



THIS IS A
GAME

NIGHTY SHOT!

LIVRET DE RÈGLES



PHILIPPE VILLÉ



DJIB • ANTOINE GARRION



BIENVENUE À SORCELINE

CHOISISSEZ VOTRE CHAMPION, DÉPLOYEZ VOS MINIONS ET UTILISEZ TOUTE VOTRE PUISSANCE POUR VAINCRE VOTRE ADVERSAIRE ET REMPORTER LE TOURNOI DU MIGHTY SHOT. MAIS ATTENTION, LA FAILLE DU DESTIN OÙ SE DÉROULENT LES DUELS EST UN LIEU MYSTIQUE BIEN SINGULIER. QUE LE MEILLEUR GAGNE !

MIGHTY SHOT! est un jeu de plateau captivant où les joueurs incarnent les champions de Sorceline qui s'affrontent dans des duels funs et épiques. Invoquez vos minions pour activer les puissants effets de votre territoire et collectez l'Arcana afin de lancer vos Frappes arcaniques dévastatrices. Utilisez astucieusement vos cartes Champion pour construire votre stratégie ou contrecarrer celle de votre adversaire. Mais surtout, faites preuve de dextérité pour éliminer les minions adverses et mettre KO votre rival ! C'est uniquement en maîtrisant tous ces aspects que vous gagnerez la partie.

MIGHTY SHOT! se démarque par son alliance unique entre tactique et dextérité, créant une expérience de jeu immersive ancrée dans un univers fantastique haut en couleur.

BUT DU JEU

En tant que champion engagé dans le Mighty Shot, vous devez mettre KO votre adversaire ! Dès que son marqueur Santé atteint la case KO sur la piste Santé, vous remportez immédiatement la partie. Si les deux champions sont mis KO simultanément, le joueur dont c'est le tour gagne la partie.



TABLE DES MATIÈRES

MATÉRIEL	4	AUTRES RÈGLES	21
PRÉSENTATION DU JEU	6	DUELS PLUS TACTIQUES	21
CHAMPIONS	6	CONFUSION X	21
MINIONS	7	CUMUL DES BONUS/MALUS	21
TUILE TERRITOIRE	7	PIONS	21
PISTE TIR	8	REPOUSSER X	21
ACTIONS	8	FRÈRES D'ARMES	22
PISTE SANTÉ	9	BUT DU JEU	22
BÉHÉMOTHS	9	FORMATION DES ÉQUIPES	22
MISE EN PLACE D'UN DUEL	10	TERMES DE JEU	22
TERMES DU JEU	12	MISE EN PLACE	22
TOUR DE JEU	13	TOUR DE JEU	23
1. PHASE DE FRAPPE ARCANIQUE	13	PHASE DE FRAPPE ARCANIQUE	23
2. PHASE D'ACTIONS	13	TUILE TERRITOIRE	23
3. PHASE DE FIN DE TOUR	18	JOUER UNE CARTE RÉACTION	23
BÉHÉMOTHS	19	JETON SPÉCIAL	23
JETONS SPÉCIAUX	20	BÉHÉMOTH	23
		AU CŒUR DU MIGHTY SHOT	24
		INDEX	27

SALUONS LES CHAMPIONS



MATÉRIEL

GOBLIPILI

- 1 PLATEAU CHAMPION
- 1 PISTE TIR
- 1 TUILE TERRITOIRE
- 7 SILHOUETTES
- 18 CARTES CHAMPION
- 3 JETONS ACTION
- 3 JETONS PROJECTILE
- 1 JETON SPÉCIAL
- 1 MARQUEUR SANTÉ
- 1 FICHE CHAMPION



THORVALD

- 1 PLATEAU CHAMPION
- 1 PISTE TIR
- 1 TUILE TERRITOIRE
- 7 SILHOUETTES
- 18 CARTES CHAMPION
- 3 JETONS ACTION
- 3 JETONS PROJECTILE
- 5 JETONS SPÉCIAUX
- 1 MARQUEUR SANTÉ
- 1 FICHE CHAMPION



- 4 CARTES BÉHÉMOTH
- 4 SILHOUETTES BÉHÉMOTH
- 2 DÉS BÉHÉMOTH



YAMARANI



- 1 PLATEAU CHAMPION
- 1 PISTE TIR
- 1 TUILE TERRITOIRE
- 7 SILHOUETTES
- 18 CARTES CHAMPION
- 3 JETONS ACTION
- 3 JETONS PROJECTILE
- 5 JETONS SPÉCIAUX
- 1 MARQUEUR SANTÉ
- 1 FICHE CHAMPION



LUCKY LUCY



- 1 PLATEAU CHAMPION
- 1 PISTE TIR
- 1 TUILE TERRITOIRE
- 7 SILHOUETTES
- 18 CARTES CHAMPION
- 3 JETONS ACTION
- 3 JETONS PROJECTILE
- 2 JETONS SPÉCIAUX
- 8 PIONS CHANCE
- 1 MARQUEUR SANTÉ
- 1 FICHE CHAMPION



- 1 PISTE SANTÉ
- 24 PETITS SOCLES EN PLASTIQUE (MINIONS)
- 8 GRANDS SOCLES EN PLASTIQUE (CHAMPIONS ET BÉHÉMOTHS)



PRÉSENTATION DU JEU

CHAMPIONS

Le champion est le personnage que vous incarnez. Votre champion et ses minions sont représentés sur le plateau de jeu par des **silhouettes** placées sur des **socles colorés**. Le **plateau Champion** regroupe tous les pouvoirs et caractéristiques du champion joué ainsi que ceux des minions qu'il peut invoquer. Chaque champion possède 1 **minion Alpha**, 2 **minions Élite** et 3 **minions de Base**, différenciés par la couleur de leur socle et un symbole spécifique.



Symboles Minion **Alpha**, **Élite** et **de Base**



GOBLIPILI
Grand socle transparent



YAMARANI
Grand socle transparent



THORVALD
Grand socle transparent



LUCKY LUCY
Grand socle transparent

Symbole Pouvoir de minion

Nom, caractéristiques et effets des pouvoirs des minions du champion

Valeur de Déplacement

Valeur de Lien arcanique

ACTION SIGNATURE du champion

Nom et points de Santé (PS) initiaux du champion

Emplacement de la pioche de cartes Champion

Conditions d'activation et effets des **jetons spéciaux**

PLATEAU CHAMPION

THORVALD
GIVREPROFOND

MINIONS:

- GARDIEN DU CHAKRA** (Alpha): placez le sur une Marque de votre piste Tir.
- MAIN FROIDE** (Élite): placez le sur une Marque de votre piste Tir.
- L'ŒIL DU QUETZAL** (de Base): placez le sur une Marque de votre piste Tir.
- CRYONCHIMISTE** (de Base): placez le sur une Marque de votre piste Tir.
- SENTINELLE DE L'HIVER** (de Base): placez le sur une Marque de votre piste Tir.
- GARDIEN DU GIVRE** (de Base): placez le sur une Marque de votre piste Tir.

JETON ÉCLAT POLAIRE
Ce jeton est activé lorsqu'il touche la cible après avoir été poussé lors d'un Tir.
ACTIVE : le champion du minion ciblé perd 1.

JETON ÉCIDE DE GLACE
SUR UNE TUILE TERRITOIRE : la case Territoire gagne en poussant le jeton dès que la case n'est plus occupée.
SUR UNE PISTE TIR ADVERSE : ce jeton entrave les pistes adverses.

MINIONS

Chaque minion possède une valeur de **Déplacement** exprimée en **points de Déplacement**, chaque point lui permettant de se déplacer d'une case. Il dispose également d'une valeur de **Lien arcanique**, qui détermine le nombre de **points de Santé (PS)** que le champion perd lorsque ce minion est **éliminé**. Les minions ont aussi un pouvoir unique qui est **activé** lorsqu'ils **occupent** certaines cases du plateau de jeu.



Les **minions de Base** forment l'ossature de l'équipe. Plus lents, ils offrent des pouvoirs utiles et leur perte est moins dommageable, ce qui permet de les sacrifier plus facilement pour occuper des positions risquées.

Les **minions de Base** ont une valeur de **Déplacement de 1** et font perdre **1 PS** à leur champion lorsqu'ils sont éliminés.



Les **minions Élite** représentent l'avant-garde du champion. Bien qu'ils ne soient pas aussi puissants que le **minion Alpha**, leur vitesse et leur pouvoir les rendent indispensables pour prendre des positions clés et renforcer la puissance du champion.

Les **minions Élite** ont une valeur de **Déplacement de 2** et font perdre **2 PS** à leur champion lorsqu'ils sont éliminés.



Le **minion Alpha** incarne la puissance et la volonté ultime du champion. Sa synergie exceptionnelle avec son maître en fait le pilier essentiel de sa stratégie de combat. Chaque champion ne peut invoquer qu'un seul **minion Alpha** à la fois en raison de l'immense énergie requise pour le maintenir sur son territoire.

Le **minion Alpha** a une valeur de **Déplacement de 2** et fait perdre **2 PS** à son champion lorsqu'il est éliminé.

