

## GUARDIANS ARENA

Règles alternatives pour le jeu de cartes *GUARDIANS (FPG)*

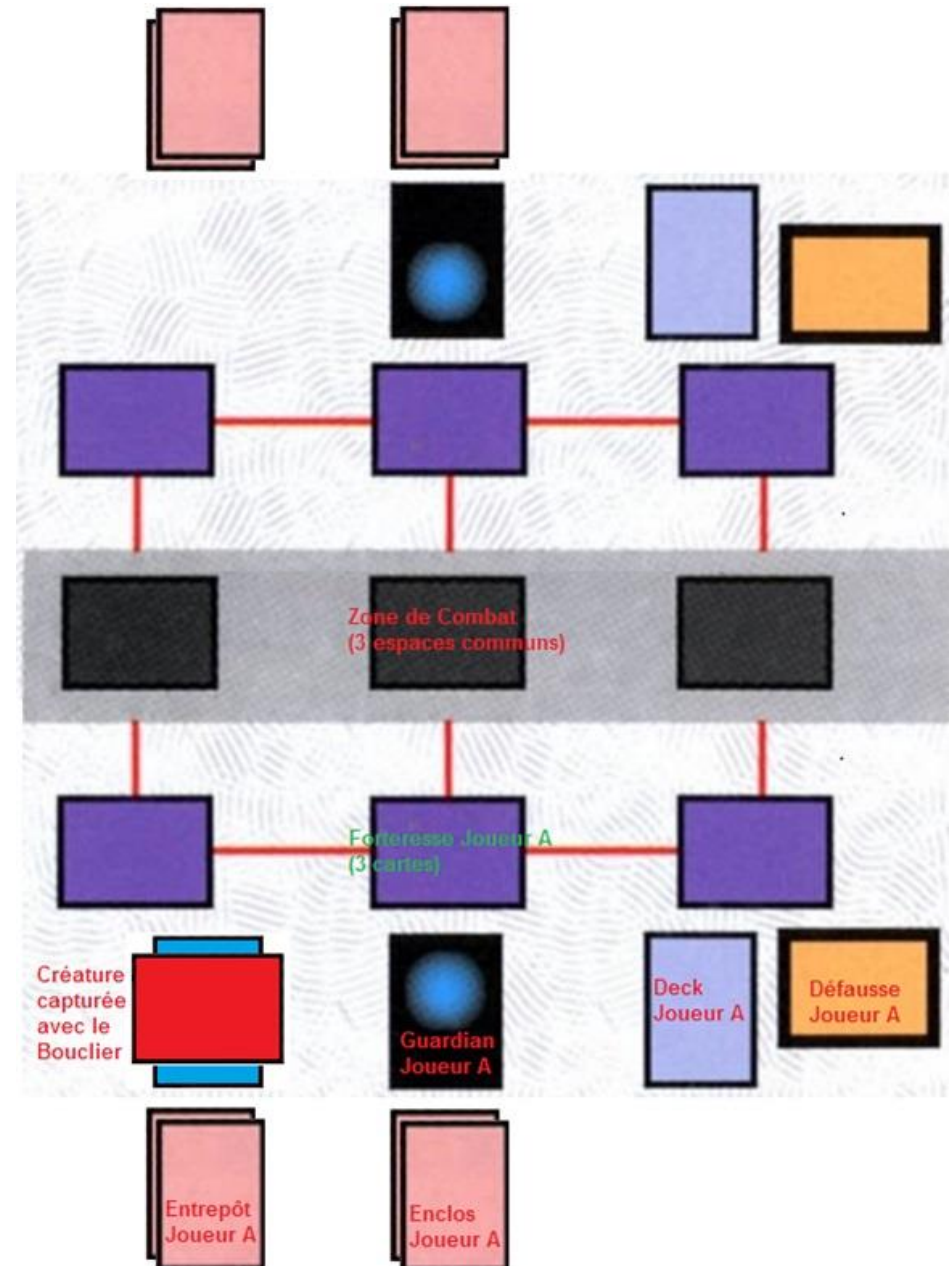
Last update: Mars 2019 - Version 5.1

Guardians Arena se joue avec les cartes du jeu **Guardians de FPG**. Les règles ont été modifiées pour introduire des duels de combattants et la capture des créatures ennemies !

