

TOM CLANCY'S

# RAINBOWSIX® SIEGE

## ON BOARD



12+



2 - 4 Players



40 - 50 min



Bienvenue dans Rainbow Six Siege: On Board commandant, c'est dans ces quelques pages que vous découvrirez votre mission et les moyens humains et matériels mis à votre disposition pour les atteindre.



# TOM CLANCY'S RAINBOW SIX SIEGE

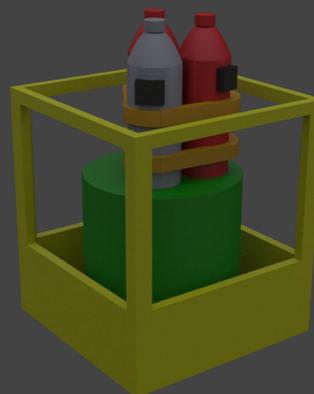
Objectifs de missions.....	2
Le matériel.....	3
La mise en place.....	4
Présentation du jeu.....	5
Les bases.....	5
La ligne de tir.....	6
Le déplacement.....	6
Les cartes actions.....	6
Le combat.....	7
Les pièges.....	8
Les objectifs.....	8
Fin de partie.....	8

## ■ Objectifs de mission

Dans Rainbow Six Siege: On Board, vous prenez le commandement d'une des deux équipes d'Agents en mission.

Les défenseurs se doivent soit de protéger les emplacements des bombes pendant 10 tours sans que l'équipe d'attaque en désamorce une, soit d'anéantir l'équipe adverse.

Les attaquants doivent désamorcer l'une des deux bombes défendues par l'équipe adverse ou anéantir l'équipe adverse. Pour cela il leur suffit de garder un de leur Agent en vie sur le site de la bombe pendant 1 tour complet.



## ■ Le matériel



6 tuiles de plateau



4 pions Agents attaquants



4 pions Agents Défenseurs



2 bombes



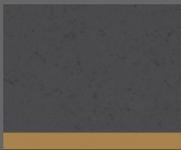
10 pions Smoke et 10 pions Flash



10 pions Désorienté



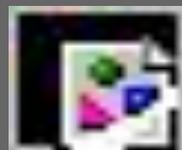
10 pions fenêtre et fenêtre barricadée réversibles