TUILE TERRITOIRE

Votre **tuile Territoire** représente votre zone de jeu, terraformée grâce à la magie de votre champion. Assemblée avec la tuile de votre adversaire, les deux tuiles constituent le plateau de jeu sur lequel se déplacent les silhouettes des champions, des minions et des béhémoths.



Les **demi-cases Territoire blanches** sur les tuiles Territoire forment une seule case lorsque le plateau de jeu est créé. Ces cases forment la Faille du Destin et sont considérées comme appartenant aux tuiles Territoire de chaque champion, **MAIS leurs effets ne sont pas partagés**.

Les **chemins** constituent une connexion entre deux cases Territoire : un minion ou un béhémoth peut se déplacer vers une autre case Territoire à condition qu'un chemin les relie. Deux cases Territoire reliées par un chemin sont dites « **adjacentes** ».



Les minions et les béhémoths se déplacent sur les **cases Territoire**. Colorées en rouge, noir ou blanc, elles symbolisent respectivement un **pitch** difficile (**PITCH**), moyen (**PITCH**) ou facile (**PITCH**) lorsque le champion adverse **cible** un minion ou certains jetons **occupant** cette case.

Certaines cases Territoire disposent d'**effets ou de pouvoirs activables** par les minions.



D'autres cases Territoire disposent d'une valeur de **Frappe arcanique**, occasionnant des dégâts au champion adverse. Plus une case est proche de la Faille du Destin, plus sa valeur de Frappe arcanique est élevée. Vos minions les convoitent, mais s'exposent à un risque accru d'**élimination** en les **occupant**.

Les champions se déplacent et invoquent leurs minions sur les **cases Champion**.

PISTE TIR

Dans **MIGHTY SHOT!**, les attaques sont résolues en **pitchant** vos **jetons Projectile** sur votre **piste Tir**. Le but est d'atteindre la cible où chaque zone colorée correspond à la difficulté d'un **pitch**. Les **jetons Projectile** présentent deux faces différentes : une face « **disponible** » (colorée) et une face « **épuisé** » (grisée).



Jetons Projectile

Disponible/épuisé

Vous disposez également de **jetons Spéciaux**, légèrement plus petits que les **jetons Projectile**, qui représentent les effets des pouvoirs de votre champion ou de ses minions. Certains jetons peuvent être **pitchés** ou **placés** sur une case Territoire ou sur une piste Tir.



Jetons Spéciaux



La **cible du Champion** est divisée en **3 Zones de touche** (ROUGE, NOIRE et BLANCHE) situées à l'intérieur d'une bordure colorée (qui n'est pas une Zone de touche).

Marques de la piste Tir (A, B, C, D, E)

Marque Lotus (spécifique à YAMARANI)

Emplacements Pitch

ACTIONS

Pour jouer à votre tour, vous disposez de 3 jetons Action :

- 2 jetons **Action de base**, qui vous permettent soit de déplacer un minion, soit de jouer une carte Champion de votre main ;
- 1 jeton **Action signature**, qui vous permet de déplacer votre champion, puis d'effectuer un Tir.

Les jetons Action présentent deux faces différentes : une face « **disponible** » (colorée) et une face « **épuisé** » (grisée).



Jetons Action de base et Action signature

Disponible/épuisé

Les 4 types de cartes Champion



PISTE SANTÉ

La **piste Santé** permet de suivre l'état des **points de Santé (PS)** de votre champion à l'aide de son **marqueur Santé** . Dans le jeu, les **PS** sont toujours identifiés par le symbole . À chaque fois que votre champion subit des dégâts, il perd des et son marqueur Santé descend d'autant de cases que de dégâts subis. Si son marqueur Santé arrive sur la case **KO**, vous perdez la partie. Lorsque le marqueur Santé de votre champion atteint ou dépasse la case avec le symbole Béhémot (), vous mettez en jeu un béhémot.

Marqueurs Santé

Case **KO!**

Fin de partie



Case
Béhémot

BÉHÉMOTHS

Attirés par la débauche d'Arcana et la fureur des combats, ces monstres colossaux et légendaires surgissent de la Faille pour semer le chaos sur le plateau de jeu. Lorsque votre champion n'a plus que **7** , vous piochez une carte Béhémot et prenez la silhouette correspondante. Ce béhémot prête main-forte à votre champion grâce à son pouvoir unique, et s'**active** à l'aide du dé Béhémot.



Cartes Béhémot



Dé Béhémot

Effet du pouvoir
du béhémot



HYPNOREX
Grand socle violet



BERSERKODON
Grand socle violet



VIGILODON
Grand socle violet



**ALLEZ, PRÉPARONS
LE TERRAIN...**

MISE EN PLACE D'UN DUEL



Pour commencer, déterminez aléatoirement le premier joueur. Celui-ci sélectionne son champion, puis le second joueur fait de même. Chaque joueur dispose devant lui les éléments de jeu associés à son champion :

- 1 Posez la **tuile Territoire** de votre champion sur le côté , face à la **tuile Territoire** adverse, de façon à ce que les demi-cases Territoire blanches forment une case Territoire complète. Les deux tuiles Territoire ainsi assemblées forment le **plateau de jeu**.
- 2 Positionnez la **piste Santé** sur le côté des deux tuiles Territoire. **Placez le marqueur Santé** de votre champion sur la case de la piste Santé correspondant à sa valeur de Santé initiale.
- 3 Disposez votre **piste Tir** en fonction de votre latéralité : à droite pour les droitiers, à gauche pour les gauchers, de sorte que la cible du champion soit la plus éloignée de vous.

- 4 Posez votre **plateau Champion** face à la piste Tir adverse.
- 5 **Placez la silhouette** de votre champion sur la **case Champion** centrale (marquée du symbole du champion) de votre tuile Territoire.
- 6 Posez vos deux **jurons Action** et votre **jeton Action signature** sur leur face **disponible** face à vous, en dessous de votre tuile Territoire.
- 7 Posez vos 3 **jurons Projectile** sur leur face **disponible** à proximité de la piste Tir.
- 8 Constituez votre **réserve** en plaçant vos **jurons Spéciaux** et les **silhouettes** de vos minions sur le côté de votre plateau Champion.



9 Formez la pioche de **cartes Béhémoth** en mélangeant toutes les cartes Béhémoth issues des collections des joueurs. Puis, placez-la à côté des tuiles Territoire, à l'opposé de la piste Santé (remarque : chaque carte Béhémoth ne peut être présente dans la pioche qu'en un seul exemplaire). Posez les deux **dés Béhémoth** dessus et disposez les **silhouettes** Béhémoth correspondant aux cartes de la pioche à proximité.

10 Mélangez vos **cartes Champion**, puis posez-les face cachée à l'emplacement prévu sur votre plateau Champion. Ce paquet forme votre **pioche** de cartes Champion. Les cartes Champion **défaussées** sont placées face visible dans une pile appelée « **défausse** » et située à côté de votre plateau Champion.

11 Enfin, constituez votre **main de départ** en piochant les quatre premières cartes Champion de votre pioche. Chaque joueur peut, une seule fois, **défausser** tout ou partie de ses cartes, puis piocher les suivantes pour obtenir une nouvelle main de quatre cartes. Les cartes **défaussées**, visibles par l'adversaire, sont ensuite mélangées dans la pioche de cartes Champion.

QUE LE DUEL COMMENCE !

TERMES DU JEU

Activer/actif : appliquer les effets spécifiés par un élément du jeu lors de son utilisation.

Adverse : tout élément, jeton ou silhouette qui n'est pas sous votre contrôle. A contrario, tout élément, jeton ou silhouette sous votre contrôle est désigné par les déterminants « **vos** » ou « **votre** ».

Adjacent(e) : des cases Territoire sont considérées adjacentes si elles sont directement reliées entre elles par un chemin. Des éléments de jeu sont adjacents s'ils **occupent** des cases Territoire adjacentes.

↕ **Aligné(e) verticalement** : des silhouettes ou des **jetons Spéciaux** sont **alignés verticalement** lorsqu'ils **occupent** des cases Territoire ou des cases Champion situées sur une même colonne du plateau de jeu, peu importe s'il existe un chemin entre ces cases.

↔ **Aligné(e) horizontalement** : des silhouettes ou des **jetons Spéciaux** sont **alignés horizontalement** lorsqu'ils **occupent** des cases Territoire situées sur une même ligne du plateau de jeu, peu importe s'il existe un chemin entre ces cases.



Cibler : désigner un élément de jeu (minion, champion ou **jeton Spécial**) comme **cible** d'un Tir, d'un **pitch** ou d'un effet.

Défausser : **placer** un **jeton Spécial** ou un pion dans sa réserve ou une carte Champion dans sa défausse. Les défausses des cartes Champion sont consultables à tout moment par tous les joueurs.

Disponible : se dit d'un jeton tourné sur sa face colorée et qui peut donc être utilisé.

En jeu : désigne tout élément du jeu (jeton, silhouette, etc.) qui se trouve sur le plateau de jeu, le plateau Champion ou la piste Tir.

