



# WAR FOR CHICKEN ISLAND



De nombreuses histoires courent sur une île où les Humains n'osent pas s'aventurer, une île qui abrite les créatures les plus impitoyables ayant jamais existé, une île où se déroule une guerre incessante. Cette île est connue sous le nom de... Chicken Island.

*War for Chicken Island* est un jeu d'escarmouche pour 1 à 4 joueurs qui endossent le rôle d'impitoyables poulets essayant d'éliminer et d'humilier les autres pour marquer leur domination. Chaque joueur construira des machines et lèvera des armées afin de montrer aux autres qu'il est le plus puissant des poulets de l'île !

**Auteur du jeu et direction artistique :**

Iván Escalante

**Figurines :** Rodrigo Aldana

**Développement graphique :** Guillermo Montero et Andy Pérez

**Maquette :** Heidi Badillo et Edgar Santa Ana

**Règles :** Dylan Birtolo et William Burgos

**Mode solo :** Detestable Games

**Production :** William Burgos

**Traduction française :** Quentin Hanot et Matthieu Emont pour The Geeky Pen

Un grand merci à nos 2541 backers de Kickstarter !





# MATÉRIEL



9 figurines Leader



9 figurines Soldat



6 figurines Golem



6 figurines Battle Car



5 figurines Canon



6 figurines Tour



9 cartes Leader



39 cartes Machine



4 aides de jeu



62 cartes Parchemin



1 carte Solo



6 tuiles Territoire



8 tuiles Lave/Neutre



4 tuiles Base



20 dés (de couleurs différentes)



24 jetons Poulet/Pilote



36 jetons Ressource (bois, pierre et métal)



12 marques d'Humiliation



8 marqueurs Bouclier



4 Bannières de joueur

\* Les formes et couleurs peuvent différer des illustrations.

## DESCRIPTION DU MATÉRIEL

- Nom
- Vitesse
- Force
- Armure
- Aptitudes
- Pilotes requis
- Coût



# MISE EN PLACE

- Chaque joueur choisit une couleur et récupère la Bannière, les 3 marques d'Humiliation, les 5 dés et les 6 jetons Poulet correspondants.
- Distribuez 2 cartes Leader à chaque joueur. Chaque joueur en choisit une, la pose face visible et prend la figurine correspondante. Rangez les cartes Leader inutilisées et leur figurine dans la boîte. Vous ne les utiliserez pas dans cette partie.
- Distribuez 3 cartes Parchemin à chaque joueur. Si vous recevez une carte Catastrophe, remplacez-la par une autre carte Parchemin. Mélangez la pile des Parchemins avec les éventuelles cartes Catastrophe piochées, puis placez-la face cachée sur la table.
- Mélangez les cartes Machine et révélez les 4 premières. Elles forment l'Entrepôt. Disposez-les en ligne, face visible, à côté de la pile des Machines dont les cartes sont face cachée.
- Chaque joueur lance ses 5 dés et les place sur sa Bannière.

Pour rassurer les poulets, la plus grosse poule mouillée ou la personne qui a tenu le plus longtemps sans manger de poulet peut devenir le premier joueur.

6. **Distribuez 6 jetons Ressource au hasard à chaque joueur.** Posez vos Ressources face visible sur votre Bannière. Près de la pile des Machines et à portée des joueurs, formez une réserve commune avec les jetons restants.
7. **Placez les marqueurs Bouclier et le reste des figurines** à portée des joueurs.
8. **Constituez le plateau de l'île** selon le nombre de joueurs comme indiqué ci-contre (pour les premières parties) et rangez les tuiles restantes dans la boîte. Lorsque vous connaîtrez bien le jeu, vous pourrez créer l'île vous-même en suivant les instructions de la page 13.
9. **Les joueurs choisissent leur Base et leur tuile Territoire.** Désignez le premier joueur au hasard. Le joueur à sa droite choisit une tuile Territoire et place sa pile de 6 jetons Poulet sur la tuile Base adjacente à cette tuile Territoire. Il place ensuite sa figurine Leader sur la pile. Les autres joueurs procèdent ainsi à tour de rôle dans le sens antihoraire jusqu'à avoir choisi chaque Base et Territoire.



**Défausses :** Pendant la partie, vous partagez une défausse de cartes Parchemin jouées et une autre de Machines éliminées avec les autres joueurs. Vous pouvez consulter les défausses à tout moment de la partie.

**Réserve commune :** Les marqueurs Bouclier, les figurines Machine qui ne sont pas en jeu et les jetons Ressource dépensés sont placés dans une réserve commune à disposition de tous les joueurs.

**Zone du joueur :** Votre Bannière contient vos dés disponibles, vos jetons Ressource ainsi que les marques d'Humiliation placées par les joueurs adverses. Les dés que vous avez dépensés et les Poulets/Pilotes éliminés doivent être disposés à côté de votre Bannière, près des marques d'Humiliation que vous n'avez pas encore placées. Votre carte Leader ainsi que vos cartes Machine et Stratégie doivent rester à côté de votre Bannière tout au long de la partie. Les marqueurs Bouclier, les cartes Magie qui octroient un effet permanent à une Unité et les dés qui accordent un bonus de Force doivent être placés sur la carte Leader ou Machine correspondante.





# COMMENT JOUER

## OBJECTIF

Pour gagner, placez des marques d'Humiliation sur la Bannière de vos adversaires en triomphant de leur Leader lors d'un Combat.

**1 ou 2 joueurs :** 2 marques d'Humiliation sur la Bannière adverse.

**3 ou 4 joueurs :** 1 marque d'Humiliation sur 2 Bannières adverses différentes.

## APERÇU

Les joueurs commandent leur armée de Poulets afin de vaincre et d'humilier le Leader des autres joueurs.

Pour ce faire, ils doivent pénétrer dans le territoire de leurs adversaires avec leur Leader, leurs Poulets ou les Machines qu'ils ont construites.

N'oubliez pas que cette guerre a débuté suite au manque de place sur l'île. Composer une immense armée est moins efficace (et moins important) que de se déplacer et d'attaquer tôt dans la partie, surtout si vous affrontez des Leaders adverses !

Contrairement aux jeux d'escarmouche classiques, vous ne pouvez pas vous faire éliminer et vous lancez vos dés avant même le début des Combats.

Le chaos réside dans l'utilisation de cartes Magie et Stratégie. Vous pouvez en jouer même si vous n'êtes pas concerné par un Combat afin d'aider l'Attaquant ou le Défenseur.

Machines et Poulets sont éliminés, récupérés et construits tout au long de la partie. De temps en temps, ils seront la cible des Catastrophes de l'île. Pour remporter la victoire, vous devez vaincre et humilier les Leaders adverses lors de Combats afin de devenir le souverain de l'île !



*Le plus célèbre des leaders était César. Lorsqu'il reçut une marque d'humiliation, il marcha droit jusqu'à l'offenseur et le convainquit de récupérer sa marque. À ce jour, aucun autre poulet n'est parvenu à accomplir cet exploit. C'est donc en son honneur que son nom a été donné à une salade.*

4

## DÉROULEMENT D'UN TOUR

Les joueurs jouent à tour de rôle en commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens horaire jusqu'à ce qu'un des joueurs atteigne l'objectif, devenant ainsi le souverain de Chicken Island.

Chaque tour est divisé en 3 étapes facultatives à effectuer dans l'ordre.

### 1. Lancer les dés

Reprenez tous vos dés dépensés en ajoutant autant de dés que vous le souhaitez de votre Bannière (ou assignés à des Unités), puis lancez-les. Après votre premier lancer, vous pouvez choisir de dépenser 2 jetons Ressource au choix présents sur votre Bannière pour relancer (1x maximum) autant de dés que désiré. Le résultat obtenu ne peut plus être changé. Placez les dés que vous avez lancés sur votre Bannière, puis passez à l'étape suivante.

