



ROXANNE BLOUIN-PAYER  
RICHARD FLANAGAN  
SAWSSAN KADDOURA  
JEAN PELLERIN

## INTRODUCTION :

### BUT :

Chaque joueur contrôle une armée de pions et doit les utiliser stratégiquement pour éliminer les pions adverses. Les joueurs peuvent donner un avantage significatif à son armée en créant des tours de pions (2 pions empilés ou plus) et/ou en récoltant des pièces d'habileté. Le jeu est remporté lorsque tous les pions de l'adversaire sont vaincus.

Nombre de joueurs : 2

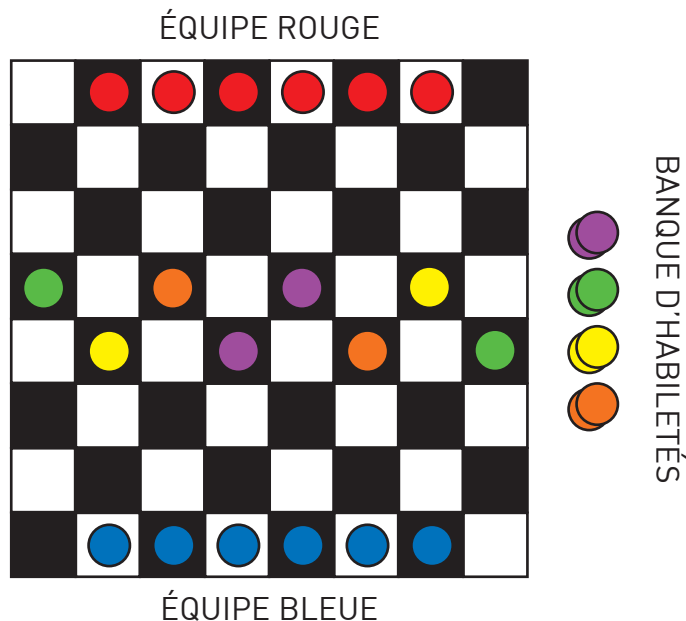
### Matériel :

- 1 échiquier & 1 dé
- 4 pièces d'habiletés verts
- 4 pièces d'habiletés oranges
- 6 pions bleus & 6 pions rouges
- 4 pièces d'habiletés jaunes
- 4 pièces d'habiletés mauves

### DISPOSITION :

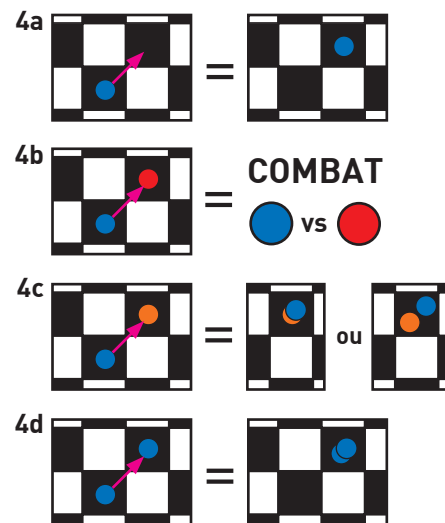
Les joueurs choisissent la couleur de leur armée: rouge ou bleue. L'échiquier est placé entre les deux joueurs. Les joueurs disposent leurs pions et les pièces d'habiletés selon le schéma de droite. Les 8 pièces d'habiletés restantes sont placées près de l'échiquier et composent la banque d'habiletés.