Éliminer : retirer un minion d'une tuile Territoire et le remettre dans la réserve. Son champion perd alors autant de ❤️ que la valeur du Lien arcanique.

Épuiser : retourner un **jeton Projectile** ou Action **disponible** sur sa face grisée (épuisé).

Jeton Projectile : jeton (de 30 mm) avec lequel le joueur effectue des **pitches** sur la piste Tir et qui symbolise généralement les attaques du champion.

Jeton Spécial : jeton (de 25 mm) aux effets variés. Il peut parfois être utilisé pour effectuer un **pitch**.

Libre : une case Territoire ou une case Champion ne contenant aucune silhouette est une case **libre**.

Occupée : une case Territoire contenant une silhouette ou un **jeton Spécial** est dite **occupée** par cet élément. Elle peut contenir à la fois une silhouette et jusqu'à deux **jetons Spéciaux**, mais jamais plus d'un jeton par joueur (en mode Duel) ou par équipe (en mode Frères d'armes).

Une case Champion contenant un champion est dite **occupée**. Il ne peut jamais y avoir de **jeton Spécial** sur une case Champion.

Pitch/Pitcher : propulser un jeton sur la piste Tir à l'aide de son doigt.



Pour effectuer un **pitch**, propulsez votre jeton avec votre index ou votre pouce. Pour éviter de vous faire mal, collez bien votre ongle contre le jeton. Cela vous fera également gagner en maîtrise.

Placer : poser un élément de jeu sur l'emplacement, la case, le plateau Champion ou la Marque spécifique désigné. Si un minion est **placé** sur une case Territoire, **CETTE ACTION EST CONSIDÉRÉE COMME UN DÉPLACEMENT**.

Pousser : sur la piste Tir, un **jeton Projectile** ou **Spécial** peut être **poussé** par le **pitch** d'un autre **jeton Projectile** ou **Spécial**.

Recharger : retourner un **jeton Projectile épuisé** sur sa face **disponible** et le rendre de nouveau utilisable.

Restaurer : retourner un jeton Action **épuisé** sur sa face **disponible** et le rendre de nouveau utilisable.

ORDRE DE PRIORITÉ

Il arrive que certaines règles se contredisent. Dans ce cas, appliquez-les dans l'ordre de priorité suivant :

1. cartes Champion,
2. plateau Champion,
3. effets des tuiles Territoire,
4. livret de règles.

Lorsque plusieurs effets doivent être activés simultanément, c'est le joueur dont c'est le tour qui choisit l'ordre d'activation de ces effets.

TOUR DE JEU

Chaque joueur joue à tour de rôle, en commençant par le premier joueur. Votre tour de jeu se déroule selon les trois phases suivantes, dans l'ordre :

1. PHASE DE FRAPPE ARCANIQUE,
2. PHASE D'ACTIONS,
3. PHASE DE FIN DE TOUR.

Une fois qu'un joueur a complété ces trois phases, son tour de jeu est terminé et c'est à son adversaire de jouer.

ÉCHAUFFEMENT

Lors du **premier tour de jeu**, le premier joueur **DOIT épuiser deux de ses jetons Action** et ne dispose donc que d'un seul jeton Action. Ces jetons peuvent être les jetons **Action de base** ou le jeton **Action signature**. À son tour, son adversaire **DEVRA épuiser un seul de ses jetons Action**, disposant ainsi de deux jetons Action pour jouer. Pour les tours suivants, le jeu se poursuit normalement et chaque joueur dispose de ses **trois jetons Action** à chaque tour.

2. PHASE D'ACTIONS

Durant cette phase, vous disposez de trois jetons Action (sauf pour votre premier tour - voir encadré « échauffement ») : deux jetons **Action de base** et un jeton **Action signature**.



JETONS ACTION DE BASE

Épuisez un de vos jetons **Action de base** disponibles pour effectuer l'une des actions suivantes :

- déplacer un minion **OU**
- jouer une carte Champion.



DÉPLACER UN MINION

DEPUIS UNE CASE TERRITOIRE

Déplacez un de vos minions d'un nombre de cases comprises entre 1 et sa valeur de Déplacement (par ex., un **minion Élite** se déplace de 1 ou 2 cases). Vos minions se déplacent **uniquement sur des cases adjacentes libres de votre tuile Territoire**. Une case est considérée adjacente si elle est directement reliée à la case actuelle du minion par un chemin (ligne pointillée).

- Un minion **NE PEUT JAMAIS** se déplacer sur les cases Territoire appartenant exclusivement à la tuile Territoire adverse. Cependant, il peut se déplacer sur les cases blanches « partagées ».
- Un minion **NE PEUT JAMAIS** se déplacer sur une case Champion.



Exemple : votre **minion de Base (A)** a une valeur de Déplacement de 1. Il ne peut se déplacer ni sur la case (B), car elle est **occupée** par un de vos **minions Élite**, ni sur la case (C), car c'est une case Champion. Par contre, il peut se déplacer sur les autres cases Territoire (D) **adjacentes**, qui sont toutes **libres**.

1. PHASE DE FRAPPE ARCANIQUE

Durant cette phase, votre champion peut infliger des dégâts au champion adverse. Les dégâts infligés correspondent à la somme des valeurs de Frappe arcanique des cases Territoire **occupées** par vos minions. Le joueur adverse ajuste alors le marqueur Santé de son champion sur la piste Santé en lui faisant perdre autant de  que de dégâts subis.



Cette case Territoire a une valeur de Frappe arcanique de **2**. Lorsqu'elle est **occupée** par un de vos minions, les dégâts de Frappe arcanique de votre champion augmentent de **2**.



Exemple : c'est la phase de Frappe arcanique de votre champion, **LUCKY LUCY**. Votre **minion Élite (A)** occupe une case Territoire avec une valeur de Frappe arcanique de **4** et votre **minion Alpha (B)** une case Territoire avec une valeur de Frappe arcanique de **2**. Votre Frappe arcanique inflige donc **4 + 2** dégâts et le champion adverse perd **6** .

DEPUIS LA RÉSERVE

Le champion invoque un minion depuis la réserve, puis ce minion se déplace.

1. Invocation

- Choisissez un de vos minions dans votre réserve.
- Posez-le sur une case Champion **libre**. Cela ne lui coûte aucun point de déplacement.

2. Déplacement du minion

- Le minion se déplace ensuite d'un nombre de cases comprises entre 1 et sa valeur de Déplacement. Si un déplacement depuis la réserve est annulé, le minion est remis directement dans la réserve, sans être considéré comme **éliminé**.



Exemple : votre **minion Alpha** est invoqué depuis la réserve. Vous ne pouvez le poser que sur les deux cases Champion **libres** à droite (C) et à gauche (A), car la case centrale (B) est **occupée** par votre champion. Si vous le posez sur la case (A), il ne pourra pas se déplacer à cause du **minion Élite** qui **occupe** la case (D) et vous devrez alors le remettre dans votre réserve. Vous décidez logiquement de le poser sur la case (C).



Puis ce minion effectue le déplacement obligatoire sur la seule case Territoire **adjacente** (E). Ayant une valeur de Déplacement de **2**, il lui reste un point de déplacement que vous pouvez utiliser pour aller sur les cases Territoire (F). Vous pouvez également choisir de mettre fin à son déplacement.

LES DIFFÉRENTS EFFETS

Dans **MIGHTY SHOT!**, les effets de jeu peuvent être présentés sous deux formes : par un texte ou un symbole. Les symboles d'effet permettent une lecture simplifiée et se divisent en deux catégories :

- effet **instantané**
- effet **permanent**

La plupart des cases Territoire affichent un ou deux symboles, dont les conditions d'**activation** dépendent de leur type (voir plus bas). En revanche, lorsqu'un symbole d'effet figure sur un autre élément du jeu (carte Champion, plateau Champion, etc.), il s'**active** généralement sans condition, sauf indication contraire.

EFFET INSTANTANÉ DE CASE TERRITOIRE



Un effet instantané peut être **activé** lorsque l'un de vos minions termine son déplacement sur une case Territoire possédant un ou deux effets instantanés.

ATTENTION ! L'effet instantané d'une case Territoire ne s'**active** qu'après la résolution complète du déplacement d'une **Action de base** ou la résolution complète du ou des déplacements octroyés par une carte Champion.

Si une case Territoire dispose de plusieurs effets instantanés, votre minion ne peut en **activer** qu'un seul. Choisissez celui que vous souhaitez.

Si plusieurs de vos minions se déplacent, par exemple grâce à une carte Champion, vous décidez de l'ordre dans lequel l'effet instantané de chaque case Territoire s'**active**, après avoir déplacé tous ces minions.

Si un effet de jeu vous permet de **placer** un de vos minions sur une case Territoire, il **active** l'un des effets instantanés de cette case.

Lorsqu'un de vos minions est déplacé ou **placé** par un **adversaire**, il n'**active** pas les effets instantanés des cases Territoire.



Rechargez jusqu'à X jetons Projectile.



Déplacez un de vos minions (vous pouvez déplacer le minion qui vient d'**activer** cet effet).



