

# GUIDE



REGARDEZ UN TUTORIEL

[versus42.com](https://versus42.com)

JOUEZ EN LIGNE

[play.versus42.com](https://play.versus42.com)

# BUT DU JEU

Les joueurs incarnent des Invokeurs, qui s'affrontent en duel dans une Arène.



- ② Vous avez un deck de cartes, qui sont des créatures à invoquer sur le terrain.
- ② Pour **gagner**, vous devez éliminer toutes les cartes de votre adversaire.
- ② Une carte est éliminée lorsqu'elle est *détruite* ou *défaussée*.
- ② Pour éliminer des cartes, vous pouvez : utiliser des *Capacités* (page 1), faire des *Déplacements de Fonds* (page 4), et provoquer des *Combats* (page 6).

## CARTES

- Mélangez les cartes. Chaque joueur reçoit un deck aléatoire de **12** cartes. Chaque joueur pioche **3** cartes du dessus de son deck, et les met dans sa main.

- ② Ces **valeurs** sont adaptées aux débutants. Mais elle sont librement ajustables. Jusqu'à 21/deck, pour la durée de jeu. Jusqu'à 5/main, pour la difficulté.

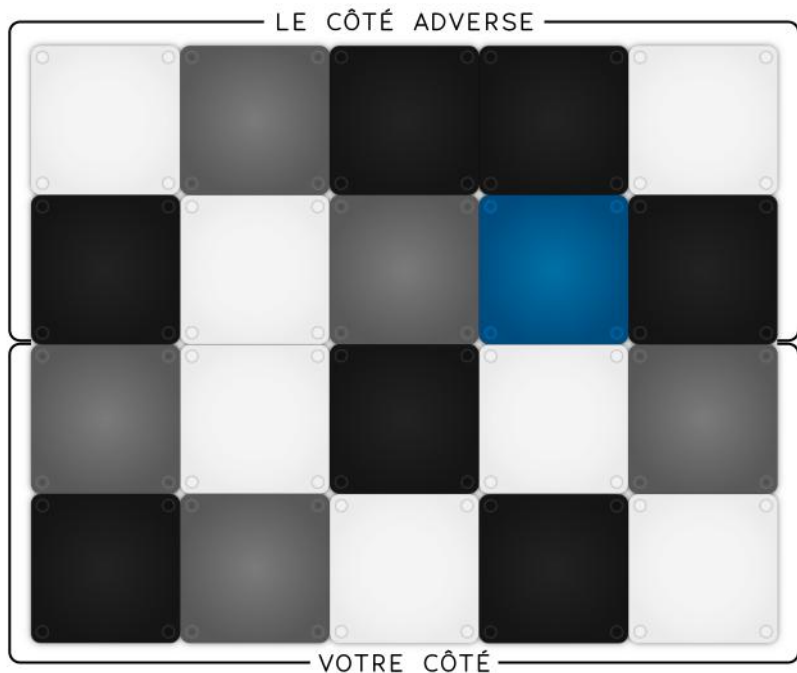
Chaque carte a 4 caractéristiques :

- ② Un type d'**Énergie** : Lumière  ou Ténèbre .
- ② Un niveau de **Puissance** : le nombre de sphères.
- ② Une capacité manuelle : l'**Actif**.  
Il n'est applicable que durant votre tour, si vous choisissez de l'utiliser.
- ② Une capacité automatique : le **Passif**.  
Il s'applique seul, en continu.  
Y compris durant le tour adverse.



# TERRAIN

- > Distribuez les tuiles *Énergie* aléatoirement, en 4 lignes et 5 colonnes.  
Chaque tuile définit 1 **zone** du terrain.



- ⦿ Si la tuile **Bleue** est du côté adverse, vous **débutez** la partie.

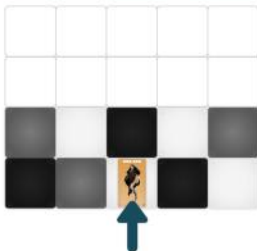
# ACTIONS

Une partie se déroule au **tour par tour**. Durant votre tour, vous pouvez utiliser de 0 à 4 Actions. Maximum 1 de chaque type : *Invoker*, *Dévoiler*, *Activer*, *Déplacer*. Et ce, dans n'importe quel ordre.



## INVOKER

Déposez 1 carte, depuis votre main, sur n'importe quelle tuile de votre côté du terrain. Recto ou verso.



## ACTIVER

Utilisez 1 Actif de l'une de vos cartes recto sur le terrain.

- i Les Actifs sont réutilisables. Tant que vous avez une Action Activer disponible.



## DÉVOILER

Dévoilez 1 carte face verso sur le terrain, en la tournant face recto.



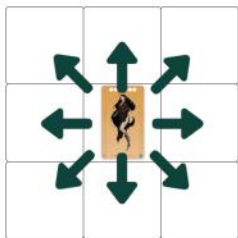
- i Ciblez l'une de vos cartes, ou une carte adverse.