LES JOUEURS DISPOSENT LES PIÈCES D'HABILETÉS COMME INDICÉ ICI



### DÉROULEMENT DU JEU:

1. Les joueurs roulent le dé. Le plus haut résultat détermine qui joue en premier.
2. Les joueurs jouent à tour de rôle.
3. À son tour, le joueur peut déplacer un des pions qu'il possède. Chaque pion peut bouger d'une case par tour dans n'importe quelle case adjacente à sa case actuelle, incluant les mouvements diagonaux.
4. Après le mouvement, il peut survenir l'un des 4 événements suivants:
  - a) Si le pion est déplacé vers une case vide, rien ne se produit et le tour du joueur est terminé.
  - b) Si le pion est déplacé vers une case occupée par un pion adverse, il y a immédiatement un combat. Voir la section "COMBAT". Le tour du joueur se termine après le combat.
  - c) Si le pion est déplacé dans une case occupée par une pièce d'habileté et qu'aucun autre pion ne l'occupe, le joueur peut l'empiler ou non sous son pion. Voir la section "LES HABILETÉS". Le tour du joueur se termine après l'empilement.
  - d) Si le joueur déplace son pion vers une case occupée par d'autres pions qu'il contrôle, les pions s'empilent. Un pion (ou tour de pions empilés) qui a déjà empilé une ou deux pièces d'habiletés, ne peut empiler d'autres pions ayant aussi empilé des habiletés. Le tour du joueur se termine après l'empilement. Voir la section "COMBAT - Empilement d'unités".
5. Après que le tour du joueur est terminé, son adversaire répète le même scénario depuis l'étape 3.

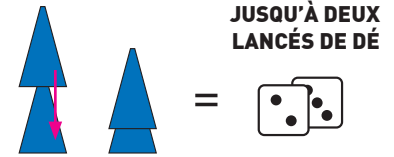


## EMPILEMENT & HABILITÉS:

Au cours de la partie, le joueur aura la possibilité de renforcer leurs pions de plusieurs façons. Empiler des pions les uns sur les autres (tour de pions) donne la possibilité de relancer le dé tandis que les diverses pièces d'habiletés donne des fonctions supplémentaires au pion la possédant. De cette façon, des pièces d'habiletés peuvent être empilées sur des pions double ou triple pour créer des tours de pions ultra puissantes.

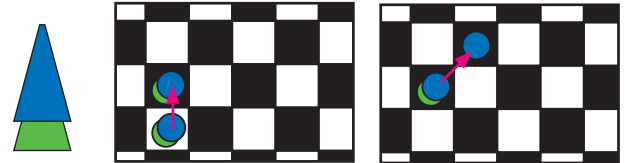
### EMPILEMENT :

Les joueurs peuvent empiler leurs pions les uns sur les autres jusqu'à un maximum de 3 pions (les habiletés ne sont pas comptées). Chaque pion faisant partie de cette tour de pions donne l'opportunité de relancer le dé en combat. Contrairement aux autres habiletés, l'empilement des pions est permanent et peut être utilisé chaque combat. Lors d'un combat, la possibilité de relancer le dé, dû à l'empilement des pions, devrait être priorisé aux autres pièces d'habiletés. Si un joueur perd un combat auquel participait sa tour de pion, il perd tous les pions qui y étaient empilés.

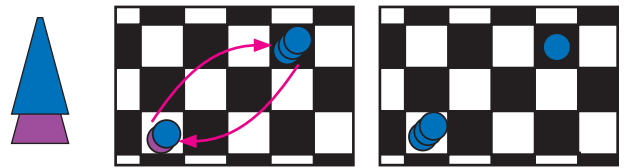


### LES HABILITÉS : personnalisez votre artillerie

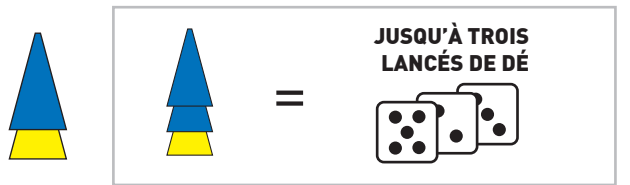
- **VERT** : **Vitesse** - permet de bouger de deux cases par tour au lieu d'une (peut être dans une direction différente). Si une unité amasse plus d'une habileté verte, elle peut alors se déplacer de quatre cases par tour.