Épuisez un jeton Projectile adverse ou **défaussez** un jeton Spécial en jeu.



Déplacez un minion adverse.



Lancez le dé Béhémot pour **activer** votre béhémot (voir « **Béhémot** » p. 19). Cet effet de case ne s'**active** que si vous contrôlez un béhémot.



Effectuez l'**Action signature** de votre champion (voir « **Jeton Action signature** », p. 18).



EFFET PERMANENT DE CASE TERRITOIRE

Un effet permanent est **activé** en continu tant qu'un de vos minions **occupe** une case Territoire avec un effet permanent.



Si le minion qui **occupe** cette case est la **cible** d'un **pitch**, la difficulté de ce **pitch** est augmentée.



Le champion adverse ne peut pas se déplacer.

POUVOIRS DES MINIONS

POUVOIR INSTANTANÉ DES MINIONS

Lorsque l'un de vos minions termine un déplacement sur une case Territoire comportant le symbole de son pouvoir instantané (visible sur votre plateau Champion), il peut **activer** l'effet instantané correspondant, tel que décrit dans l'encadré de son pouvoir.



Pouvoir instantané du **minion Alpha**.



Pouvoir instantané des **minions Élite**.



Pouvoir instantané des **minions de Base**.

Effet instantané conditionné à une case Territoire

Certains effets de pouvoirs varient selon la couleur de la case Territoire où ils sont **activés**. Cette variation est indiquée par le symbole du pouvoir associé à une couleur de case.



Exemple : le pouvoir de votre **minion Alpha** est **activé** uniquement s'il se trouve sur une case territoire rouge.

POUVOIR PERMANENT DES MINIONS

Tant qu'un de vos minions **occupe** une case Territoire comportant le symbole de son pouvoir permanent (figurant sur votre plateau Champion), il **active** en continu l'effet permanent décrit dans l'encadré de son pouvoir.



Pouvoir permanent du **minion Alpha**.



Pouvoir permanent des **minions Élite**.



Pouvoir permanent des **minions de Base**.



Exemple : après s'être déplacé, votre **minion Alpha** occupe la case (A). Il peut **activer** son **pouvoir instantané** ou l'**effet instantané**, mais pas les deux.



Exemple : après avoir **épuisé** un de vos jetons **Action de base**, vous jouez une carte Champion qui vous permet de déplacer deux de vos minions. Vous décidez de déplacer votre **minion Alpha** (A) et votre **minion Élite** (B).



Dès que vos minions **occupent** les cases (C) et (D) et tant qu'ils y restent, ils **activent** en continu l'**effet permanent** de leur pouvoir, tel que décrit sur leur plateau Champion. Une fois les déplacements de la carte Champion entièrement résolus, vous pouvez **activer** les **effets instantanés** des cases Territoire que vos 2 minions **occupent**, dans l'ordre de votre choix.

La case **occupée** par votre **minion Élite** (D) ne comportant pas d'**effet instantané**, vous **activez** uniquement l'effet déclenché par votre **minion Alpha** (C), ce qui vous permet de déplacer votre **minion de Base** (E) sur une case adjacente.



Dès que votre **minion de Base** occupe la case (F), il **active** en continu son **effet permanent**. Puis, à la fin de son déplacement, il **active** l'**effet instantané** et vous **recharge** 2 jetons **Projectile**.

ATTENTION ! Un minion n'**active** son pouvoir instantané ou permanent que s'il **occupe** une case affichant le symbole correspondant à son type. Il ne peut jamais **activer** un pouvoir associé à un autre type de minion.

JOUER UNE CARTE CHAMPION

Ces cartes représentent les manœuvres effectuées par votre champion ou ses minions. Essentielles à votre stratégie, elles jouent un rôle majeur dans la partie. Lorsque vous jouez une carte Champion, vous pouvez **activer** chaque occurrence de ses effets dans l'ordre, de haut en bas, et ignorer celles de votre choix. Une fois la carte résolue, **placez**-la dans votre défausse face visible. La plupart des cartes Champion intègrent des symboles dans leur cadre d'effet ; appliquez-les comme décrit dans les sections « **Les différents effets** » (p. 14) et « **Carte Déplacement** » (p. 16). Il existe quatre types de cartes Champion, chacune identifiable par une couleur et un symbole distincts :



CARTE DÉPLACEMENT

Ces cartes permettent à un ou plusieurs de vos minions d'effectuer un ou plusieurs déplacements. Voici la liste des différents symboles de déplacement et de leurs effets :



Un de vos minions effectue un déplacement.



Un de vos minions peut effectuer deux déplacements **OU** deux de vos minions peuvent effectuer un déplacement. Si deux minions se déplacent, effectuez d'abord l'intégralité du déplacement du premier minion avant de déplacer le second.



Votre **minion Alpha** effectue un déplacement.



Un de vos **minions Élite** effectue un déplacement.



Un de vos **minions de Base** effectue un déplacement.



Un de vos minions du type désigné peut effectuer deux déplacements **OU** deux de vos minions du type désigné peuvent effectuer un déplacement.



Un de vos minions du type désigné effectue un déplacement avec **X** cases supplémentaires. Ces bonus de déplacement sont cumulables.



CARTE RÉACTION

Ces cartes ne nécessitent pas d'**épuiser** de jeton Action. Elles sont jouables uniquement durant le tour de votre **adversaire** et sous conditions spécifiques. Un « *déclencheur* »,

formulé en *italique*, définit la situation requise pour leur utilisation. Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte Réaction par déclencheur.

Exemple : le déclencheur de la carte de **THORVALD** « Givre du Jarl » est « **Dès qu'un déplacement doit être effectué par un minion adverse** ». Elle pourra donc être jouée à partir du moment où le joueur adverse aura annoncé le déplacement d'un de ses minions.

CARTE TIR



Ces cartes vous permettent d'effectuer des Tirs contre des minions adverses, en bénéficiant des effets décrits sur la carte **durant toute la résolution du Tir**.



Effectuer un Tir

Ce symbole présent sur différents éléments du jeu indique le déclenchement d'un Tir par votre champion. Un Tir est une série de **pitches** réalisés avec des **jetons Projectile** sur votre piste Tir, qui symbolise la ligne de vue de votre champion. Le nombre de **pitches** dépend du nombre de **jetons Projectile disponibles** de votre champion. Restez calme et assurez-vous que vos doigts ne tremblent pas !

REMARQUE : vous ne pouvez pas effectuer de Tir si tous vos **jetons Projectile** sont **épuisés**. Il vous faut d'abord en **recharger** au moins un.

PROCÉDURE DE TIR

1. Choisissez votre cible : vous pouvez **cibler** n'importe quel minion adverse en jeu.

REMARQUE : dans certains cas très spécifiques, des effets permettent de **cibler** d'autres éléments de jeu, tels que des **jetons Spéciaux**.

2. Déterminez la difficulté du pitch : le plus souvent, la difficulté d'un **pitch** est simplement déterminée par la couleur de la case **occupée** par le minion **ciblé**. Elle détermine la Zone de touche minimum à atteindre avec un **jeton Projectile** sur la cible du champion pour que le **pitch** soit considéré comme réussi.



DIFFICILE : votre **jeton Projectile** doit s'arrêter sur la Zone de touche **ROUGE** de la cible du champion. C'est la difficulté déterminée lorsque le minion **ciblé occupe** une case rouge.



MOYEN : votre **jeton Projectile** doit s'arrêter sur la Zone de touche **ROUGE** ou **NOIRE** de la cible du champion. C'est la difficulté déterminée lorsque le minion **ciblé occupe** une case noire.



FACILE : votre **jeton Projectile** doit s'arrêter sur la Zone de touche **ROUGE**, **NOIRE** ou **BLANCHE** de la cible du champion. C'est la difficulté déterminée lorsque le minion **ciblé occupe** une case blanche.

3. Placez votre jeton Projectile : prenez un de vos **jetons Projectile disponibles** et **placez**-le sur un emplacement **Pitch** de votre piste Tir. L'emplacement choisi doit correspondre à la case Champion **occupée** par votre champion (emplacement de droite si votre champion est sur la case Champion de droite, etc.). Assurez-vous que le **jeton Projectile** est entièrement positionné dans son emplacement.

4. Effectuez un pitch : propulsez le **jeton Projectile** avec votre doigt, en tenant compte des effets particuliers de votre Tir, le cas échéant.

Le pitch est réussi si le **jeton Projectile** s'arrête et recouvre, même en partie, l'une des Zones de touche déterminées par la difficulté du **pitch**. Le minion **ciblé** est **éliminé** et le champion adverse perd autant de  que la valeur de Lien arcanique du minion **éliminé**. Retirez le **jeton Projectile** de la piste Tir et **épuisez**-le. L'action de Tir est terminée.

Le pitch est raté si le **jeton Projectile** ne recouvre pas l'une des Zones de touche déterminées par la difficulté du **pitch**. Le minion **ciblé** n'est pas **éliminé**. Retirez le **jeton Projectile** de la piste Tir et **épuisez**-le. Deux possibilités s'offrent alors à vous :

A. Si vous avez un autre **jeton Projectile disponible**, vous pouvez immédiatement retenter votre chance sur la même **cible**. **Recommencez à l'étape 3.**

B. Si vous n'avez plus de **jeton Projectile disponible** ou si vous ne souhaitez pas retenter votre chance, l'action de Tir est terminée.