### 2. Effectuer des actions

À chaque tour, vous avez 1 action gratuite. Vous pouvez dépenser des dés présents sur votre Bannière pour effectuer des actions supplémentaires. Vous pouvez effectuer autant d'actions que vous le souhaitez, et ce dans n'importe quel ordre, tant que vous dépensez les dés requis ou utilisez votre action gratuite.

### 3. Piocher des Parchemins

À la fin de votre tour, piochez jusqu'à 2 cartes de la pile des Parchemins.



Un Leader rusé peut parfois conserver des dés pour un usage futur, mais cela lui donne aussi moins d'actions et de bonus. Ne confondez pas ruse et paresse !

## ACTIONS

Les actions et les résultats des dés représentent les ordres de votre Leader. Vous trouverez ci-dessous une brève description des actions à effectuer pendant votre tour grâce à l'utilisation de votre action gratuite.



### Construction

Renforcez votre armée en utilisant vos jetons Poulet comme des Pilotes et en dépensant des ressources pour construire une Machine de l'Entrepôt sur votre tuile Territoire.



### Mouvement

La plupart des Unités doivent se déplacer sur l'île pour aller attaquer leur cible ou pour échapper à un Combat éventuel.



### Attaque

Lorsqu'une cible est à portée, vous pouvez déclarer un Combat. Si une Attaque contre un Leader adverse est un succès, placez une marque d'Humiliation sur sa Bannière, vous vous rapprocherez ainsi de la victoire ! Si votre Attaque est un succès mais que votre cible n'était pas un Leader, éliminez-la sans placer de marque d'Humiliation. Si votre Attaque échoue, rien ne se passe.



### Récupération

Trois possibilités s'offrent à vous : Vous pouvez récupérer 2 de vos Poulets éliminés et les placer sur votre Base, récupérer 2 Ressources de votre choix dans la réserve commune et les placer sur votre Bannière ou récupérer 1 Poulet et 1 Ressource.



*On peut penser qu'à cause des destructions massives, l'île finirait par être dépeuplée. Pourtant, les poulets continuent d'exister, comme s'ils apparaissaient de nulle part.*

## ACTIONS DES DÉS

Pendant votre tour, lors de l'étape Effectuer des actions, vous pouvez dépenser le nombre de dés de votre choix en les retirant de votre Bannière.

Les dés qui ne sont pas présents sur votre Bannière sont dépensés. Ils ne sont plus disponibles, mais vous pouvez les reprendre au tour suivant lors de l'étape Lancer les dés.



### Attaque/Mouvement

Dépensez ce dé pour effectuer soit une Attaque, soit un Mouvement, mais pas les deux.



### Récupération

Dépensez ce dé afin de récupérer 2 Ressources dans la réserve commune, 2 Poulets éliminés ou 1 de chaque.



### Étoile

Certaines cartes présentent des aptitudes précédées par un ou plusieurs symboles Étoile. Pour utiliser ce type d'aptitude, vous devez dépenser le nombre d'Étoiles indiqué. Sauf mention contraire de l'aptitude, suivez ces règles :

- Vous devez utiliser l'aptitude pendant votre tour lors de l'étape Effectuer des actions.
- Si vous en avez les moyens, vous pouvez utiliser l'effet à plusieurs reprises pendant votre tour.
- Vous ne pouvez utiliser aucune aptitude présente sur les cartes de vos adversaires.

Vous pouvez également dépenser des Étoiles pour utiliser les aptitudes suivantes lors de l'étape Effectuer des actions, mais cela n'est possible qu'en dehors d'un Combat.



Mélangez l'Entrepôt avec la pile des Machines, puis révélez 4 nouvelles cartes.



Piochez un Parchemin, puis défaussez-en un.



Piochez un Parchemin.



Piochez un Parchemin, récupérez tous vos Poulets éliminés et récupérez des Ressources jusqu'à en avoir 9.



Placez un Bouclier sur une Unité.



Retirez une marque d'Humiliation adverse de votre Bannière.



## CONSTRUCTION DE MACHINES

Les Machines sont des Unités très pratiques pilotées par des Poulets. Vous pouvez en construire en utilisant votre action gratuite, vos Ressources et vos jetons Poulet.

Suivez ces étapes pour construire une Machine de l'Entrepôt :

1. Choisissez une des Machines disponibles dans l'Entrepôt et payez les Ressources indiquées sur sa carte.
2. Prenez le nombre demandé de jetons Poulet dont vous êtes propriétaire (n'importe où sur l'île) et retournez-les sur leur face Pilote.
3. Prenez la figurine Machine correspondante dans la réserve. Placez les jetons Pilote sur un hexagone libre de votre tuile Territoire et déposez-y la figurine.
4. Prenez la carte Machine dans l'Entrepôt et placez-la à côté de votre Bannière. Complétez immédiatement l'Entrepôt en révélant la première carte de la pile des Machines.

L'Entrepôt doit toujours contenir 4 cartes Machine. Si la pile des Machines est vide, mélangez la défausse pour former une nouvelle pile.

Vous pouvez choisir une Machine (ou action) différente si vous ne pouvez pas construire la Machine choisie pour l'une des raisons suivantes :

- Pas assez de jetons Ressource ou Poulet pour atteindre le nombre demandé.
- Aucun hexagone disponible sur votre Territoire pour construire la Machine.
- Aucune figurine correspondante disponible dans la réserve ; essayez d'abord d'éliminer une Machine du même nom.
- Aucune action gratuite à effectuer.

Vous pouvez construire plusieurs Machines possédant le même nom, mais veillez à bien vous rappeler la figurine (et ses modificateurs) qui correspond à chaque carte Machine de votre zone.

6

Vous pouvez vous épargner plusieurs Mouvements si vous construisez directement sur l'hexagone de votre Territoire où vous voulez déplacer votre Machine.



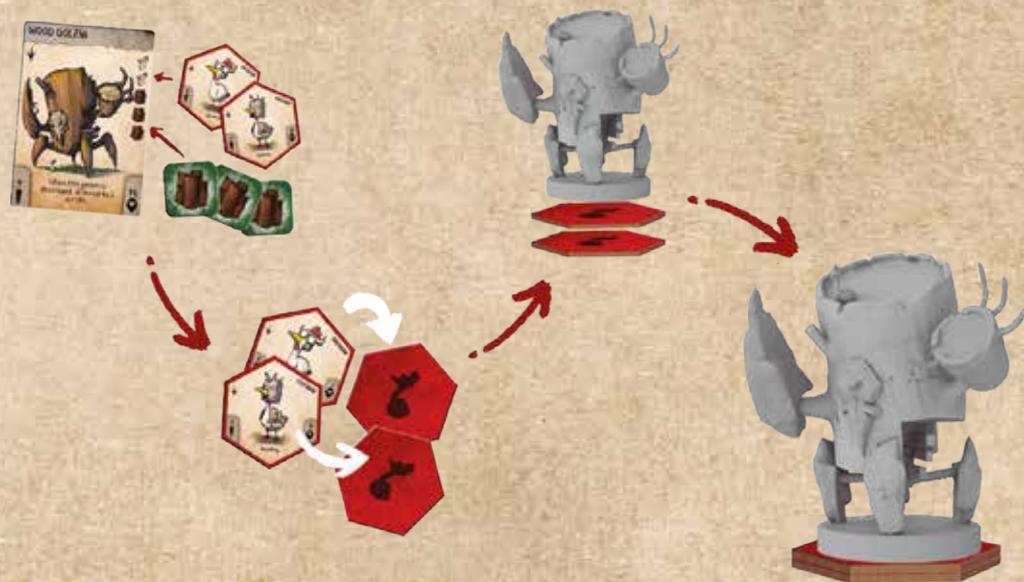
## Pilotes

Ces Poulets conduisent désormais la Machine et n'agissent plus de manière indépendante. Désormais, ces Poulets sont considérés comme des Pilotes : ils ne craignent plus les effets touchant les Poulets et les Unités.