10 pions porte et porte ouverte réversibles



10 pions murs et murs détruits réversibles



10 pions porte barricadée et porte ouverte réversibles



10 pions murs renforcés et murs détruits réversibles

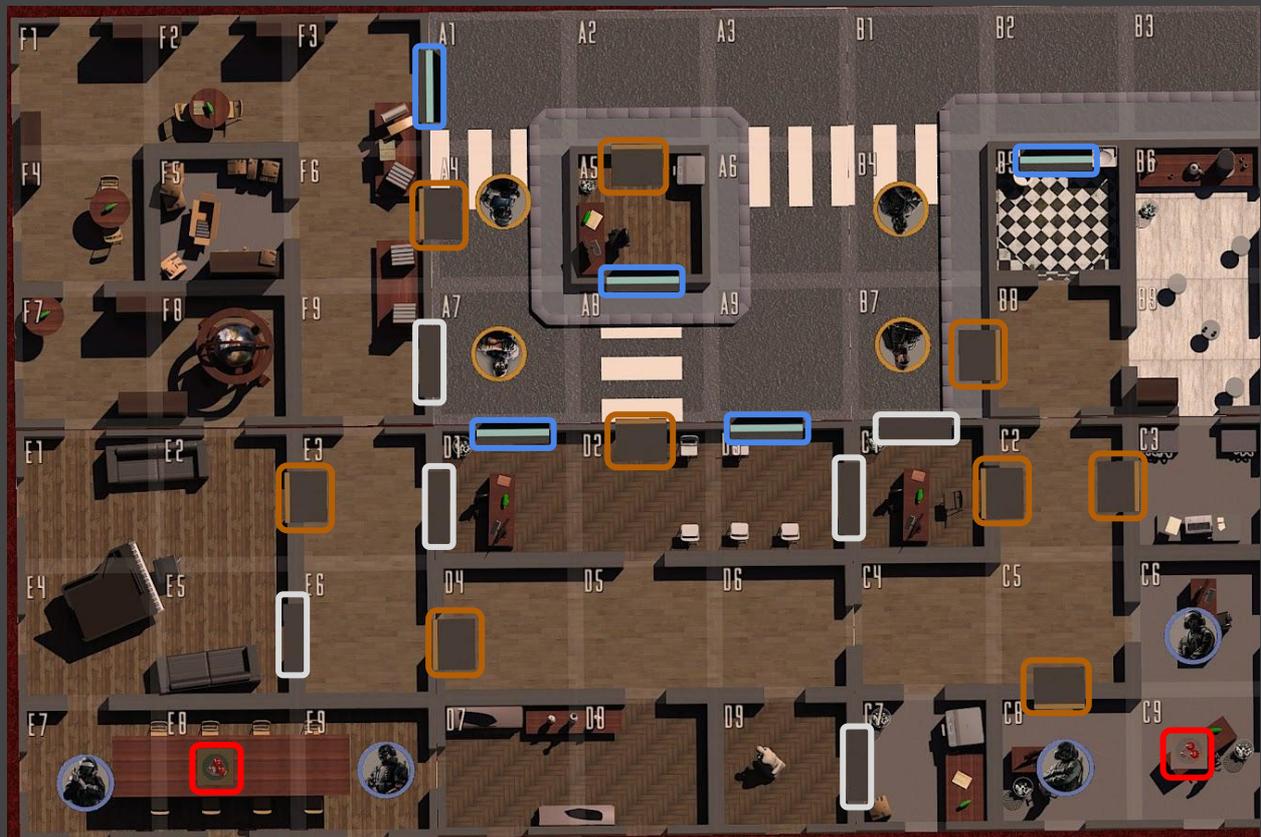


2 Decks de cartes d'actions



50 pions pièges

## ■ La mise en place



### Mission 1 : Désamorçage dans l'ambassade

Sur cette carte, les attaquants commencent à l'extérieur du bâtiment, en position pour y entrer.

Les défenseurs sont eux séparés entre les deux zones contenant les bombes qu'ils doivent protéger pendant **10 tours**.

1. Disposer les dalles
2. Disposez les portes, fenêtres, murs et objectifs.
3. Constituez deux pioches avec les Decks de cartes attaquants et défenseurs
4. Disposez la réserve des pions pièges à proximité de l'équipe de défense
5. Les joueurs de chaque équipe choisissent leurs Agents :

2 joueurs : 4 Agents par chacun

4 joueurs : 2 Agents par chacun

6. Placer les Agents sur leurs zones de départ

Mission pour 2 - 4 joueurs



10 tours / 20 minutes

Objectifs :

Attaque : Désamorçage d'une des deux bombes

Défense : tenir 10 tours



## ■ Présentation du jeu

### La phase de préparation

Lors de la phase de préparation, les joueurs des deux équipes tirent 5 cartes dans leur deck respectifs.

Les joueurs en défense ont le droit de poser les barricades et renforcement de murs qu'ils ont en main et ce partout sur le plateau.

A l'issue de cette phase de renforcement, les joueurs de la défense piochent jusqu'à avoir 5 cartes dans leurs main.

Un tour de Rainbow Six Siege: On Board se divise en plusieurs phases consécutives qui se décomposent comme suit :

### La phase d'attaque

Les joueurs de l'équipe attaquante effectuent leur tour en contrôlant chacun de leurs Agents dans l'ordre de leur choix. Chaque Agent peut effectuer trois actions par tour. Les Agents utilisent leurs actions pour se déplacer, utiliser une carte d'action ou combattre.

Une fois que tous les Agents de l'équipe d'attaque ont faits leurs actions, la phase d'attaque prends fin.

### La phase de défense

Les joueurs de l'équipe en défense effectuent leur tour en contrôlant chacun de leurs Agents dans l'ordre de leur choix. Chaque Agent peut effectuer trois actions par tour. Les Agents utilisent leurs action pour se déplacer, utiliser une carte d'action, poser un piège ou combattre.

Une fois que tous les Agents de l'équipe de défense ont faits leurs actions, la phase de défense prends fin.

### La phase de pioche

Tous les joueurs piochent dans le deck de leur équipe des cartes jusqu'à avoir 5 cartes dans leurs mains.

## Fin du tour

Les joueurs appliquent la fin des effets d'enfumage ou de désorientation. Puis, la partie continue par la phase d'attaque

## Gagner ou perdre

La partie est perdue quand tous les Agents d'une équipe ont été tués ou quand l'équipe adverse a rempli son objectif.