MODIFIER LA DIFFICULTÉ D'UN PITCH

Certains effets de jeu peuvent modifier la difficulté d'un **pitch**. En cas de difficulté augmentée, passez à la difficulté immédiatement supérieure (un **pitch** facile devient un **pitch** moyen, un **pitch** moyen devient un **pitch** difficile) ; en cas de difficulté réduite, appliquez la difficulté immédiatement inférieure (un **pitch** difficile devient un **pitch** moyen, un **pitch** moyen devient un **pitch** facile).

La difficulté maximale d'un **pitch** est difficile. Si un effet augmente la difficulté au-delà de ce maximum, la valeur de Lien arcanique du minion **ciblé** est réduite de **1**. Ainsi lorsque ce minion est **éliminé**, son champion perd **1**  de moins (et un seul).

La difficulté minimale d'un **pitch** est facile. Si un effet réduit la difficulté au-dessous de ce minimum, la valeur de Lien arcanique du minion **ciblé** est augmentée de **1**. Ainsi lorsque ce minion est **éliminé**, son champion perd **1**  de plus (et un seul).



EXEMPLE DE TIR

Vous contrôlez **GOBLIPILI (A)** et, après avoir **épuisé** un de vos jetons **Action de base**, vous jouez la carte Tir « Flèche sacrée » (B). Cette carte vous permet de **recharger 2 jetons Projectile (C)**, puis d'effectuer un Tir (D) avec une difficulté réduite. Après avoir retourné vos **jetons Projectile épuisés** sur leur face **disponible**, vous appliquez la procédure de Tir.



1. Choisissez votre cible : il y a deux minions adverses en jeu. Vous décidez de prendre pour **cible** le **minion Élite** situé sur une case Territoire noire (E).

2. Déterminez la difficulté du pitch : le minion adverse **ciblé** se trouve sur une case Territoire noire (E). La difficulté de base du **pitch** est donc un **pitch** moyen. Votre **jeton Projectile** doit atteindre les Zones de touche ROUGE (G) ou NOIRE (H) de la cible pour que votre **pitch** soit réussi. Cependant, la carte Tir que vous avez jouée (B) active un effet particulier qui réduit la difficulté du **pitch** déclenché par cette carte. Le **pitch** moyen devient alors un **pitch** facile et votre **jeton Projectile** doit atteindre l'une des trois Zones de touche pour que votre **pitch** soit réussi.

3. Placez votre jeton Projectile : comme votre champion **occupe** la case Champion la plus à gauche (A), vous **placez** un de vos **jetons Projectile disponibles** sur l'emplacement **Pitch** le plus à gauche de votre piste Tir (F).

4 Effectuez vos pitches : lors de votre premier **pitch**, le **jeton Projectile** sort de la piste Tir. C'est donc un échec et vous écartez ce **jeton Projectile** en l'**épuisant**. Vous décidez de retenter votre chance en plaçant un nouveau **jeton Projectile** sur l'emplacement **Pitch** (F). Cette fois, votre **jeton Projectile** atteint la cible et recouvre les Zones de touche NOIRE et BLANCHE (I). Le **pitch** est donc réussi. Le **minion Élite** adverse **ciblé** est **éliminé** et le champion adverse perd **2**  (la valeur du Lien arcanique de ce minion). Vous retirez ensuite le **jeton Projectile** de la piste Tir et vous l'**épuisez**.

Votre action de Tir est maintenant terminée.



CARTE POUVOIR

Ces cartes permettent de déclencher des pouvoirs propres à chaque champion, détaillés dans le texte de la carte.

JETON ACTION SIGNATURE

Épuisez votre jeton **Action signature disponible** pour effectuer les actions suivantes, dans l'ordre :

- déplacer votre champion,
- effectuer un Tir.



Jeton **Action signature**
GOBLIPILI



Jeton **Action signature**
THORVALD



Jeton **Action signature**
LUCKY LUCY



Jeton **Action signature**
YAMARANI



DÉPLACER VOTRE CHAMPION

Vous pouvez déplacer votre champion sur une case Champion adjacente à celle qu'il **occupe**. Vous pouvez également ignorer ce déplacement et laisser votre champion sur la case qu'il **occupe**.



Exemple : YAMARANI **occupe** la case Champion centrale. Après avoir **épuisé** votre jeton **Action signature**, vous pouvez la déplacer sur l'une des deux cases Champion **adjacentes** (B). Vous pouvez également ne pas la déplacer et la laisser sur la case qu'elle **occupe** (A).



EFFECTUER UN TIR

Vous pouvez effectuer un Tir tel que décrit dans le paragraphe **JOUER UNE CARTE CHAMPION - CARTE TIR**. Ce Tir bénéficie d'un **effet Signature**, propre à chaque champion, qui est **activé** lorsque votre champion est **aligné verticalement** avec une **cible** particulière, spécifiée sur votre plateau Champion (voir également au verso de la fiche Champion).

REMARQUE : si le Tir ne peut pas être réalisé (pas de **jeton Projectile disponible**), l'effet Signature n'est pas appliqué. Par exemple, **GOBLIPILI** ne bénéficie pas du **PTCH**.

IMPORTANT ! Les cartes Tir ne **bénéficient JAMAIS** de l'effet Signature, sauf si elles **activent** l'**Action signature** du champion (comme la carte Tir « **Sans Pitié** »).

3. PHASE DE FIN DE TOUR

Lorsque tous vos jetons Action sont **épuisés** ou que vous choisissez de ne plus entreprendre d'action, votre tour prend fin. Suivez alors les étapes suivantes dans cet ordre :

- **Rechargez** tous vos **jetons Projectile** et **restaurez** vos jetons Action.
- **Défaussez** de votre main autant de cartes Champion que vous le souhaitez.
- Piochez des cartes Champion jusqu'à en avoir **4** en main (maximum). Si votre pioche est vide, reconstituez-la en mélangeant les cartes Champion de votre défausse.
- Si aucun de vos minions n'est **en jeu**, votre champion perd **2**.



BÉHÉMOTHS



APPELER UN BÉHÉMOTH

Un béhémoth entre en jeu à la fin de l'action d'un joueur lorsque le marqueur Santé d'un champion atteint ou dépasse pour la première fois le symbole sur la piste Santé. Le joueur concerné pioche une carte Béhémoth et la **place** près de son plateau Champion. Il **place** ensuite la silhouette du béhémoth sur une case **libre** au choix. Si toutes les cases sont **occupées**, il le **place** sur la case d'un minion qui est alors **éliminé**. Enfin, il prend un dé Béhémoth. Le béhémoth est désormais sous le contrôle de votre champion.

ACTIVER LE BÉHÉMOTH



Au début de votre phase d'Actions, si votre champion contrôle un béhémoth, lancez le dé Béhémoth et appliquez le résultat obtenu pour celui-ci. Chaque béhémoth possède un pouvoir unique dont les conditions d'**activation** sont décrites sur sa carte.



Le béhémoth reste sur place et n'effectue aucune action.



Le champion adverse perd 1 .



Le béhémoth **DOIT** se déplacer de 1 case.



Durant votre phase d'Actions, vous pouvez **activer** à nouveau votre béhémoth grâce à l'effet instantané de votre tuile Territoire. Dans ce cas, lancez le dé Béhémoth et appliquez le résultat obtenu.

DÉPLACEMENT DU BÉHÉMOTH

Le béhémoth se déplace sur les cases Territoire de n'importe quelle tuile Territoire, en suivant les chemins. Lorsqu'il entre sur une case :

- **occupée** par un minion, il l'écrase ; ce minion est **éliminé**.
- **occupée** par un ou plusieurs **jetons Spéciaux**, **défaussez**-les immédiatement (après l'**élimination** éventuelle du minion) sans **activer** leurs effets.

Un béhémoth ne peut pas entrer sur une case **occupée** par un autre béhémoth et n'**active** pas les effets des cases Territoire.

ATTAQUER UN BÉHÉMOTH ADVERSE

Vous pouvez **cibler** un béhémoth adverse uniquement avec le Tir de l'**Action signature** de votre champion. Votre **pitch** est de difficulté moyenne.

Si le Tir est réussi, **placez** le béhémoth adverse sur une case **libre** de votre choix. Si toutes les cases sont **occupées**, **placez**-le sur la case d'un minion et ce dernier est **éliminé**.

Le joueur adverse **active** son béhémoth en lançant le dé Béhémoth. Il obtient 4 et doit donc le déplacer d'une case (A). Le béhémoth se déplace sur une case **occupée** par votre **minion Alpha** et l'écrase (B) ! Il est **éliminé** et votre champion perd 2 .



EXEMPLES : COMMENT PLACER VOTRE BÉHÉMOTH



Lorsque votre béhémoth entre en jeu ou que vous réussissez un Tir **ciblant** le béhémoth adverse, vous **placez** ce béhémoth sur une des cases **libres** de votre choix.