Placez les jetons Pilote sous la figurine Machine pilotée pour que chaque joueur puisse savoir qui contrôle la Machine.

Une Machine est une Unité. Lorsqu'elle effectue un Mouvement, ses jetons Pilote se déplacent avec elle. Utilisez la Force ou l'Armure de la Machine lorsque vous attaquez ou défendez. Les Pilotes ne peuvent ni attaquer ni être attaqués directement.

Lorsqu'une de vos Machines est éliminée, ses Pilotes le sont également. Placez-les à côté de votre Bannière. Les Pilotes éliminés redeviennent des Poulets. Vous pouvez donc récupérer les vôtres grâce à l'action Récupération.





## MOUVEMENT

La Vitesse d'une Unité indique le nombre d'hexagones maximum dont cette Unité peut se déplacer lorsqu'elle effectue un Mouvement.

### Contraintes de la tuile Base

Vos Machines ainsi que les Unités adverses ne peuvent pas entrer dans votre Base. Seuls vos jetons Poulet et votre Leader le peuvent.

### Traverser ses Unités

Vos Unités peuvent traverser les hexagones contenant d'autres de vos Unités si vous effectuez plusieurs Mouvements à la suite (ou si leur Vitesse le leur permet), mais elles ne peuvent pas s'y arrêter. Aucune Unité ne peut traverser un hexagone où se trouvent des Unités adverses, sauf mention contraire d'une carte ou aptitude.

### Tuiles Lave

Certaines cartes Parchemin permettent de changer des tuiles Neutre en tuiles Lave en les retournant. D'autres permettent de déplacer des Unités adverses. Dans ce cas, vous pouvez déplacer des Unités sur des tuiles Lave adjacentes. La plupart des Unités qui se trouvent sur des tuiles Lave ou qui passent dessus perdent immédiatement leurs Boucliers et sont éliminées. Les Leaders ne sont pas éliminés. Retirez leurs Boucliers et placez-les sur un hexagone non-Lave adjacent ou sur leur tuile Base si aucun hexagone adjacent n'est disponible. Si cela se produit, ne placez pas de marque d'Humiliation. Certaines Unités peuvent entrer sur une tuile Lave sans en subir les conséquences si elles possèdent une aptitude qui le leur permet (elles sont cependant toujours affectées par Éruption).

### Tuiles Mer

Se déplacer en dehors de l'île n'est pas autorisé, sauf mention contraire d'une aptitude. Les Unités qui peuvent se déplacer sur des tuiles Mer doivent toujours finir leur Mouvement sur un hexagone adjacent à une tuile Territoire afin d'être à portée d'attaque. Ce type d'aptitude présente souvent un malus qui est appliqué si vous finissez votre tour en dehors de l'île.



## REGROUPEMENT

Les Unités qui possèdent le symbole Regroupement et qui appartiennent au même joueur peuvent s'assembler sur le même hexagone pour former un Groupe.

Si ce sont des jetons Poulet, empilez-les l'un sur l'autre.

Si ce sont des Machines, empilez les cartes Machine correspondantes et n'utilisez qu'une figurine, que vous placerez sur les Pilotes et/ou Poulets, pour représenter le Groupe. Placez les figurines restantes sur la pile de cartes.

Lorsque vous **construisez** une Machine qui possède le symbole Regroupement, les hexagones de votre tuile Territoire où se trouvent vos Groupes sont considérées comme libres.

Lorsque vous assignez des **Pilotes** à une Machine pour construire celle-ci, vous pouvez utiliser des Poulets de n'importe quel Groupe.

Lorsqu'un Groupe effectue un Mouvement, vous pouvez déplacer le nombre d'Unités de ce Groupe de votre choix : utilisez la Vitesse de l'Unité la plus rapide.

Si votre Groupe **se déplace de plusieurs hexagones**, vous pouvez le modifier autant de fois que nécessaire, que ce soit en laissant ou en ajoutant des Unités qui possèdent le symbole Regroupement sur le chemin. Si vous traversez des Unités dont vous êtes propriétaire, vous pouvez vous arrêter sur un hexagone où se trouve un Groupe ou une Unité qui possède le symbole Regroupement.

Lorsqu'un Groupe **attaque ou est attaqué**, l'Attaquant décide quel élément de l'ensemble est concerné. Lorsque votre Leader est affecté par une tuile Lave, les hexagones adjacents où se trouvent vos Groupes sont considérés comme libres.

**Les effets** n'affectent qu'une seule Unité du Groupe, sauf mention contraire.

**Les jetons Pilote** ne comptent pas dans le Groupe en ce qui concerne les effets. Tous les Leaders, jetons Poulet et Machines « Soldat » possèdent Regroupement. L'aptitude des Soldats donne à ceux-ci un bonus lors des Regroupements avec d'autres Machines (et uniquement avec des Machines).



*Comme l'île est petite, les poulets et leurs machines s'entassent les uns sur les autres pour obéir aux ordres de leur leader ; les poulets qui se retrouvent tout en bas ne sont pas les plus honorables, ni ceux qui bénéficient de la meilleure vue... En fait, ils occupent même une place très inconfortable.*



# COMBAT

Lorsqu'un joueur effectue l'action Attaque, suivez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Le joueur Attaquant déclare quelle Unité attaque et quelle Unité défend.  
Tous les Combats se déroulent entre un seul Attaquant et un seul Défenseur situés sur des cases adjacentes (sauf Attaque à distance).
2. L'Attaquant utilise autant de dés de Force de sa Bannière qu'il le souhaite et les place sur la carte ou le jeton qui mène l'Attaque.
3. L'Attaquant joue, face cachée, le nombre de Parchemins de son choix.  
Puis, dans le sens horaire, chacun des joueurs (dont ceux qui ne sont pas directement impliqués) peut jouer une ou plusieurs cartes face cachée ou choisir de passer. Continuez ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs cessent de jouer des cartes.
4. En commençant par le Défenseur, les joueurs révèlent leurs cartes et en appliquent les effets. Si des effets le demandent, les joueurs qui ne sont pas directement impliqués doivent choisir si leurs cartes ciblent l'Attaquant ou le Défenseur.
5. Comparez la Force de l'Attaquant et l'Armure du Défenseur. N'oubliez pas de prendre en compte les cartes Stratégie en jeu ! Si la Force de l'Attaquant est supérieure ou égale à l'Armure du Défenseur, l'Attaque est un succès. Sinon, elle échoue.
6. Laissez les Stratégies en jeu, mais défaussez les cartes Magie utilisées.  
Si l'Attaque est un succès et que le Défenseur est un Leader, placez 1 de vos marques d'Humiliation sur la Bannière du Leader vaincu. Si le Défenseur n'est pas un Leader, il est éliminé (retirez le Poulet ou la figurine et ses jetons Pilote de l'île, défaussez la carte Machine et les éventuelles cartes qui y sont liées). Si l'Attaque échoue, rien ne se passe : l'Attaquant et le Défenseur restent en jeu.

+2

## Bonus d'Armure de la tuile Base

Lorsqu'ils se tiennent sur votre Base, votre Leader et vos Poulets gagnent +2 en Armure.

8

## Attaque à distance

Si l'aptitude de votre Unité indique « Portée X », vous pouvez effectuer une Attaque à distance. Choisissez une Unité adverse située jusqu'à X hexagones de distance, en ligne droite ou non. Les Attaques à distance ignorent les Unités situées entre l'Attaquant et le Défenseur ainsi que le type de terrain présent entre les deux (Lave, Mer, etc.).



