hexors et devenir le roi de la partie. Préparez-vous, un duel vous guette de chaque côtés! Bonne chance!

GLOSSAIRE DES ACTIONS

La section qui suit identifie chaque carreau action par un nom et donne son type (éclair ou extrême), le nombre d'étoiles nécessaires pour lancer l'action ainsi qu'une courte définition de son effet. Une fois qu'un carreau action a été utilisé ou désarmé, le joueur doit le placer dans sa pile d'écart pour le reste de la partie.



DÉSARMEMENT – Action éclair (Nombre d'étoiles : 1)

Désarme 1 carreau action lancé, annulant son effet. Le joueur doit placer le carreau désarmé dans sa pile d'écart.



BARRIÈRE MYSTIQUE – Action extrême (Nombre d'étoiles : 1)

Le joueur place ce carreau sur une case libre de l'arène comme mur permanent. La barrière mystique est considérée comme un carreau allié pour le joueur qui l'utilise. Les carreaux de ce joueur peuvent sauter par-dessus cette barrière. Les carreaux de l'ennemi doivent la contourner.

SYMBIOSE – Action éclair
(Nombre d'étoiles : 1)



Le joueur doit placer ce carreau sur le dessus de n'importe quel carreau monstre qu'il désire prendre pour cible. Son effet dure pendant ce tour de jeu. Le carreau monstre touché peut utiliser la plus grosse valeur de frappe de n'importe quel monstre allié avec lequel il est en contact, directement face à lui.

SOLEIL COUCHANT – Action éclair
(Nombre d'étoiles : 1)



Le joueur doit placer ce carreau sur n'importe quel monstre. Pour le reste de ce tour de jeu, la valeur de frappe du carreau monstre est augmenté de 3.

VOL DE PUISSANCE – Action éclair
(Nombre d'étoiles : 1)



Quand cette action est lancée, le joueur vole une Étoile du fonds de l'ennemi et la place dans son fonds.



COINCE-ÉNERGIE – Action extrême
(Nombre d'étoiles : 2)

Le joueur doit placer ce carreau sur le dessus d'un carreau monstre. Pour le reste de ce tour de jeu ou jusqu'à ce que ce carreau action soit désarmé, le monstre ne peut pas bouger, attaquer ou être attaqué. Il devient un mur allié pour le joueur qui a lancé cette action. Ce joueur peut sauter par-dessus le monstre. Le joueur ennemi doit le contourner.



GENÈSE – Action extrême
(Nombre d'étoiles : 2)

Le joueur peut ramener sur l'arène n'importe quel carreau monstre qui se trouve dans sa pile d'écart. Ce carreau doit être placé à deux cases de son carreau personnage et il peut être utilisé immédiatement si désiré.



CHAÎNE DIVINE – Action extrême
(Nombre d'étoiles : 2)

Le joueur place ce carreau sur le dessus d'un carreau monstre. Pendant les 3 prochains tours de jeu, le carreau monstre ne peut bouger ni attaquer. Il peut se défendre s'il est attaqué, mais ne peut bénéficier de son élément prime et de sa prime d'équipe, le cas échéant.



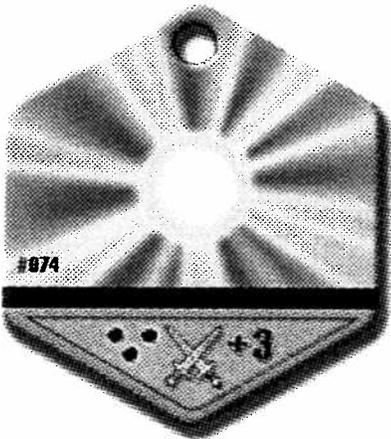
TEMPÊTE DE SABLE – Action extrême
(Nombre d'étoiles : 2)

Désarme tous les carreaux actions de l'ennemi qui sont en jeu. Le joueur doit les placer dans sa pile d'écart.



POING DE TERRE – Action éclair
(Nombre d'étoiles : 2)

Le joueur place ce carreau sur le dessus du carreau monstre. Pendant le tour de jeu, la valeur de frappe du carreau monstre est augmentée de 7.



EXPLOSION D'ÉTOILES – Action extrême
(Nombre d'étoiles : 3)

Le joueur place ce carreau sous un carreau monstre. L'effet se poursuit pendant le reste de la partie où jusqu'à ce que le carreau soit désarmé. Le joueur ajoute 3 à la valeur de frappe du carreau monstre ciblé.



ZOMBIE – Action éclair
(Nombre d'étoiles : 3)

Le joueur place ce carreau sur le dessus de n'importe quel carreau de l'ennemi. Pendant ce tour de jeu, il contrôle ce carreau, qui devient un carreau allié au joueur qui a lancé une action Zombie.