Dans ce cas, vous devez **placer** votre béhémoth sur la seule case Territoire (A) **libre**.



Dans ce cas, il n'y a aucune case **libre**. Comme la case (B) est **occupée** par le béhémoth adverse, vous êtes obligé de **placer** votre béhémoth sur l'une des cases **occupées** par l'un de vos minions (C). Ce dernier est alors **éliminé**.



Dans ce cas, comme il n'y a aucune case **libre**, vous pouvez **placer** votre béhémoth sur l'une des cases **occupées** par un minion adverse (D). Ce dernier est alors **éliminé**.

JETONS SPÉCIAUX

La plupart des champions, ainsi que leurs minions, utilisent des **jetons Spéciaux** qui produisent divers effets, décrits sur le plateau Champion. Ces jetons sont utilisés sur la piste Tir ou le plateau de jeu.

JETONS SPÉCIAUX SUR LA PISTE TIR

La piste Tir comporte 5 Marques (A à E) sur lesquelles il est possible de placer des **jetons Spéciaux**. Lorsqu'un effet demande de **placer** un **jeton Spécial** sur la piste Tir, celui-ci doit être **placé** sur l'une de ces Marques. Chaque Marque peut accueillir un **jeton Spécial** par joueur, les jetons étant empilés dans l'ordre de placement.



Exemple : le **jeton Spécial** de **THORVALD** est **placé** ici, sur la Marque **D** de la piste Tir du joueur adverse pour gêner ses **pitchs**.

Certains champions (**YAMARANI** et **LUCKY LUCY**) disposent également de Marques spécifiques dont les effets sont décrits sur leur plateau Champion.



La Marque Lotus de la piste Tir de **YAMARANI**



Les Marques Chance de la piste Tir de **LUCKY LUCY**

JETONS SPÉCIAUX SUR LE PLATEAU DE JEU

Lorsque vous devez **placer** un **jeton Spécial** sur une tuile Territoire, **placez-le** sur la case Territoire spécifiée ne contenant aucun autre de vos **jetons Spéciaux**. Une case Territoire ne peut être **occupée** que par un seul **jeton Spécial** de chaque joueur (dans ce cas, ces jetons sont empilés l'un sur l'autre). Les effets de ces jetons sont spécifiés sur le plateau Champion ou, plus rarement, sur une carte Champion.



Exemple : après avoir joué la carte « Sérénité du Lotus » de **YAMARANI**, les **jetons Spéciaux** et sont **placés** sur des cases de sa tuile Territoire.

ACTIVATION D'UN JETON SPÉCIAL

Les conditions d'**activation** d'un **jeton Spécial** sont toujours spécifiées soit sur votre plateau Champion, soit, plus rarement, sur une carte Champion. Lorsque ces conditions sont réunies, **activez** les effets du **jeton Spécial**, puis **défaussez-le**.

CIBLE DU CHAMPION

L'**activation** de certains **jetons Spéciaux** demande de « **toucher** » ou d'être « **entièrement** » dans la cible :

- un **jeton Spécial** touche la cible lorsqu'il s'arrête et recouvre en partie une ou plusieurs des trois Zones de touche,
- un **jeton Spécial** est entièrement dans la cible s'il s'arrête sur l'une des Zones de touche, sans toucher la bordure extérieure colorée.

RAPPEL : la bordure extérieure colorée n'est pas une Zone de touche.



Exemple : ici, le **jeton Spécial** de **THORVALD** se trouve entièrement dans la cible. Ce **jeton Spécial** est **Activé**.



Exemple : ici, le **jeton Spécial** de **THORVALD** touche la cible, mais ne s'y trouve pas entièrement. Ce **jeton Spécial** n'est pas **Activé**.

DÉFAUSSE D'UN JETON SPÉCIAL

Voici les différentes situations dans lesquelles un **jeton Spécial** est **défaussé** :

- après son **activation** ;
- lorsqu'il est entièrement **poussé** hors de la piste Tir ;
- s'il **occupe** une case d'une tuile Territoire et que des conditions spécifiques l'exigent ;
- s'il est utilisé pour un **pitch** et que ce **pitch** est **raté** ;
- à tout moment de votre tour, vous êtes libre de **défausser** tout ou partie de vos **jetons Spéciaux** en jeu.

Un **jeton Spécial** **défaussé** est **placé** dans la Réserve de son champion.

PITCH X

Lorsque **PITCH** / **PITCH** / **PITCH** suivi d'un symbole représentant un **jeton Spécial** ou un **jeton Projectile** apparaît sur une carte ou un plateau Champion, vous pouvez réaliser un **pitch** unique sur votre piste Tir avec le jeton spécifié. Bien que la procédure soit similaire à un Tir, cela n'en est pas un.

PROCÉDURE DE PITCH

1. Placez le jeton indiqué (Spécial ou Projectile) sur l'emplacement **Pitch** de la piste Tir correspondant à la case Champion **occupée** par votre champion.
2. Effectuez votre **pitch** en tenant compte de la difficulté déterminée par la couleur du mot **pitch** :
 - **PITCH** : **pitch** facile,
 - **PITCH** : **pitch** moyen,
 - **PITCH** : **pitch** difficile.

3. Vérifiez les conditions de réussite du **pitch** ou d'**activation** du **jeton Spécial**.



Exemple : ici, vous devez effectuer un **pitch** facile avec le **jeton Spécial** de GOBLIPILI.



Exemple : ici, le **jeton Spécial** de GOBLIPILI touche la cible, le **pitch** est réussi.

AUTRES RÈGLES

DUELS PLUS TACTIQUES

Une fois les bases maîtrisées, nous vous recommandons d'utiliser ces règles facultatives pour ajouter de la profondeur stratégique à vos affrontements. Elles renforcent la tension et enrichissent les choix tactiques tout au long de la partie. Elles servent également à équilibrer une partie entre un joueur débutant et un joueur expérimenté. Par exemple, afin d'équilibrer le jeu, un joueur plus expérimenté peut jouer avec la Pénurie de munitions.

- **Pénurie de munitions (mode Duel ou Frères d'armes)** : votre champion ne dispose que de **2 jetons Projectile**.
- **Alignement stratégique** : lors d'un **pitch**, si la **cible** de votre champion n'est pas **alignée verticalement** avec lui, la difficulté du **pitch** augmente.

CONFUSION X

Lorsque vous infligez **CONFUSION X** à un champion adverse, **défaussez** X cartes aléatoirement de la main du joueur adverse qui le contrôle.

CUMUL DES BONUS/MALUS

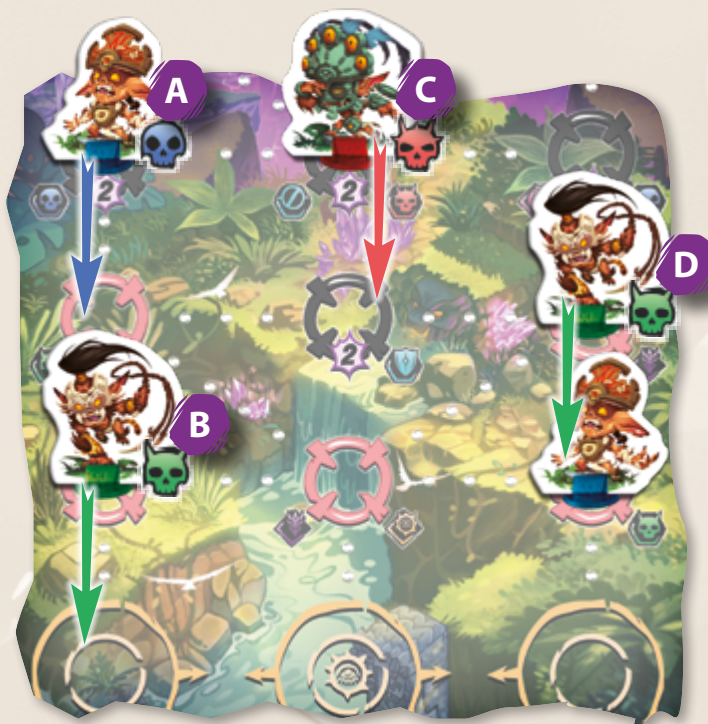
Les différents bonus ou malus (déplacement, difficulté de **pitch**, effet permanent de case pouvoir, etc.) qui pourraient intervenir en jeu sont toujours cumulatifs (exemple : deux effets sont cumulatifs).

PIONS

Certains effets de champions ou de minions sont représentés par des pions en carton, et sont détaillés sur les plateaux Champion. Un pion n'est pas un **jeton Spécial**, les effets qui s'appliquent normalement sur un **jeton Spécial** ne s'appliquent pas sur les pions (ex :).

REPOUSSER X

Un minion subissant cet effet est **repoussé** de X cases dans la direction opposée à la source de l'effet, tout en restant sur la même colonne. Si le déplacement est impossible, le minion est **éliminé**. Lorsque la source n'est pas précisée sur une carte Champion, considérez ce champion comme la source.