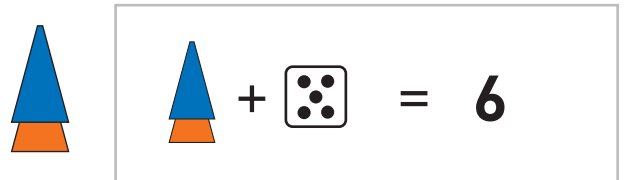
- **MAUVE** : **Échange** - permet d'échanger les positions de deux unités de même couleur. Utiliser cette habileté compte comme un mouvement et le tour du joueur se termine après l'échange. L'échange est la seule habileté qui peut être utilisé dans le tour de l'adversaire. Lorsqu'une attaque est initiée par le joueur opposé, le joueur qui se défend à l'option de faire un échange de pions avant que le combat débute. L'option d'échanger de pions est interdite une fois le combat commencé.



- **JAUNE** : **Chance** - le joueur peut, si désiré, relancer le dé une autre fois pendant un combat.



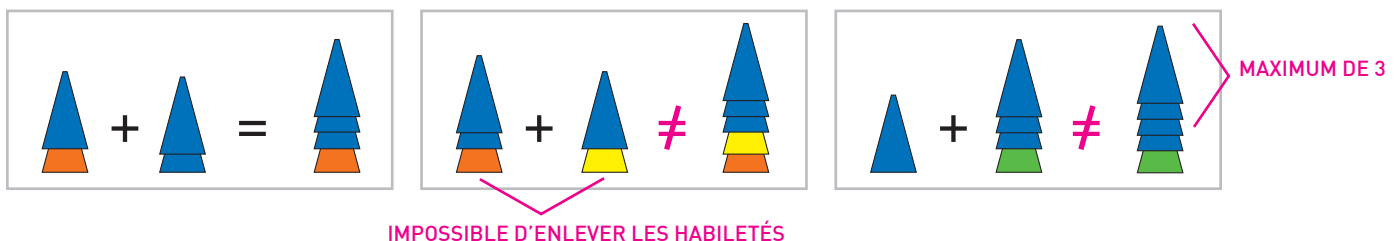
- **ORANGE** : **Force** - Le joueur peut, si désiré, ajouter « +1 » à son résultat de dé lors de la résolution d'un combat. Si le joueur est l'attaquant, il doit décider d'utiliser cette habileté avant de passer le dé à son adversaire.



### RÈGLES RELATIVES AUX HABILITÉS :

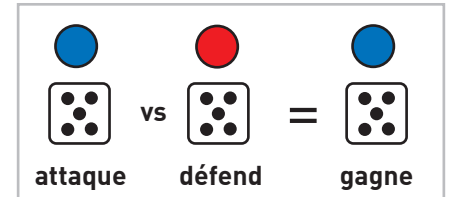
- Une habileté peut seulement être utilisée par le pion qui la détient.
- Un pion ou une tour de pion peut seulement avoir deux habiletés à la fois (il est possible d'avoir 2 fois la même).
- Une habileté peut être utilisée qu'une seule fois. Une fois utilisée, elle doit être retirée du jeu.
- Les pièces d'habiletés empilées ne peuvent être enlevées ou remplacées jusqu'à ce qu'elles soient utilisées (exception faite lors de la reconfiguration des pions après un combat, voir les règles de combat).

### QUELQUES EXEMPLES DE L'EMPILEMENT DES PIONS ET DES HABILITÉS



## COMBAT:

Le combat se déroule par roulements de dé. L'attaquant roule en premier. Le dernier jeté de dé effectué par le joueur sera celui préservé. Ce sera au joueur de décider d'arrêter de rouler ou de continuer d'utiliser ses chances pour essayer d'avoir un meilleur résultat de dé. Le joueur qui obtient le plus haut résultat gagne le combat. En cas d'égalité (après avoir appliqué l'effet de l'habileté Force s'il y a lieu) l'attaquant a toujours l'avantage et remporte le combat.