## ■ Les bases

### ● Cellules et Zones

#### Une Cellule



Une cellule est délimitée par un cadre blanc et est numérotée de A1 à F9.

La cellule sert pour les déplacements, les poses de pièges ainsi que pour la portée des actions et combats.

#### Une Zone



Une zone est un ensemble de cellules. Elle est délimitée par les murs qui en font le tour

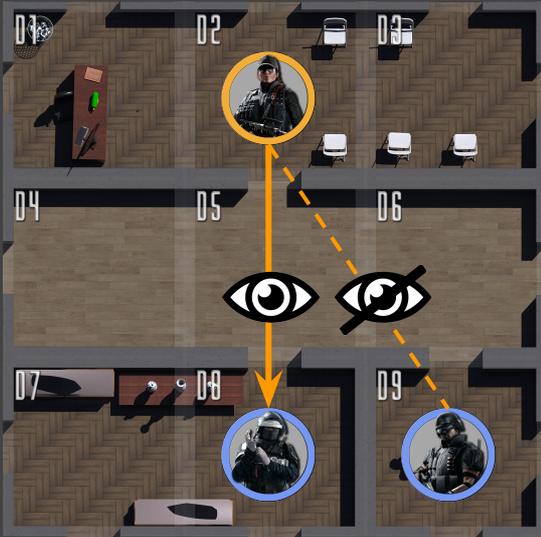
La zone sert pour les effets des différentes grenades.

## • La ligne de tir

Un Agent ne peut initier un combat qu'avec un Agent dans sa ligne de tir.

La ligne de tir d'un Agent est en ligne droite parallèle aux bords du plateau.

La ligne de tir est coupée en présence de fumée provenant d'une grenade fumigène.



Ici, l'Agent attaquant (Ash) a une bonne ligne de tir pour pouvoir tirer sur Doc qui en est en face d'elle mais pas sur Castle qui est en diagonale.

## • Le déplacement

Un Agent se déplace de cellule en cellule au coût d'une action par cellule traversée.

De plus, il n'est pas permis de se déplacer en diagonale.

Passer une porte fermée coûte deux actions, une pour ouvrir la porte et une pour la franchir. Il est également possible de passer par une fenêtre, ce qui coûte toujours deux actions.

## • Les cartes actions

Les cartes actions sont séparées en deux decks, le deck défenseur et le deck attaquant.

Dans ces deux decks, certaines cartes sont identiques telles les grenades et d'autres sont spécifiques à l'équipe tel les pièges et barricades.

Voici la composition d'une carte d'action :



Les cartes actions contiennent les informations suivantes :

**Action** : Ce que permet la carte si elle est utilisée en tant qu'action.

**Attaque** : Valeur d'attaque quand la carte est utilisée pour un combat

**Défense** : Valeur de défense quand la carte est utilisée pour un combat

**Distance** : Distance d'utilisation de l'action en cellule

**Durée** : Nombre de tours pendant lesquels l'action dure

Ici nous avons une carte qui permet l'**Action** de lancer une grenade fumigène sur une cellule adjacente (**Distance** = 1) qui enfume la zone cible pendant deux tours (**Durée** = 2).

Utilisée lors d'une phase de combat, elle apporte 2 points si on **Attaque** et 3 si on se **défend**.

Voir la section sur le combat pour plus de détails sur le déroulé d'une phase de combat.

## ● Le combat

Combattre coûte une action à l'Agent qui attaque. Le joueur désigne quel Agent est ciblé puis la phase de combat peut commencer.

Une fois un combat initié, la phase de combat se déroule comme suit :

Cas où les deux Agents sont dans des zones distinctes :

- 1 - les joueurs contrôlant les deux Agents sélectionnent les cartes à utiliser pour le combat.
- 2 - Ils posent leurs cartes face cachée devant eux.
- 3 - Le joueur qui est attaqué peut poser une carte d'action Contre s'il le souhaite. Son Agent devient alors l'attaquant dans ce combat.
- 4 - Les joueurs retournent leurs cartes pour comparer le total des points d'attaque pour l'Agent qui initie le combat avec le total des points de défense de l'Agent ciblé.
- 5 - Les joueurs peuvent utiliser leurs cartes double attaque ou double défense pour influencer sur le résultat du combat.
- 6 - Si la valeur d'attaque est strictement supérieure à celle de la défense, l'Agent ciblé prend un dégât. Si elle est égale ou inférieure l'attaque est un échec.