Exemple : le champion adverse inflige l'effet **REPOUSSER 1** aux minions **A**, **B**, **C** et **D**. Ils sont donc tous **repoussés** d'une case, dans la direction opposée au champion source de l'effet, tout en restant sur leur colonne. Voici différentes situations de minion **repoussé**.

Le **minion de Base (A)** est **repoussé** sur une case **Territoire** adjacente.

Le **minion Élite (B)** est **repoussé** vers la case **Champion**, mais comme il ne peut pas s'y déplacer, il est **éliminé**. Son champion perd **1**.

Le **minion Alpha (C)** est également **éliminé**, car aucun chemin ne relie sa case à celle où il aurait dû être **repoussé**. Son champion perd **2**.

Enfin, le **minion Élite (D)** est aussi **éliminé**, car il est **repoussé** sur une case **occupée** par un autre minion. Son champion perd **2**.

FRÈRES D'ARMES



Le mode Frères d'armes est une variante à 4 joueurs de **MIGHTY SHOT!**. Il reprend en grande partie les règles du mode Duel, mais oppose cette fois deux équipes de deux champions, avec les ajustements suivants.

BUT DU JEU

Une équipe remporte immédiatement la partie dès qu'un des champions adverses est mis KO. Si des champions de deux équipes différentes sont mis KO simultanément, l'équipe dont c'est le tour remporte la partie.

FORMATION DES ÉQUIPES

Formez deux équipes de deux joueurs : équipe A et équipe B. Chaque équipe doit inclure deux champions différents. Ensuite, déterminez un premier joueur.

TERMES DU JEU

Adverse : tout élément, jeton ou silhouette qui n'est pas sous votre contrôle ou celui de votre coéquipier.

Allié(e) : tout élément, jeton ou silhouette qui est contrôlé par votre coéquipier.

Coéquipier : votre partenaire d'équipe.

Rival : désigne le champion contrôlé par le joueur de l'équipe adverse qui vous fait directement face (celui dont la tuile Territoire est connectée à la vôtre).

MISE EN PLACE

L'étape 1 de la mise en place d'une partie est remplacée par ce qui suit : les joueurs de chaque équipe placent leur tuile Territoire comme indiqué sur le schéma ci-dessous, sur le côté affichant le symbole . Les quatre tuiles Territoire ainsi assemblées forment le plateau de jeu. Le joueur 1 de chaque équipe fait face au joueur 2 de l'autre équipe. Puis, chaque joueur suit la procédure habituelle de mise en place.

ÉQUIPE B

Joueur 2

Joueur 1



ÉQUIPE A

Exemple : le joueur 1 de l'équipe A joue **THORVALD**. Son rival est **LUCKY LUCY**, jouée par le joueur 2 de l'équipe B. Le joueur 2 de l'équipe A joue **GOBLIPILI** et son rival est **YAMARANI**, jouée par le joueur 1 de l'équipe B.

TOUR DE JEU

Les joueurs effectuent leurs tours dans l'ordre suivant :

- joueur 1 de l'équipe A,
- joueur 1 de l'équipe B,
- joueur 2 de l'équipe A,
- joueur 2 de l'équipe B.

Au début de leur premier tour de jeu, les joueurs 1 de chaque équipe **épuisent** deux de leurs jetons Action, tandis que les joueurs 2 n'en **épuisent** qu'un seul.

PHASE DE FRAPPE ARCANIQUE

Durant cette phase, vous infligez des dégâts uniquement à votre **rival**. Les dégâts infligés correspondent à la somme des valeurs de Frappe arcanique des cases de votre Territoire et du Territoire allié **occupées** par vos minions.



Exemple : vous êtes le joueur 2 de l'équipe A. C'est la phase de Frappe arcanique de votre champion, **GOBLIPILI**. Votre **minion Élite (A)** et votre **minion de Base (B)** se trouvent sur votre tuile Territoire et **occupent** des cases Territoire avec une valeur de Frappe arcanique de **2**. Votre **minion Alpha (C)**, lui, se trouve sur la tuile Territoire alliée et **occupe** une case Territoire avec une valeur de Frappe arcanique de **4**. Votre Frappe arcanique inflige donc $4+2+2$ dégâts et votre **rival** (le champion qui vous fait face) perd **8** .

TUILES TERRITOIRE

DÉPLACEMENT DES MINIONS

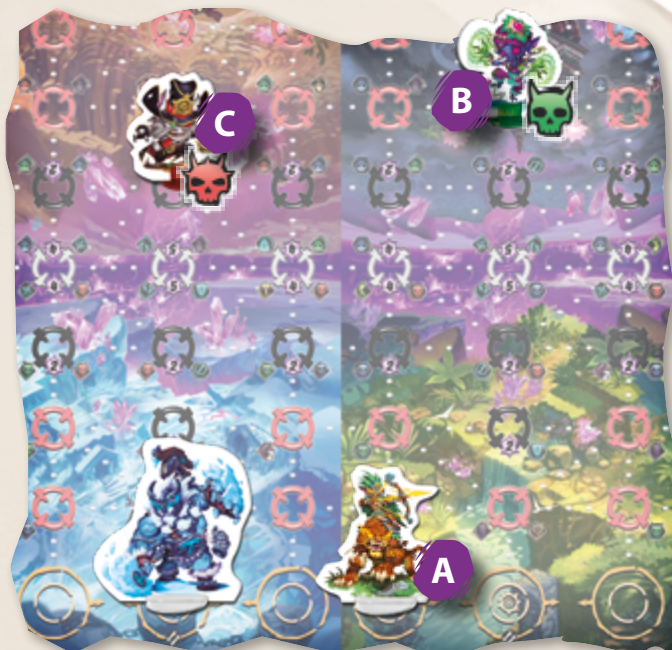
Vos minions peuvent se déplacer sur la tuile Territoire de votre champion allié en empruntant l'un des chemins reliant votre tuile à la sienne. Vos minions ne peuvent **activer** ni leurs pouvoirs ni l'**Action signature** du champion sur les cases de la tuile Territoire alliée. Les autres effets de case restent applicables.



Exemple : vous jouez **THORVALD** et vous déplacez votre **minion Alpha** sur la tuile Territoire de votre coéquipier. Vous pouvez **activer** l'effet instantané , mais pas le pouvoir de minion permanent .

EFFECTUER UN TIR

Vous pouvez **cibler** un minion adverse se trouvant sur n'importe quelle tuile Territoire de l'équipe adverse. Cependant, si vous **ciblez** un minion qui ne se trouve pas sur la tuile Territoire de votre **rival**, alors la difficulté du **pitch** augmente.



Exemple : vous jouez **GOBLIPILI (A)** et vous effectuez un Tir. Vous pouvez choisir de **cibler** le **minion Élite (B)** sur la tuile Territoire du **rival** ou le **minion Alpha (C)** sur l'autre tuile Territoire adverse. Si vous décidez de **cibler** ce dernier, la difficulté de votre **pitch** sera augmentée (le **pitch** moyen devient un **pitch** difficile).

JOUER UNE CARTE RÉACTION

Les cartes Réaction sont jouées comme dans le mode Duel pendant le tour d'un joueur de l'équipe adverse, à la différence qu'elles peuvent être jouées indistinctement par vous ou votre coéquipier. Vous pouvez vous consulter avant de jouer la carte, cependant, une seule carte peut être jouée par action adverse.

JETON SPÉCIAL

Une case Territoire ou une Marque ne peut contenir qu'un **jeton Spécial** de chaque équipe.

BÉHÉMOTH



Lorsque vous obtenez un  sur le dé Béhémot, c'est votre rival qui perd **1** .

AU CŒUR DU MIGHTY SHOT

Chaque solstice à SORCELINE, les champions les plus puissants s'affrontent lors du tournoi du MIGHTY SHOT. Venus défendre l'honneur et l'avenir de leur peuple, ils s'affrontent au cœur même de la légendaire Faille du Destin. Ce gouffre mystérieux concentre l'ARCANA, une énergie mystique cristallisée sous forme de gemmes violettes aux pouvoirs extraordinaires. Le vainqueur du tournoi obtient un accès exclusif à cette ressource magique illimitée jusqu'au solstice suivant.

L'ARCANA

L'origine exacte de l'ARCANA reste inconnue. Certains pensent qu'elle provient des murmures de chants primordiaux des ARCHÉONS. D'autres assurent qu'elle est la sève mystique d'ASTORIA, l'arbre légendaire dont les racines traversent les mondes. Quelques-uns enfin évoquent une fracture originelle dans le voile dimensionnel de SORCELINE, faisant de la faille une passerelle vers des univers inconnus.

LA FAILLE DU DESTIN

Lorsque débute un duel au MIGHTY SHOT, chaque champion imprègne de son énergie vitale l'environnement désertique de la FAILLE DU DESTIN. Ainsi, le facétieux GOBLIPILI fait surgir instantanément une jungle luxuriante évoquant TEZCATLAN, tandis que THORVALD, le redoutable Haut-Nain, crée à ses pieds un lac gelé venu des terres glacées de FJORDHEIM. De son côté, LUCKY LUCY dresse les canyons arides et sauvages des GRANDES FALAISES alors que YAMARANI fait naître la splendeur d'ATMAN.