## DÉPLACER

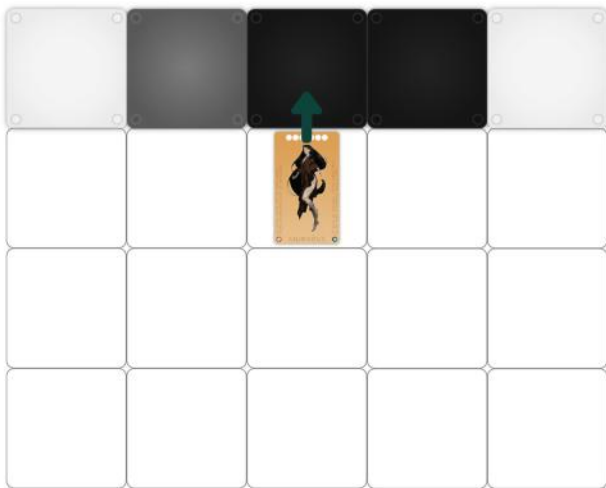
Déplacez 1 de vos cartes vers n'importe quelle zone adjacente.

- i Cette carte peut être déplacée en étant verso.



# DÉPLACEMENT DE FONDS

À chaque fois que vous utilisez une **Action Déplacer** vers n'importe quelle zone de la **Ligne de Fonds** de votre adversaire, il doit immédiatement se **défausser**.



**Défausser** = L'adversaire doit prendre la 1ère carte au dessus de son deck, et la retirer du jeu. Si son deck est épuisé, il doit choisir une carte de sa main. S'il n'a plus de cartes en main, il doit choisir une de ses cartes sur le terrain.

- 1 Également applicable lorsque vous êtes déjà sur une zone de la *Ligne de Fonds*.
- 1 Utiliser une *Téléportation* ou un *Échange d'emplacement* n'est pas considéré comme une *Action Déplacer*.

# TUILES

Les tuiles symbolisent des zones d'Énergie.

Elles offrent des **avantages** aux joueurs. Il y en a de 4 couleurs :



**Blanche** : Une carte Lumière obtient +1 de **Puissance**, tant qu'elle est *recto* dans cette zone.



**Noire** : Une carte Ténèbre obtient +1 de **Puissance**, tant qu'elle est *recto* dans cette zone.



**Grise** : Une carte *verso* ne peut être ciblée par une Action **Dévoiler** de l'adversaire, tant qu'elle est dans cette zone.



**Bleue** : Les 2 joueurs peuvent **invoquer** de manière illimitée. Durant leur tour. Tant qu'il y a une carte *recto* dans cette zone, quel que soit son détenteur.

# PIOCHE

À chaque fois que l'une de vos cartes est **détruite**, piochez immédiatement 1 carte au-dessus de votre deck. Y compris durant le tour de votre adversaire.

# COMBATS

Un Combat est un **événement**, qui se déclenche dès qu'il y a 2 cartes dans 1 zone.

- i Ceci peut résulter d'une *Invocation*, d'un *Déplacement*, d'une *Téléportation*.
- i Ceci est également applicable entre des cartes *alliées*.

Un Combat se résout en 3 étapes : Le **Placement**, La **Révélation**, L'**Absorption**.

## I. PLACEMENT

Les 2 cartes sont placées dans la même zone.

- > **Vérifiez** s'il n'y a aucune carte sur le terrain dont le Passif est maintenant applicable.



## II. RÉVÉLATION

- > **Retournez** les cartes étant *verso*, s'il y en a.
- > **Vérifiez** s'il n'y a aucune carte sur le terrain dont le Passif est maintenant applicable.
- i Ceci n'est pas considéré comme une Action *Dévoiler*.



## III. ABSORPTION

- > **Détruisez** la carte la moins puissante, et **glissez-la** sous la plus puissante.
- i À puissance égale, les 2 sont détruites.
- i Un allié détruit n'est pas absorbé. Seul un ennemi détruit est absorbé.



Une carte peut absorber jusqu'à 4 ennemis.

Elle cumule ainsi de nouvelles **capacités** :



Elle peut **utiliser** les **Actifs** des cartes qu'elle absorbe.



Elle ne peut être **détruite** par aucun **Passif**.



Elle ne peut être **détruite** par aucun **Actif**.



Elle élimine toutes les cartes adverses. Ceci équivaut à votre **Victoire** immédiate !



## DÉFINITIONS

- ⦿ **Adjacent** = Les zones voisines, diagonales incluses. Une zone n'est pas adjacente à elle-même.
- ⦿ **Alliés** = Les cartes que vous contrôlez sont toutes alliées entre elles. Une carte n'est pas alliée avec elle-même.
- ⦿ **Augmenter** = Augmentez la puissance initiale d'une carte. Ceci n'est pas permanent, mais ajusté en temps réel.
- ⦿ **Copier** (👤) = Copiez l'Actif d'une carte recto (alliés inclus). Vous pouvez en cibler un autre à chaque utilisation.
- ⦿ **Défausser** (🌀) = Le joueur ciblé prend la 1ère carte au-dessus de son deck, et la retire du jeu. Si son deck est vide, il choisit une carte de sa main. Si sa main est vide, il choisit une de ses cartes sur le terrain.
- ⦿ **Détruire** (✖) = Prenez une carte sur le terrain et retirez-la du jeu.
- ⦿ **Ennemis** = Toutes les cartes adverses placées sur le terrain.
- ⦿ **Recto** = Face visible d'une carte.
- ⦿ **Téléporter** (🌀) = Transférez une carte d'une zone à une autre.
- ⦿ **Verso** = Face cachée d'une carte.