## Boucliers

Les Boucliers empêchent les Leaders de recevoir une marque d'Humiliation. Ils protègent également les Unités de l'élimination en Combat et de l'élimination due aux Catastrophes.

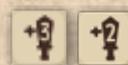
Si l'Attaque est un succès, au lieu de résoudre le Combat comme à l'habitude, retirez 1 Bouclier du Défenseur et remettez-le dans la réserve.

Une Unité peut posséder plusieurs Boucliers. Vous pouvez obtenir un Bouclier grâce à des effets et aptitudes ou en dépensant 4 Étoiles d'un coup.



## Bonus permanent +1 en Force

Placez ce dé sur une Unité. Ce dé y reste jusqu'à ce que la carte ou le jeton correspondant soit éliminé et lui donne +1 en Force. Si vous le souhaitez, vous pouvez retirer ce dé lors de l'étape Lancer les dés de votre tour.



## Bonus temporaire +2/+3 en Force

Dépensez ce dé pour accorder un bonus de +2 ou +3 en Force à une Unité durant un seul Combat.



*Les poulets sont connus pour être vraiment impitoyables dans les rapports qu'ils entretiennent avec leurs ennemis. Ils ont inventé l'expression « un poulet plumé en vaut deux dans la marmite ». C'est pour cette raison qu'il faut se méfier des poulets qui possèdent de grands oreillers en plumes.*

## Exemple : Mouvement et Attaque à distance

Hélène veut déplacer son Golem d'un hexagone pour attaquer le Leader de Gabriel, mais c'est impossible pour le moment : une tuile Lave bloque le passage.



Le chemin de gauche est également indisponible, car il est bloqué par le Poulet de Gabriel. Pour atteindre le Leader de Gabriel, Hélène doit éliminer ce Poulet avant de se déplacer d'un hexagone.

Le Leader de Gabriel possède une carte qui indique « Portée de 2 », il pourrait donc attaquer le Golem pendant son tour sans même avoir à se déplacer.



Des rumeurs affirment que des poulets peuvent agir ensemble, en général pour renverser un autre leader trop puissant. Heureusement, ces alliances ne durent pas, car chaque leader poulet finit inévitablement par ressentir le besoin d'être le plus fort.

## Exemple : Combat

Hélène décide d'attaquer le Leader de Gabriel pour lui infliger une marque d'Humiliation. Une de ses Machines est adjacente au Leader de Gabriel et celui-ci ne possède pas de Bouclier.



Elle déclare son attaque et dépense 2 dés « +2 en Force » pour ajouter 4 à sa Force. N'étant pas convaincue que cela suffise, elle joue un Parchemin face cachée.



C'est à présent à Gabriel de répondre. Il choisit de ne pas jouer de carte.



La rotation se poursuit jusqu'à Erwan qui joue deux cartes, face cachée. Il n'indique pas qui il va aider et fait douter Hélène de sa capacité à remporter l'Attaque.



Quand c'est son tour, Hélène joue une autre carte. Gabriel peut à nouveau jouer des cartes.



... mais il passe de nouveau, tout comme Erwan. Tous les joueurs ont renoncé à jouer des cartes. Il est temps de les révéler.



Gabriel devrait les révéler en premier, mais il n'en a joué aucune. Erwan retourne donc ses cartes et annonce qu'elles s'additionnent à l'Armure de Gabriel. Il veut empêcher Hélène de se rapprocher de la victoire en la laissant donner une marque d'Humiliation.



Hélène révèle enfin ses cartes, dont l'une est une Stratégie qui restera en jeu après le Combat.



La Force totale d'Hélène est de 15, de même que l'Armure de Gabriel. L'attaque d'Hélène est un succès ! Elle dépose une de ses marques d'Humiliation sur la Bannière de Gabriel.

Toutes les cartes Magie jouées durant ce Combat sont défaussées. La partie peut reprendre.



# TYPES DE CARTES



## Cartes Leader

Même s'ils sont biologiquement des poulets, les Leaders ne sont pas affectés par les effets qui ciblent les Poulets, sauf s'il est dit explicitement que les Leaders sont aussi affectés. Les Leaders sont des Unités, mais ils ne sont pas des Machines, des Poulets ou des Pilotes.

Votre Leader ne peut jamais être retiré du jeu. Si une aptitude ou un effet doit éliminer votre Leader, retirez uniquement ses Boucliers, s'il en a. Ne retirez jamais sa carte ou sa figurine du jeu.

Les Leaders possèdent tous Regroupement. Seuls vos jetons Poulet et votre Leader peuvent entrer dans votre Base.



## Cartes Machine

Les Machines sont construites sur des tuiles Territoire à l'aide de l'action Construction en dépensant des Ressources et en utilisant des jetons Poulet en tant que Pilotes. Les Machines demandent toutes au moins 1 Pilote.

En général, les Machines possèdent une Force et une Armure plus élevées que les Poulets ainsi que diverses aptitudes.

Les Machines ne possèdent pas toutes Regroupement.

Comme indiqué dans leur nom, il existe différents types de Machines. Certaines Stratégies n'affectent qu'un certain type de Machines. Le jeu de base comprend des Soldats, des Golems, des Battle Cars, des Canons et des Tours, mais d'autres types de Machines sont disponibles grâce aux cartes promotionnelles ou aux extensions (l'extension Mecha Chickens, par exemple). En ce qui concerne les effets, chaque carte non-Leader est considérée comme une Machine et une Unité, même si elle ne ressemble pas à une Machine.

*Pourquoi le poulet traverse-t-il la route ? Pour nous montrer ses pattes pleines de doigts : un terrifiant spectacle !*

## CARTES PARCHEMIN

Les joueurs piochent des cartes Parchemin dans la pile des Parchemins et les placent dans leur main. Les cartes en main restent secrètes. Il existe 3 types de Parchemins : Magie, Stratégie et Catastrophe.

Sauf mention contraire d'une carte, vous ne pouvez jouer des cartes Magie et Stratégie qu'en Combat (elles sont jouées face cachée par tous les joueurs), même les effets ne concernent pas les Combats.

Lorsque vous piochez une Catastrophe, vous devez immédiatement la révéler et appliquer ses effets.



## Cartes Magie

Ces cartes possèdent un effet à usage unique et sont défaussées après le Combat (sauf mention contraire de l'effet). Les cartes Magie qui peuvent (ou doivent) être jouées en dehors des Combats sont placées face visible, puis résolues et enfin défaussées.



## Cartes Stratégie

Les Stratégies indiquent la façon dont l'armée d'un joueur se comporte durant la partie. Ces cartes peuvent avoir des effets durables tant qu'elles sont en jeu ou des effets à activer en dépensant des Étoiles. Placez vos Stratégies dans votre zone, à côté de votre Bannière.

Chaque joueur peut avoir jusqu'à 3 Stratégies actives à la fois. Si vous souhaitez jouer une autre Stratégie mais que vous avez déjà 3 Stratégies actives, vous devez d'abord défausser une de ces Stratégies.



*Heureusement pour nous, même si les poulets sont impitoyables, puissants et bons stratèges, ils ont du mal à rester concentrés. Certains jours, ils errent sans but dans les champs comme s'ils avaient oublié quoi faire. Mais n'oubliez pas que derrière cette apparente vacuité se cache une brutale machine à tuer... Même si elle ne s'en souvient pas.*

## Cartes Catastrophe

Lorsque vous piochez une Catastrophe, vous devez immédiatement la révéler et appliquer ses effets. Si vous piochez plusieurs Catastrophes à la fois, révélez-les, puis choisissez l'ordre dans lequel elles sont résolues.