Si les deux Agents sont dans la même zone :  
L'Agent attaqué se prend automatiquement un dégât et ne peut se défendre.

Un Agent de l'équipe d'Attaque (orange) décide d'attaquer un Agent de la Défense (bleu). Les deux joueurs utilisent deux cartes.

**Détection des pièges**  
Le joueur découvre tous les pièges des zones adjacentes à la zone ciblée.

**Tir de couverture**  
Tous les agents présents sur la zone ciblée ne peuvent plus bouger.

Ici l'attaque est un échec car nous obtenons un score d'attaque de  $4 + 3 = 7$  et un score de défense de  $4 + 3 = 7$ . C'est donc une égalité et l'Agent ciblé n'est pas touché

## ● Les dégâts

Lors d'une phase de combat, si l'Agent ciblé est touché, il prend un dégât. On tourne alors son pion d'un quart de tour pour montrer qu'il ne lui reste qu'un point de vie (PV). S'il prend un second dégât, l'Agent est tué et son pion est retiré de la partie.



Agent avec 2 PV



Agent avec 1 PV

## ● Les Grenades et effets

Parmi les actions disponibles, il est possible de lancer des grenades via les cartes associées.

Les grenades fonctionnent comme suit:

- Elles se lancent dans une cellule adjacente à l'Agent qui l'utilise.
- Elles font effet dans toute la zone.
- Leur effet est immédiat mais peut s'étendre sur plusieurs tours.

L'effet des grenades est indiqué sur leurs cartes respectives.

## ● Les effets

Il existe 3 types d'effets :

1 - Zone enfumée : Lorsqu'une zone est atteinte par une grenade fumigène, elle est enfumée. On y place alors 2 pions Smoke. Aucun opérateur ne peut tirer dans ou à travers une zone enfumée. A la fin d'un tour de jeu on retire l'un des pions Smoke de la zone.

2 - Agent flashé : un Agent touché par une grenade Flash est flashé et ne peut donc plus faire d'action pendant son prochain tour. Mettre un pion Flash sur l'Agent pour indiquer qu'il ne peut agir.

3 - Désorienté: un Agent sous l'effet d'un tir de couverture est dit Désorienté et ne peut se déplacer pendant un tour. Il conserve la capacité à faire toute autre action tel un tir ou l'utilisation d'une carte. Mettre un pion Désorienté sur l'Agent pour indiquer son état.

## • Les pièges

L'équipe de Défense possède la capacité de poser des pièges. Leur pose et déclenchement fonctionnent comme suit:

Poser un piège :

Un Agent peut poser un piège dans toutes cellules adjacentes à sa position tant que la cellule est visible. Pour cela le joueur pose sa carte piège face cachée sur la table et place un pion piège correspondant à la cellule où le piège est posé face cachée au dessus de la carte piège.

Déclenchement de piège :

Les pièges se déclenchent lorsqu'un Agent de l'équipe d'attaque passe par la cellule piégée. L'équipe en Défense doit alors indiquer que l'Agent adverse est tombé dans un piège et retourne la carte et le pion du piège pour indiquer où l'Agent s'est fait piéger. L'Agent tombé dans le piège reste alors à cette position et applique les effets de la carte piège.

Si l'Agent piégé possède encore des actions et n'est pas sous l'effet d'un piège incapacitant, il peut continuer son tour.

## • Les objectifs

Les objectifs des deux équipes sont décrites dans les scénarii de jeu.

Lorsqu'il est fait mention de désamorcer une bombe, il faut que l'Agent de l'attaque soit seul dans la zone de la bombe à la fin du tour de jeu pour valider cet objectif.

### ■ Fin de partie

La partie se termine quand l'un des camps a atteint tous ses objectifs ou lorsque tous les Agents d'une équipe sont morts.

L'équipe ayant annihilé l'équipe adverse ou rempli ses objectifs est vainqueur.



Vous avez désormais toutes les cartes en main pour jouer à Rainbow Six Siege: On Board.

Il vous est possible de créer vos propres missions et cartes en réarrangeant les modules du plateau de jeu ainsi que les portes, murs et fenêtres.



 TOM CLANCY'S

# RAINBOW SIX® SIEGE

## ON BOARD



Jeu créé par Jonathan Jérôme-Gerstch en 2019.

@jjeromegerstch