## EMPILEMENT EN COMBAT:

Si les joueurs ont plusieurs pions empilés, chaque joueur obtiendra un nombre de chances de rouler le dé égal au nombre de pions empilés. L'avantage de l'empilement est permanent et il est utilisable à tous les combats (avant d'utiliser les pièces d'habiletés). Une fois empilés, les pions ne peuvent plus être séparés.

## HABILITÉS EN COMBAT :

Les pions ayant empilé une ou deux pièces d'habiletés peuvent les utiliser, si applicable, durant les combats. Par contre, quand une pièce d'habileté est utilisée elle sera automatiquement retirée du jeu.

## FIN DU COMBAT:

Le joueur gagnant peut échanger ses pièces d'habiletés avec celles inutilisées par le joueur perdant. La limite de pièces d'habiletés empilées par un pion (ou par une tour de pions empilés) reste de deux, donc toute pièce d'habileté excédante (non empilées) après l'échange sera retirées du jeu. Voir le schéma 1.

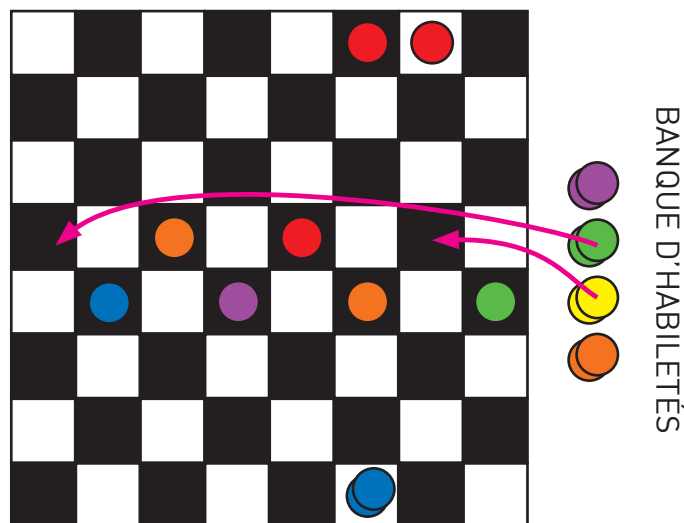
Le joueur défait, perdra tous ses pions qui étaient impliqués au combat (en plus de ses pièces d'habiletés), par contre il/elle aura la possibilité de choisir une pièce d'habileté dans la banque d'habiletés (s'il en reste) et de la placer sur l'échiquier. Cette nouvelle pièce d'habileté doit être placée sur l'une des deux cases initiales désignées pour sa couleur (Voir la configuration initiale des pièces d'habiletés), uniquement si cette case n'est pas déjà occupée par une autre pièce d'habileté ou pion(s). Voir le schéma 2.

1.



APRÈS LE COMBAT, LE JOUEUR DÉFAIT PEUT REMPLACER UNE (1) HABILITÉ

2.



DANS CET EXEMPLE, SEULE L'HABILITÉ VERTE OU JAUNE PEUT ÊTRE REMPLACÉE

**GETTING STARTED :**

**GOAL :**

In Piggyback, players use their army of units to strategically eliminate the units of their opponent via combat. The game is won when an opponent's team is eliminated. Players can enhance the capabilities of their units by stacking units, adding special abilities, or combining stacks & abilities for an advantage in combat. See the Stacking & Abilities section for more information.