Une fois toutes les Catastrophes résolues, les joueurs qui possèdent plus de 9 cartes en main doivent défausser des Parchemins jusqu'à en avoir 9. Mélangez la pile des Parchemins avec les cartes Catastrophe et la défausse. Ne piochez pas de nouvelle carte Parchemin.



**Ouragan** : Chaque joueur remet 2 Ressources présentes sur sa Bannière dans la réserve commune.

**Tsunami** : Retournez une tuile Lave de votre choix sur sa face Neutre. Éliminez une Unité non-Leader adjacente à cette tuile.



**Séisme** : Retournez toutes les tuiles Lave/Neutre sur leur autre face. Référez-vous à la section « Tuiles Lave » de la page 7 si une Unité se trouve sur une tuile Lave.

**Éruption** : Choisissez une tuile Lave ou, à défaut, une tuile Neutre que vous retournez. Éliminez toutes les Unités non-Leader adjacentes qui ne possèdent pas de Bouclier. Retirez tous les Boucliers des autres Unités (Leaders compris) adjacentes à cette tuile Lave.



*Les poulets et leurs créations ne sont pas les seules menaces de l'île. Les violents phénomènes qui secouent celle-ci sont néanmoins splendides à observer... à condition de respecter une distance de sécurité, une grande distance...*



## LIMITES

**Cartes en main** : Il n'y a pas de limite de cartes en main.

Cependant, après avoir résolu une Catastrophe, si vous avez plus de 9 cartes dans votre main, vous devez défausser des Parchemins jusqu'à en avoir 9.

**Ressources sur la Bannière** : Vous pouvez posséder jusqu'à 9 jetons Ressource (de n'importe quels types) sur votre Bannière. Si vous en avez plus de 9, remettez-en dans la réserve commune jusqu'à en avoir 9.

**Poulets** : Chaque joueur possède une différente couleur de jetons Poulet. Chaque couleur compte 6 Poulets (votre Leader n'est pas considéré comme un Poulet).

**Machines** : Vous êtes limité par le nombre de Pilotes demandé. Les Machines demandent toutes au moins 1 Pilote. D'autres en demandent 2, voire plus.

**Cartes Stratégie** : Chaque joueur peut avoir jusqu'à 3 Stratégies en jeu.

**Boucliers** : Il n'y a pas de limite de Boucliers à assigner aux Unités. S'il n'y a plus de Boucliers dans la réserve commune, vous ne pouvez plus en placer jusqu'à ce qu'un Bouclier soit défaussé.

**Marques d'Humiliation** : Vous possédez 3 marques d'Humiliation à placer. Bien qu'inhabituel, il est possible de placer jusqu'à 2 marques d'Humiliation sur une seule et même Bannière adverse dans le cas où son propriétaire souhaiterait dépenser 5 Étoiles pour en retirer une. Votre Bannière peut contenir jusqu'à 3 marques adverses et jusqu'à 2 marques du même adversaire.





## VARIANTES

### MODE PAR ÉQUIPE

(4 JOUEURS)

Dans ce mode, 2 équipes de 2 joueurs s'affrontent. Les membres d'une même équipe doivent s'asseoir à l'opposé de leur partenaire afin que les tours alternent entre les deux équipes. Les joueurs ne peuvent pas donner secrètement d'informations sur leur main à leur partenaire : toute information doit être communiquée publiquement. Les Unités de votre partenaire ne comptent jamais comme les vôtres.

Pour gagner, une équipe doit placer une marque d'Humiliation sur les deux Bannières adverses, peu importe à qui appartiennent les marques présentes.

### MODE CAPTURE DE DRAPEAU

(2 À 4 JOUEURS)

Ce mode se joue sans Leader.

Procédez à ces changements pour jouer :

**Objectif :** Le premier joueur à ramener un Drapeau adverse dans sa Base remporte la partie.

**Mise en place :** Rangez tous les Leaders dans la boîte. Chaque joueur place une marque d'Humiliation sur l'un des Poulets présents dans sa Base. Cette marque représente le Drapeau.

**Précisions :** Les Unités peuvent transporter des Drapeaux et effectuer des Mouvements avec (assignez les marques à leur figurine ou à leur jeton). Pour prendre un Drapeau transporté par une Unité adverse, vous devez éliminer cette Unité ou une Unité regroupée avec elle lors d'un Combat.

Si une Unité qui transporte un Drapeau est éliminée par une Catastrophe ou une Attaque à distance, le Drapeau reste sur l'hexagone où son ancien propriétaire a été éliminé. Lorsqu'une Unité entre sur un hexagone où se trouve un Drapeau seul, cette Unité prend le Drapeau.

Dépenser 5 Étoiles d'un coup n'a pas d'effet.

*Pour certains leaders poulet, la guerre n'est pas suffisante. Ils ont besoin de montrer leur supériorité et d'inventer de nouvelles façons de se divertir. Leur esprit rusé a conçu des alternatives à tous les combats.*



### MODE EXPERT

Ce mode propose les règles d'origine de l'auteur. Il est destiné aux joueurs passionnés d'escarmouches qui ont quelques parties de War for Chicken Island à leur actif et qui cherchent à disputer des parties plus intenses. Vous devrez planifier stratégiquement les actions de vos dés pour le tour en cours et les suivants, en plus de devoir gérer au mieux vos Ressources et Parchemins.

Procédez à ces changements pour jouer :

**Mise en place :** Placez un Bouclier sur chaque Leader (Abigail commence la partie avec 2 Boucliers).

**Ressources de départ :** Prenez 3 Ressources de chaque type par joueur et rangez les Ressources en trop dans la boîte. Mélangez toutes les Ressources et distribuez-en 9 au hasard à chaque joueur. Il n'y a pas de limite de Ressources.

**Étape Lancer les dés :** Vous ne pouvez pas dépenser de Ressources pour relancer vos dés. Utilisez vos dés judicieusement, car vous ne pouvez les lancer qu'une seule fois par tour.

**Étape Piocher des Parchemins :** Vous ne piochez que 1 seule carte Parchemin.

**La limite de cartes Stratégie** est réduite à 1 (Keekmee peut en posséder 2). Les Unités peuvent entrer **dans une Base adverse** pour recevoir un bonus d'Armure tout en empêchant le joueur dont c'est la Base de récupérer des Poulets.

**Les Catastrophes** ne vous font pas défausser de cartes si vous en possédez plus de 9. Ne mélangez pas la défausse et la pile des Parchemins.

S'il ne reste plus que 4 Parchemins dans la pile (uniquement les Catastrophes), la partie s'arrête. Tous les joueurs ont perdu.

### CREATURE KINGDOMS

War for Chicken Island, Dodos Riding Dinos et Kiwi Chow Down font partie d'un plus grand univers. Vous pouvez utiliser vos figurines dans d'autres titres de l'univers Creature Kingdoms grâce à des cartes inédites présentes dans d'autres jeux ou dans des paquets promotionnels.

CREATURE  
KINGDOMS



## COMBAT DE COQS

(2 À 4 JOUEURS)

Les joueurs n'utilisent que les Poulets et les Leaders.

### Mise en place : modifications

Retirez du jeu les Ressources, les cartes Machine ainsi que les Parchemins Transmutation et Piège à lave.

Placez les Poulets face cachée sur l'île.

Placez les tuiles Base sur la face qui ne présente pas de bonus d'Armure.

### Règles supplémentaires

Vous pouvez regarder vos jetons Poulet à tout moment de la partie. Les jetons Poulet ne sont révélés aux adversaires que lorsqu'ils attaquent ou sont attaqués.

Une fois révélés, ils demeurent face visible mais sont défaussés s'ils viennent à être éliminés.

Seuls le Leader et le jeton Poulet du dessus d'un Groupe peuvent attaquer ou être attaqués.