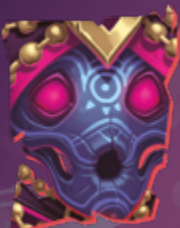
Le terrain ainsi façonné, le combat peut commencer.

LE LIEN ARCANIQUE

Les champions, guerriers aux talents uniques, ne combattent jamais seuls. Ils invoquent des minions, créatures d'énergie pure, grâce à un lien magique puissant créé à partir de l'ARCANA. Cette connexion intime garantit une parfaite coordination entre le champion et ses invocations. Elle permet aux minions d'absorber l'énergie des cristaux présents sur le terrain, augmentant ainsi la puissance de leur maître qui peut déclencher des FRAPPES ARCANIQUES dévastatrices. Toutefois, ce LIEN ARCANIQUE présente un risque majeur. Si un minion est détruit, la rupture du lien affaiblit douloureusement son invocateur. Préserver ses minions est donc essentiel pour espérer l'emporter.

LES MINIONS

Chaque champion peut invoquer trois types de minions, chacun avec un rôle bien défini.



L'ALPHA, l'incarnation ultime du champion, nécessite une quantité d'énergie immense, limitant son invocation à un seul exemplaire. Il joue un rôle central dans la stratégie du champion.



Les minions ÉLITE, plus rapides et plus spécialisés, permettent de prendre l'avantage à des moments clés. Ils sont souvent utilisés pour déstabiliser l'adversaire ou verrouiller une position importante.



Enfin, les minions DE BASE, moins rapides mais fiables, constituent les unités les plus nombreuses. Leur sacrifice, souvent nécessaire, reste moins coûteux pour leur maître.



LES BÉHÉMOTHS

Quand la défaite semble imminente, le champion peut puiser dans ses dernières forces et pousser un cri chargé de magie, déchirant les barrières entre les mondes. Ce hurlement réveille un BÉHÉMOTH, une créature colossale saturée d'ARCANA qui sommeille dans les profondeurs abyssales de la FAILLE DU DESTIN. Émergeant dans un fracas terrifiant, le béhémoth offre au champion une dernière chance de renverser le cours du duel. Toutefois, maîtriser un tel monstre n'est pas chose aisée tellement il est imprévisible !



LES GARDIENS DU MIGHTY SHOT

Ces duels obéissent aux lois immuables du GRAND LIVRE DU MIGHTY SHOT, une relique ancestrale intimement liée à la FAILLE DU DESTIN. Seuls les GARDIENS, dépositaires d'un savoir oublié, peuvent en déchiffrer les secrets. À la fois protecteurs du Livre et arbitres sacrés du tournoi, ils veillent à ce que chaque règle soit appliquée avec rigueur, préservant ainsi l'équilibre fragile de ce rituel millénaire. Véritable mémoire vivante du tournoi, l'ouvrage ajuste ses lois au fil des âges et grave sur ses pages ancestrales le nom du champion à l'issue de chaque tournoi, immortalisant sa gloire éphémère. À présent, l'arène s'ouvre devant vous. Serez-vous le prochain à inscrire votre nom dans la légende du MIGHTY SHOT ?

INDEX

Activer/actif.....	12	Difficulté d'un pitch.....	16, 17	Pions.....	21
Adjacent(e).....	12	Disponible.....	12	Piste Santé.....	9
Adverse.....	12	Effet instantané.....	14	Piste Tir.....	8
Aligné(e) horizontalement.....	12	Effet permanent.....	14	Pitch/Pitcher.....	12
Aligné(e) verticalement.....	12	Éliminer un minion.....	12	Placer.....	12
Allié(e).....	22	Emplacement Pitch.....	8	Pousser.....	12
Béhémoth.....	9, 19	En jeu.....	12	Pouvoir instantané de minion.....	15
Cartes Champion.....	8, 16	Épuiser.....	12	Pouvoir permanent de minion.....	15
Case Champion.....	7	Fin de tour.....	18	Recharger.....	12
Case Territoire.....	7	Frappe arcanique.....	13	Repousser X.....	21
Cible du champion.....	8	Jeton Action de base.....	13	Réserve.....	10
Cibler.....	12, 16	Jeton Action signature.....	18	Restaurer.....	12
Confusion X.....	21	Jeton Projectile.....	8, 12	Rival.....	22
Dé Béhémoth.....	19	Jeton Spécial.....	8, 12, 20	Tir.....	16, 18
Défausser.....	12	Jeton Spécial (activé).....	20	Tuile Territoire.....	7
Déplacer un béhémoth.....	19	Jeton Spécial (pitché).....	21	Zone de touche.....	8
Déplacer un champion.....	18	Marque.....	8		
Déplacer un minion.....	13, 14	Occuper.....	12		

CRÉDITS

Conception du jeu : Philippe Villé.

Développement : Philippe Villé, David Hannoun, Jean-Jérôme Loubet.

Illustrations : Djib, Antoine Carrion, Pawel Fotek, Régis Torres.

Sculpteurs 3D : Michael Jenkins, Thierry Masson, Irek Zieliński.

Design graphique : Jean-Jérôme Loubet.

Relecture : Ambre Poilvé pour The Geeky Pen.

Gestion de projet : David Hannoun.

Éditeurs : David Hannoun, Jean-Jérôme Loubet, Cédric Littardi.

Remerciements : Romain Delavie, Francois Gremillon, Sylvain Hannoun, Sebastien Gigaudaut, Nico Prime, Ninzidice, Sylvain Loubet, Paul Nomann, Jay Whispe, Niko Deze, Sébastien Bussenault, Kevin Dumont, Hubert Delaere, Nicolas Plantadis, Armicwan, Axels_boardgames, Mad Cave, Dungeon Attack, l'Arcadia, L&S Breizh, Steve Boursignon, Lasse Bjørnar Andersen, Jeroen Van Der Horst et Fatima Reis

Un grand merci également à tous les testeurs et testeuses qui ont participé à l'aventure **MIGHTY SHOT!**

© 2025 THIS IS A GAME. Tous droits réservés.

TOUR D'UN JOUEUR



1. PHASE DE FRAPPE ARCANIQUE

Infligez des dégâts au champion adverse (ou à votre rival en mode Frères d'armes). Ces dégâts correspondent à la somme des valeurs de Frappe arcanique des cases Territoire **occupées** par vos minions (y compris celles de votre allié, en mode Frères d'armes).

2. PHASE D'ACTION

Au début de cette phase, si votre champion contrôle un béhémoth, lancez le dé Béhémoth.



Déplacez un minion **OU** jouez une carte Champion de votre main.



Déplacez votre champion **PUIS**, effectuez un Tir son effet Signature.

3. PHASE DE FIN DE TOUR

1. **Rechargez** tous vos **jetons Projectile** et **restaurez** vos jetons Action.

2. **Défaussez** de votre main autant de cartes Champion que vous le souhaitez, puis piochez jusqu'à avoir 4 cartes en main.

3. S'il n'y a aucun minion de votre champion **en jeu**, il perd **2** .

DÉ BÉHÉMOTH



Déplacez le béhémoth que vous contrôlez de **1** case. N'**activez** pas les effets de la case qu'il **occupe**.



Le champion adverse perd **1** .



Le béhémoth n'effectue aucune action.

EFFETS PERMANENTS



Augmentez la difficulté du **pitch ciblant** ce minion.



Le champion adverse ne peut pas se déplacer.



Pouvoir permanent du **minion Alpha**



Pouvoir permanent des **minions Élite**



Pouvoir permanent des **minions de Base**

EFFETS INSTANTANÉS



Déplacez un de vos minions.



Déplacez votre **minion Alpha**.



Déplacez un de vos **minions Élite**.



Déplacez un de vos **minions de Base**.



Un de vos minions du type désigné effectue un déplacement de **+X** cases.



Déplacez deux fois un de vos minions



OU déplacez deux minions une fois chacun.



Lancez le dé Béhémoth.



Rechargez X **jetons Projectile**.



Effectuez un Tir. Nécessite au moins 1 **jeton Projectile** disponible.



Le champion se déplace sur une case Champion.



Effectuez l'**Action signature** de votre champion.



Épuisez un **jeton Projectile** adverse ou **défaussez** un **jeton Spécial** en jeu.



Déplacez un minion adverse.



Jouez une carte Champion.



Pouvoir instantané du **minion Alpha**



Pouvoir instantané des **minions Élite**



Pouvoir instantané des **minions de Base**



Effet de Pouvoir **activé** uniquement sur une case Territoire de la couleur spécifiée.

SYMBOLES



Case Territoire blanche



Case Territoire noire



Case Territoire rouge



Alignement vertical



Alignement horizontal



Point de Santé



Carte Champion Tir



Carte Champion Déplacement



Carte Champion Pouvoir



Carte Champion Réaction



Minion Alpha



Minion Élite



Minion de Base



Pitch facile



Pitch moyen



Pitch difficile



Pensez à donner ou recycler.