**Number of Players:** 2

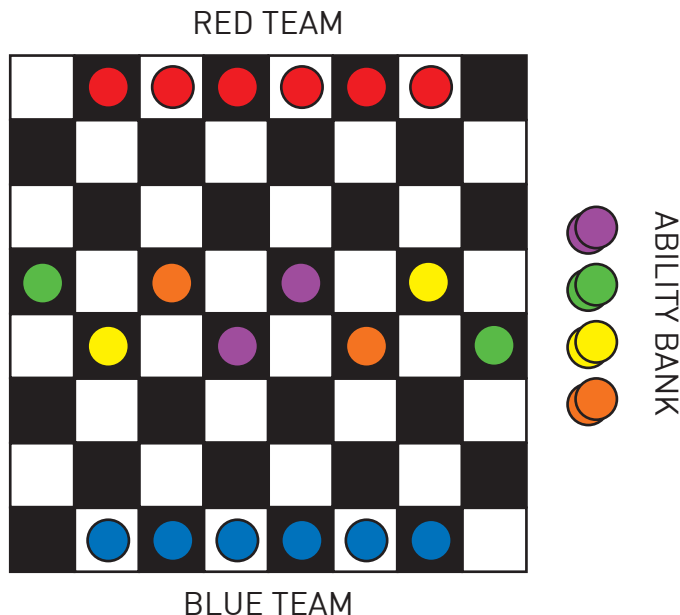
**Game Materials :**

- 1 game board & 1 dice
- 4 green ability pieces
- 4 orange ability pieces
- 6 blue units & 6 red units
- 4 yellow ability pieces
- 4 mauve ability pieces

**GAME LAYOUT :**

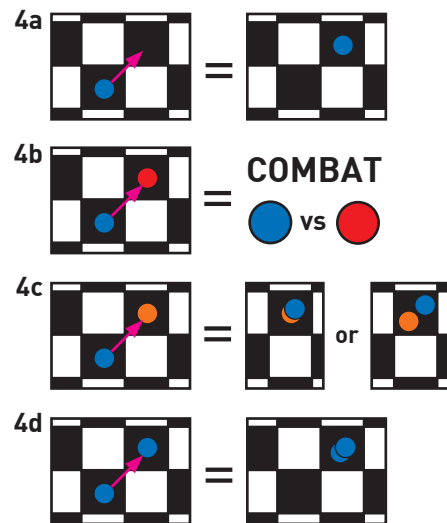
Players choose a colour for their army; red or blue. The game board is placed between the players, and the units and abilities are placed on the board according to the diagram. Eight abilities (2 of each) are set beside the board in the ability bank.

PLAYERS PLACE THE ABILITIES AS INDICATED HERE



**Game process:**

1. Players roll the dice, the highest rolling player starts first.
2. Players control their units turn by turn.
3. The first player proceeds by moving one of their units. A unit moves one space each turn in any direction (orthagonal or diagonal).
4. After moving a unit, one of 4 events may occur:
  - a) If a unit is moved in an empty space, no events occur and the player's turn is over.
  - b) If a unit is moved into a space occupied by an enemy unit, combat immediately begins. The player's turn is over after combat is complete. See combat section for more information.
  - c) If a unit is moved into a space occupied by an ability and is empty of other units, the player may chose to acquire it. The player's turn ends after stacking, if any. Should the player choose not to acquire the ability, the move is over. See abilities section for more information.
  - d) If a unit is moved into a space occupied by friendly units, the units can stack if they adhere to the stacking parameters. The player's turn ends after stacking. See stacking section for more information description.



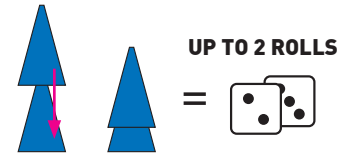
5. After a player's turn, the opponent repeats the process from step 3.