Vous ne pouvez changer l'ordre de vos Poulets présents dans un même Groupe qu'en effectuant l'action Mouvement ou l'action Récupération, et ce même si vous ne récupérez pas de Poulet éliminé. Lorsque l'effet d'un Parchemin fait référence aux Ressources, aux Pilotes ou aux Machines, il fait en réalité référence aux Poulets.

## DÉFIS

- Placer une marque d'Humiliation en attaquant avec une Force de 20 ou plus.
- Placer une marque d'Humiliation en attaquant avec un Groupe de Soldats.
- Remporter une Attaque à distance après avoir joué Roc Volant.
- Gagner une partie classique sans effectuer l'action Construction.
- Gagner en plaçant toutes vos marques d'Humiliation grâce à votre Leader.
- Gagner en plaçant 2 marques d'Humiliation en un seul tour.
- Gagner une partie lors de votre 3e tour.
- Gagner 9 fois en mode Solo en utilisant un Leader différent à chaque partie.
- Jouer à toutes les variantes du jeu.
- Peindre toutes vos figurines et taguer Draco Studios sur les réseaux sociaux en postant une photo de vos créations.



## CRÉATION D'UNE ÎLE PERSONNALISÉE

Si tous les joueurs connaissent bien le jeu, vous pouvez créer votre propre île au lieu de suivre les instructions du début du livret.

1. Placez une tuile Lave au centre de la table.
2. Dans l'ordre du tour, chaque joueur place une tuile Territoire, une tuile Base ainsi qu'une tuile Lave/Neutre.
  - a. Le premier joueur place une tuile Territoire de façon à ce qu'au moins 2 de ses hexagones soient adjacents à la tuile Lave. Puis, ce joueur place une tuile Base adjacente à au moins 2 hexagones de la tuile Territoire. Enfin, il place une tuile Lave/Neutre : face Lave visible, la tuile doit être adjacente à la tuile Lave centrale ; face Neutre visible, la tuile doit être adjacente à au moins 2 tuiles différentes.
  - b. Le joueur suivant place une autre tuile Territoire pour qu'au moins 1 hexagone soit adjacent à une tuile Lave et qu'au moins 2 hexagones soient adjacents à d'autres tuiles. Puis, ce joueur place une tuile Base adjacente à au moins 2 hexagones de la tuile Territoire qui vient d'être placée. Enfin, il place une tuile Lave/Neutre : face Lave visible, la tuile doit être adjacente à une autre tuile Lave ; face Neutre visible, la tuile doit être adjacente à au moins 2 tuiles différentes.
  - c. Répétez cette opération pour chaque joueur (une fois de plus lors d'une partie à 3 joueurs ou deux fois de plus lors d'une partie à 4 joueurs). Pour placer une tuile Territoire, il faut qu'au moins 1 hexagone soit adjacent à une tuile Lave (si possible) et qu'au moins 2 hexagones soient adjacents à d'autres tuiles. Les tuiles Base doivent être adjacentes à au moins 2 hexagones de la tuile Territoire correspondante.
3. Si des espaces vides sont apparus parce que vous les avez entourés par d'autres tuiles, placez-y des tuiles Lave.

Pendant le placement, il y a deux éléments à ne pas oublier : évitez de créer des goulots d'étranglement en reliant le plus possible les hexagones ; les tuiles Neutre peuvent être reliées davantage aux tuiles Territoire ou Base.

# 1 MODE SOLO

Dans ce mode, vous jouez le souverain de Chicken Island qui affronte le Prétendant, à savoir le jeu lui-même, dont les actions sont définies par ses dés.

**Objectif :** Pour gagner, placez une marque d'Humiliation sur la Bannière du Prétendant. Vous perdez si le Prétendant place une marque d'Humiliation sur votre Bannière.

Les règles normales du jeu s'appliquent avec les modifications suivantes. L'Entrepôt est composé de quatre cartes alignées de gauche à droite, la carte la plus à droite étant située à côté de la pile des Machines. Lorsqu'une Machine est construite et que sa carte est prise dans l'Entrepôt, déplacez les cartes situées à sa droite vers la gauche afin que la nouvelle carte piochée dans la pile des Machines se retrouve à droite. À tout moment, si toutes les Machines de l'Entrepôt possèdent une Vitesse de 0, mélangez l'Entrepôt et la pile des Machines, puis révélez 4 nouvelles cartes.

La main du Prétendant est gardée face cachée ; rien ne se passe s'il pioche ou joue une Catastrophe.

Lors de votre tour, à l'étape Piocher des Parchemins, **vous ne piochez que 1 seul Parchemin.**

Le Prétendant n'a besoin ni de Ressources ni de Poulets pour ses Machines.

Les Machines et le Leader du Prétendant sont alignés de gauche à droite pour définir un ordre d'activation en commençant par la carte de gauche. Le Prétendant n'utilise jamais l'aptitude de son Leader.

Retirez du jeu les Poulets, les Ressources et la Bannière du Prétendant. Vous ne les utiliserez pas dans ce mode.

Les dés du Prétendant ne sont pas placés sur sa Bannière, mais sont rangés dans les cases correspondantes de la carte Solo selon le résultat obtenu. Empilez-les si nécessaire.

Observez l'hexagone prioritaire présent sur la carte Solo pour connaître la direction que le Prétendant prendra lorsqu'il devra choisir entre différents hexagones du plateau.

1. Action gratuite (Attaque/ Mouvement)

2. Actions des dés du Prétendant

2a. 1<sup>re</sup> rangée : Pouvoir

2b. 2<sup>e</sup> rangée : Commandement

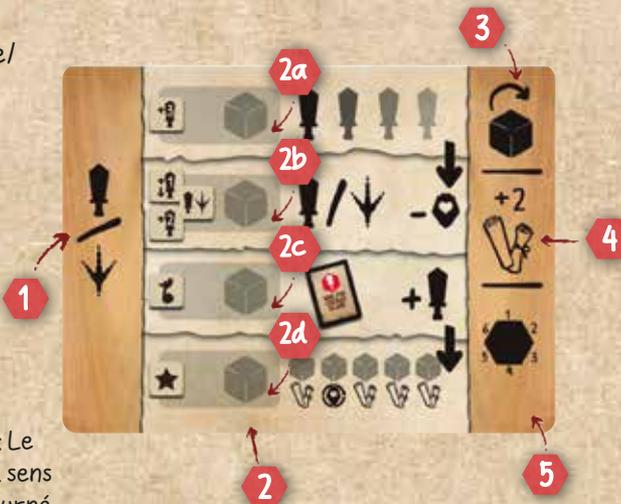
2c. 3<sup>e</sup> rangée : Construction

2d. 4<sup>e</sup> rangée : Renforts

3. Relancer les dés

4. Piocher 2 Parchemins

5. Hexagone prioritaire : Le chiffre 1 correspond au sens dans lequel vous êtes tourné.



## MISE EN PLACE

Le Prétendant est le premier joueur.

La mise en place est la même que pour une partie à 2 joueurs, sauf pour les modifications suivantes :

Choisissez votre propre Leader et celui du Prétendant. Placez 9 Ressources (3 de chaque type) sur votre Bannière.

Choisissez votre Base et votre Territoire ainsi que ceux du Prétendant.



Sélectionnez la Machine de l'Entrepôt qui possède la Force la plus élevée et une Vitesse d'au moins 1. En cas d'égalité, prenez la Machine à égalité la plus à gauche. Le Prétendant construit cette Machine sur son Territoire dans un hexagone adjacent à sa Base. Placez la carte de sa Machine à gauche de sa carte Leader pour l'ordre d'activation.



## ACTIONS

À son tour, le Prétendant possède 1 action gratuite Attaque ou Mouvement qui doit être effectuée avant de passer à la suite de son tour. Puis, il dépense des dés et effectue des actions des 2 rangées supérieures ou des 2 rangées inférieures en fonction du nombre de dés le plus élevé dans ces rangées.

La carte Solo présente 4 rangées différentes. Placez chacun des dés du Prétendant dans la rangée qui correspond au résultat obtenu.

De haut en bas, les rangées sont : Pouvoir (+3), Commandement (+1, +2 et Patte), Construction (Poulet) et Renforts (Étoile).

**Pouvoir :** Pour ce tour, toutes les Unités (dont le Leader) du Prétendant qui attaquent reçoivent +3 en Force par dé présent dans cette rangée. Ce bonus s'applique aussi à l'action gratuite du Prétendant.

**Commandement :** Pour chaque dé, et dans l'ordre d'activation du Prétendant, les Unités de ce dernier attaquent une de vos Unités à portée (si plusieurs cibles existent, le Prétendant attaque votre Leader ; si votre Leader n'est pas à portée, il attaque votre Unité qui possède la Force la plus élevée en suivant les indications d'hexagone prioritaire en cas d'égalité). Si l'Unité du Prétendant n'est pas à portée, elle se déplace vers votre Leader. Si, après avoir effectué ce Mouvement, une de vos Unités est à portée, le prochain dé de la rangée Commandement déclenche un Combat. Ensuite, le dé Commandement suivant active la prochaine Unité du Prétendant selon l'ordre d'activation.

Le Leader du Prétendant ne peut se déplacer que si deux autres Unités du Prétendant ont été activées durant ce tour. Sinon, la première Unité de l'ordre d'activation est à nouveau activée.

**Construction :** Sans tenir compte du nombre de dés présents, le Prétendant construit gratuitement une seule Machine de l'Entrepôt. Si aucun dé n'est présent dans cette rangée, le Prétendant construit la Machine la plus à gauche de l'Entrepôt dont la Vitesse est d'au moins 1. Chaque dé de cette rangée permet de construire 1 Machine de plus. En partant de la droite de l'Entrepôt, le Prétendant sélectionne la Machine qui possède la Force la plus élevée et une Vitesse d'au moins 1. Placez cette carte immédiatement à gauche de celle du Leader du Prétendant et placez la figurine correspondante à côté de sa Base en fonction de l'hexagone prioritaire.

**Renforts :** Le Prétendant pioche des Parchemins et des Boucliers en fonction du nombre de dés dans cette rangée (les dés se cumulent).  
Premier dé : 1 Parchemin. Deuxième dé : 1 Bouclier sur le Leader. Troisième, quatrième et cinquième dés : 1 Parchemin de plus à chaque fois.

## TOUR DU PRÉTENDANT

1. L'action gratuite du Prétendant est une Attaque contre votre Leader si ce dernier est à portée. Sinon, le Prétendant attaque votre Unité à portée qui a la Force la plus élevée. N'oubliez pas de compter le bonus de +3 en Force si la majorité des dés se trouve dans la rangée supérieure. Si aucune Unité n'est à portée, le Prétendant effectue un Mouvement vers votre Leader. Cette action est effectuée par la première Machine de l'ordre d'activation du Prétendant (la plus à gauche) ; si le Prétendant n'a pas de Machine, il effectue l'action Construction pour construire la Machine la plus à gauche de l'Entrepôt dont la Vitesse est d'au moins 1.

2. Déterminez s'il y a plus de dés dans les deux rangées supérieures (Pouvoir et Commandement) ou dans les deux rangées inférieures (Construction et Renforts) de la carte Solo. Le Prétendant active le duo de rangées contenant le plus de dés, même s'il n'y a aucun dé dans l'une d'entre elles. Dépensez tous les dés qui s'y trouvent.

3. Lancez tous les dés dépensés et placez-les dans les rangées correspondantes de la carte Solo.

4. Le Prétendant pioche 2 cartes Parchemin.

**Égalité :** Si plusieurs hexagones sont disponibles, référez-vous au diagramme de l'hexagone prioritaire pour déterminer où le Prétendant effectue l'action Construction, Attaque ou Mouvement. En cas d'égalité dans l'Entrepôt, prenez toujours la Machine la plus à gauche.

## COMBAT

Lorsqu'un Combat éclate, suivez les étapes suivantes pour le Prétendant, sans tenir compte de qui est l'Attaquant et de qui est le Défenseur :

1. Le Prétendant joue, face cachée, la première carte de la pile des Parchemins.
2. Jouez autant de Parchemins que vous le souhaitez.
3. Le Prétendant joue, face cachée, la moitié de ses Parchemins (arrondie à l'inférieur et jusqu'à 8 cartes). Si le Prétendant est le Défenseur, que la Force de votre Attaque est inférieure à son Armure et que vous ne jouez pas de Parchemin, alors le Prétendant ne joue pas non plus de Parchemin.
4. Révélez tous les Parchemins joués, puis comparez la Force et l'Armure pour connaître l'issue du Combat.

Pour le Prétendant : Les Parchemins qui octroient un bonus d'au moins +2 sont toujours appliqués à la caractéristique correspondante pour le Combat, indépendamment du fait que la carte précise Armure ou Force (un bonus d'Armure est considéré comme un bonus de Force si le Prétendant attaque et inversement).

Les cartes qui octroient un bonus de +1 ou qui n'octroient pas de bonus donnent un bonus de +1 à la caractéristique correspondante pour le Combat. Tous les autres effets sont ignorés, sauf ceux qui font piocher des Parchemins au Prétendant.

5. Tous les Parchemins joués par le Prétendant sont défaussés (y compris les Stratégies).

## MODE SOLO - DIFFICILE

Pour gagner, placez 2 marques d'Humiliation sur la Bannière du Prétendant au lieu d'une seule. Vous perdez toujours si le Prétendant place une marque d'Humiliation sur votre Bannière. De plus, vous ne pouvez pas dépenser de Ressources pour relancer vos dés lors de l'étape Lancer les dés.



*Chicken Island est une île plongée dans un tel chaos que l'île elle-même subit des changements ! Les éruptions volcaniques constantes et d'autres catastrophes frappant ce petit bout de terre sont les raisons de la guerre vicieuse, incessante et permanente entre les poulets.*



## GLOSSAIRE

**Armure** : Caractéristique de défense, elle indique la Force minimale pour permettre à l'Attaquant de vaincre le Défenseur.

**Attaquant** : Unité qui déclare un Combat. La caractéristique qu'elle utilise est la Force.

**Attaque** : Action qui permet de déclarer un Combat en annonçant l'Attaquant et le Défenseur.

**Bannière** : Plateau de joueur dont le symbole représente votre armée. Les marques d'Humiliation adverses, vos Ressources disponibles ainsi que vos dés y sont placés.

**Base** : Votre tuile principale. Seuls votre Leader et vos Poulets peuvent s'y trouver. Accorde +2 en Armure.

**Battle Car** : Machine (Unité) qui peut effectuer un Mouvement gratuitement une fois par tour.

**Bouclier** : Marqueur à usage défensif. Si une Unité avec un Bouclier est vaincue ou éliminée, son Bouclier est retiré et aucun autre effet ne s'applique.

**Canon** : Machine (Unité) immobile capable d'effectuer une Attaque à distance.

**Catastrophe** : Type de carte Parchemin à jouer immédiatement qui affecte le plateau. Doit être replacé dans la pile des Parchemins avec la défausse. Les joueurs qui possèdent plus de 9 cartes en main doivent en défausser jusqu'à en avoir 9. Ensuite, la pile est mélangée.

**Construction** : Action qui permet de placer une Machine de l'Entrepôt sur votre Territoire en payant des Ressources et en fournissant des Pilotes.