## STACKING & ABILITIES:

Throughout the course of a Piggyback game, the player has the option to enhance their units in a number of ways. Stacking of individual units can increase dice roll opportunities while abilities add extra functionality to units. Furthermore, abilities can be added unit stacks for ultra powerful units. See below for details on each respective function:

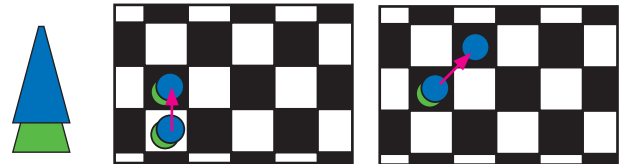
### STACKING:

Players can stack their units to a maximum of three (3) independantly of abilities. Each unit in these "stacks" corresponds a possible roll when in combat. Unlike the other abilities, the effects of stacks are persistent and can be used in multilpe combats and should be used prior to invoking abilities. If a player loses a "stacked" unit in combat, all of the units in the stack are eliminated

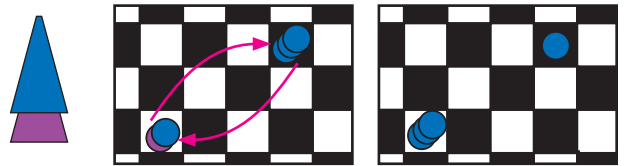


### ABILITIES: customize you warfare

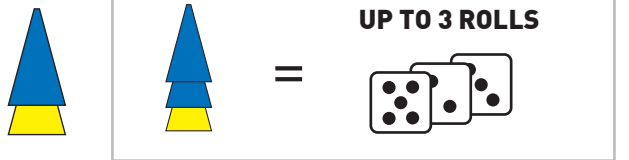
- **GREEN : Boost** - move twice in one turn (does not need to be same direction) If a player invokes two concurrent Boosts, the unit is moved 4 times in one turn



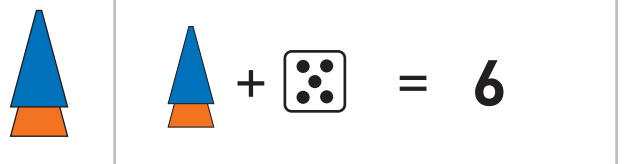
- **PURPLE : Warp** - swap positions with a friendly unit (this action replaces the movement of the unit, and the player's turn is over after the switch). **Warp is also the only ability that can be used outside of the player's turn.** When an attack has been initiated by the attacking player, the defending player has the option to perform a warp before the combat has begun. The option to invoke the warp ability is forfeit once the combat has begun.



- **YELLOW : Luck** - the player has the option but is not obliged to roll the dice again in combat.



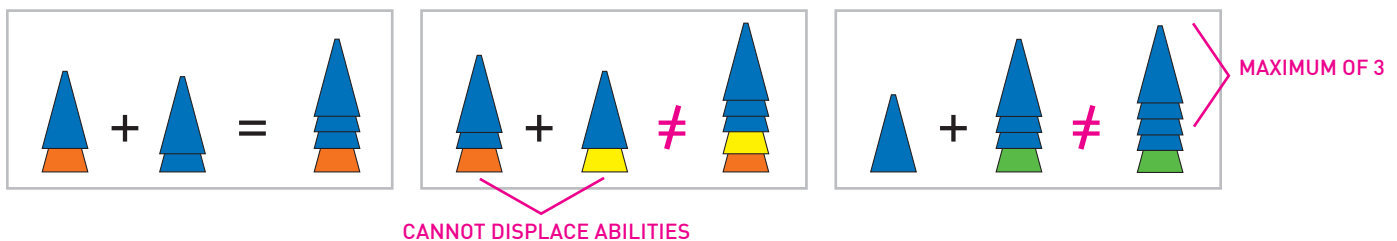
- **ORANGE : Firepower** - the player has the option but is not obliged to add "1" to the value of their roll. If this ability is being used by the attacker, it must be used before relinquishing control of the dice.



### ABILITY RULES :

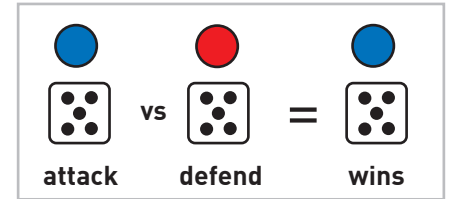
- Abilities can only be used on the unit which owns them
- Maximum of two abilities on the same unit or stacked unit (can be the same ability)
- Abilities can only be used once, then they must be discarded
- Once a player has placed an ability on a unit, it cannot be removed or replaced until it has been used, or reconfigured after winning a battle.

### SOME EXAMPLES ON MIXING UNITS AND ABILITIES :



## COMBAT:

Combat takes place by rolling the dice. The attacker rolls first and must complete all of their rolls before relinquishing the dice to the defender. The last roll of the dice made by the player will be the one preserved, all other rolls are forfeit. It remains to the player to decide to either stop rolling or continue to use his/her chances and try get a better result with the dice. The player who gets the highest result wins the combat. In case of a tie (which can include applying the effect of the Firepower ability, if applicable) the attacker always has the advantage and wins the combat.



## STACKING UNITS:

If a player has a specific number of units stacked, each player will get several chances to roll the dice equal to the number of stacked units. The advantage of stacking is permanent and can be used whenever in combat (before using the abilities). But, once stacked, the units can not be separated. See Stacking section for more information.

## ABILITIES IN COMBAT:

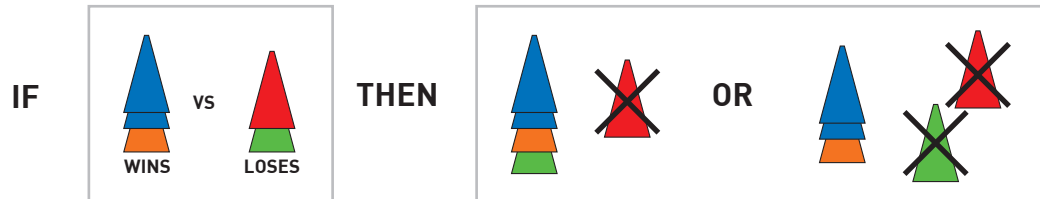
Units that have one or two abilities stacked can use them, if applicable, during battle. But when an ability is used it has to be removed from the game.

## END OF COMBAT:

The winning unit or stack can exchange its abilities with the unused abilities of the losing unit. The limit of abilities permitted remains two (2). All abilities remaining after the exchange have to be discarded and do not contribute to the ability bank. (See diagram 1)

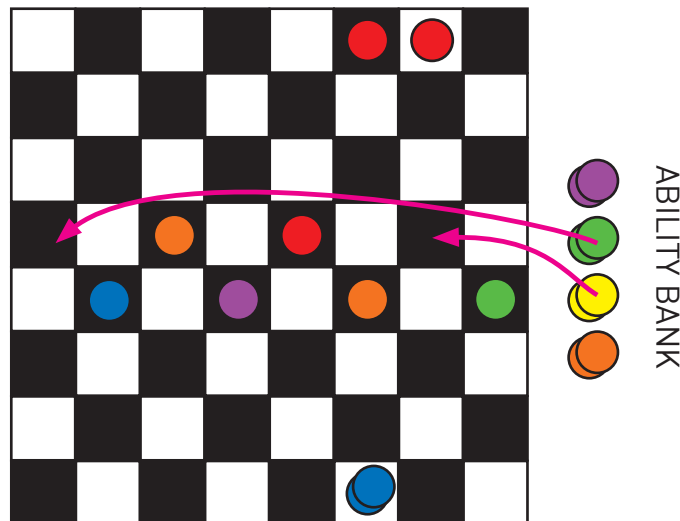
The defeated player will lose all their units that were involved in combat (in addition to their abilities), but they will be able to choose an ability from the bank of abilities (if any remain) and place it on the board. This new ability must be placed on one of the two initial boxes designated for its color (see the initial configuration of abilities), only if the box is not already occupied by another ability or unit. (See Diagram 2)

1.



AFTER COMBAT THE DEFEATED PLAYER CAN REPLACE ONE (1) ABILITY

2.



IN THIS EXAMPLE ONLY GREEN OR YELLOW CAN BE REPLACED