**Coût** : Ressources requises pour construire une Machine de l'Entrepôt.

**Défenseur** : Unité ciblée par l'Attaquant lors d'un Combat. La caractéristique qu'elle utilise est l'Armure.

**Dés** : Éléments de jeu employés pour effectuer des actions. Représentent les ordres du Leader.

**Dés dépensés** : Dés déjà utilisés et défaussés. Ne sont plus d'aucune utilité avant le prochain lancer.

**Entrepôt** : Les 4 Machines disponibles à la construction. Doit être complété lorsqu'une Machine est construite ou lorsque l'aptitude coûtant 1 Étoile est utilisée.

**Étoile** : Résultat d'un dé qui peut être dépensé individuellement ou avec d'autres Étoiles. Plus vous dépensez d'Étoiles d'un coup, plus l'effet est puissant.

**Force** : Caractéristique d'attaque. Si la Force de l'Attaquant est supérieure ou égale à l'Armure du Défenseur, l'Attaque est un succès.

**Golem** : Puissante Machine (Unité) qui demande 2 Pilotes et 3 Ressources du même type. Possède une aptitude qui se déclenche si elle est éliminée.

**Hexagone** : Chaque case présente sur les tuiles. Les tuiles Territoire en possèdent 4 tandis que les Bases et les tuiles Lave/Neutre en possèdent 1.

**Lave** : Terrain dangereux sur lequel les Unités ne peuvent pas entrer.

**Leader** : Unité unique qui dirige votre armée. N'est pas considérée comme un Poulet en ce qui concerne les effets. Ne peut pas être éliminée.

**Machine** : Type d'Unité à ajouter à votre armée grâce à l'action Construction. Révélé dans l'Entrepôt et placé sur un Territoire.

**Magie** : Type de carte Parchemin. Généralement joué lors d'un Combat pour ses bonus ou effets spéciaux et souvent défaussé après utilisation.

**Marque d'Humiliation** : Jeton placé lorsqu'un Leader est vaincu en Combat, ce qui rapproche l'Attaquant de la victoire.

**Mer** : Terrain composé d'hexagones imaginaires. Adjacent à toutes les tuiles. Aucune Unité ne peut y entrer.

**Mouvement** : Action de déplacer vos Unités sur l'île pour qu'elles se rapprochent de leur cible ou pour éviter de vous faire attaquer.

**Neutre** : Terrain qui n'appartient à aucun joueur. Les Unités peuvent y effectuer un Mouvement, mais vous ne pouvez pas y construire de Machine.

**Parchemin** : Carte piochée par les joueurs. Possède des effets variés et trois types distincts : Magie, Stratégie ou Catastrophe.

**Pilote** : Nombre de jetons Poulet demandé pour construire une Machine, représenté par les symboles Poulet. Un Pilote n'est plus considéré comme un Poulet.

**Portée 2** : Indique qu'une Unité peut attaquer jusqu'à deux hexagones de distance en ignorant le type de terrain et les Unités sur le chemin.

**Poulet** : Unité (qui n'est pas une Machine) avec l'aptitude Regroupement. Peut effectuer une Attaque ou un Mouvement normalement ou devenir un Pilote pour diriger une Machine.

**Récupération** : Action de récupérer 2 Ressources dans la réserve commune pour les placer sur votre Bannière, de récupérer 2 de vos Poulets pour les placer dans votre Base ou de récupérer 1 Ressource et 1 Poulet.

**Regroupement** : Aptitude qui permet aux Unités qui la possèdent de s'associer en formant une pile unique appelée « Groupe ».

**Réserve** : Zone de défausse commune pour les Ressources, Boucliers et figurines.

**Ressources** : Jetons qui représentent du bois, de la pierre ou du métal. Conservés sur la Bannière du joueur et placés dans la défausse lors de la Construction d'une Machine.

**Soldat** : Machine (Unité) fragile mais rapide qui demande 1 Pilote et 2 Ressources du même type. Possède un bonus lors des Regroupements avec d'autres Machines.

**Stratégie** : Type de carte Parchemin qui reste en jeu. Chaque joueur peut avoir jusqu'à 3 Stratégies en jeu. Peut être joué en Combat ou pendant son tour.

**Territoire** : Tuile reliée à votre Base. Vous pouvez construire des Machines sur les hexagones de votre Territoire.

**Tour (Machine)** : Machine (Unité) résistante qui possède différents effets et qui peut être utilisée durant le tour de sa Construction.

**Unité** : Leader, Poulet ou Machine. Une Unité peut effectuer un Mouvement ou une Attaque et peut être attaquée.

**Vitesse** : Nombre d'hexagones maximum dont peut se déplacer une Unité lors d'un Mouvement.



## FAQ

**Que se passe-t-il si l'effet d'une carte contredit ce livret de règles ?**

L'effet de la carte prévaut.

**Est-ce que je dois placer une marque d'Humiliation si, à cause de moi, un Leader adverse se retrouve sur une tuile Lave ou s'il est affecté par une Catastrophe ?**

Non. Vous ne devez en placer une que si vous parvenez à vaincre un Leader lors d'un Combat.

**Est-ce qu'il existe un moyen d'éliminer un Leader adverse ?**

Non. Les Leaders restent en jeu tout au long de la partie. Vous pouvez les vaincre lors d'un Combat, mais ceux-ci ne sont pas éliminés. Si un effet devait éliminer un Leader, il faut uniquement retirer tous ses Boucliers (s'il en possède).

**Que se passe-t-il si un effet ou une aptitude échange la place de l'Attaquant (ou du Défenseur) avec celle d'une autre Unité ?**

Seule leur position change. L'Attaquant (ou le Défenseur) est toujours en Combat, même s'il n'est plus à portée.

**Est-ce que je peux obliger un joueur à attaquer ses propres Unités grâce à un effet qui change le Défenseur ?**

Non. Vous devez choisir une Unité adverse (pour ce joueur) qui est à portée.

**Mon Leader compte-t-il comme un Poulet ?**

Pas en ce qui concerne les effets.

Les Leaders sont des Unités, mais ils ne sont pas des Poulets. Si une aptitude parle de Poulets, seuls les Poulets sont concernés (les Pilotes ne le sont pas).

**Les Unités d'un Groupe sont-elles adjacentes aux Unités de ce même Groupe ?**

Non. Le mot « adjacent » signifie « sur un hexagone adjacent ».

**Si j'utilise une aptitude qui dure jusqu'à la fin du tour et que je perds sa carte plus tard dans ce tour, est-ce que je perds cette aptitude ?**

Non. Une aptitude reste active jusqu'à la fin du tour.

**Est-il possible d'utiliser l'aptitude d'une Machine lors du tour de sa Construction ?**

Oui.

**Est-ce que la Force et l'Armure des Soldats augmentent aussi grâce aux Poulets qui possèdent Regroupement ?**

Non. Ce bonus n'est appliqué que grâce aux Machines qui possèdent Regroupement.

**Dans le mode Combat de coqs, combien d'Armure reçoivent les Poulets grâce à Trenches ?**

Ils reçoivent un bonus de +3 en Armure.

Rendez-vous sur <https://www.dracostudios.com/warforchickenisland/> pour apprendre à jouer en regardant des vidéos !

Un jeu conçu par Gnomosapiens, édité par Dracos Studios et réalisé grâce à l'incroyable « Armée des Poulets » composée de nos 2541 backers du Kickstarter.

Pilotes exécutifs :

Bill Wang, Amelia Earhart et Brent Voigt, Debbie Mognihan, Nicholas Richards, Rimely E Matus, Josep Campins, Alejandro Reyes Varela Skoglund et Daniel Servitje Rivera Torres.

©2022 Draco Gaming Inc

War for Chicken Island et Creature Kingdoms sont des marques déposées de Draco Gaming Inc. Tous droits réservés.