### Conditions de Victoire

- ✓ Cinq Créatures Victorieuses. Un joueur ayant 5 Créatures Victorieuses placées devant son Gardien à la fin d'une phase est déclaré vainqueur de la partie.  
En cas d'égalité il faut continuer jusqu'à ce qu'un des joueurs possède plus de Créatures victorieuses que l'autre à la fin d'une phase.
- ✓ Forteresse ennemie détruite. Un joueur ayant détruit les trois cartes Forteresses de son adversaire (toutes retournées en « Ruine ») à la fin d'une phase est déclaré vainqueur de la partie.
- ✓ Guardian adverse vaincu. Un joueur ayant vaincu le Guardian adverse est immédiatement déclaré vainqueur de la partie.

### Aire de jeu



## Règles spécifiques « Guardians Arena »

### - Capture

Placer horizontalement le Bouclier utilisé pour la capture sur la Créature ciblée (face visible). Ceci indique que cette Créature adverse est sous votre contrôle jusqu'à la fin du tour. La Créature capturée et votre Bouclier sont mis à gauche du Guardian.

Lors de l'étape de Fin du Tour, une Créature capturée retourne dans l'Enclos de son propriétaire. Le Bouclier utilisé pour la capture retourne dans l'Enclos de son propriétaire.

### - Créature avec Vol

Dans la Zone de Combat, une Créature avec Vol ne tient pas compte de la Vitalité d'un adversaire sans le Vol, sauf si ce dernier bénéficie d'une capacité ou d'un bonus concernant les Créatures Volantes (Exemple : *Grand Elemental de l'Air*, « +6 Vitalité contre les Créatures avec le Vol »).

Cet avantage du Vol est inopérant en dehors de la Zone de Combat (Exemple : *lors d'une attaque depuis une Forteresse ou avec une Créature capturée*).

### - Créature attaquante contre Forteresse vide

Le joueur attaquant ne peut attaquer une Forteresse que si elle est vide (pas de Créature adverse dessus ou dessous). L'attaquant doit obligatoirement se défausser au hasard d'une carte de sa main (tirée par son adversaire). S'il n'a aucune carte en main, l'action est annulée.

Une fois la carte mise à la défausse, la carte Forteresse ciblée est retournée sur sa face « Ruine ».

**Condition de victoire :** Un joueur ayant détruit les trois cartes Forteresse de son adversaire (actuellement retournées en « Ruine » à la fin d'une phase) est déclaré vainqueur de la partie.

### - Créature attaquante contre Créature sans Bouclier

Les joueurs peuvent jouer des Créatures depuis leur main comme combattants secondaires. Ils peuvent aussi utiliser l'influence de leur Guardian (Coût : 1 Pierre de Pouvoir), mais aucun autre bonus ou modificateur n'est pris en compte. Le total des Vitalités de base pour le combat est effectué pour chaque camp.

Un Duelliste remporte le combat si la Vitalité totale est strictement supérieure à son adversaire. Le Duelliste perdant est placé dans la défausse de son propriétaire. En cas d'égalité aucun des Duellistes n'est vainqueur ou perdant. Ensuite les combattants secondaires en jeu sont placés dans l'Enclos de leur propriétaire.

### - Créature attaquante contre Guardian

La Créature attaquante et le Guardian ciblé sont considérés comme des Duellistes. L'attaquant peut jouer des Créatures depuis sa main comme combattants secondaires. Il peut utiliser l'influence de son Guardian, mais aucun autre bonus ou modificateur n'est pris en compte (y compris influence d'une Créature ou Attaque à distance). Le joueur contrôlant le Guardian attaqué ne peut faire aucune action.

Le total des Vitalités en jeu pour le combat est effectué. Si l'attaquant a une Vitalité totale strictement supérieure à celle du Guardian adverse, ce dernier est tué.

Ensuite les combattants secondaires en jeu sont placés dans l'Enclos de leur propriétaire.

**Condition de victoire :** Un joueur ayant vaincu le Guardian adverse est immédiatement déclaré vainqueur de la partie.

### - Créature avec Vitalité en rouge

La Vitalité indiquée en rouge remplace celle indiquée en noir lors du round secondaire d'un combat, que ce soit pour un Duelliste ou un combattant secondaire.

*Exemple : Le « Petit Fongus Volant » à une Vitalité de 4 (chiffre en noir) s'il est utilisé comme Duelliste lors d'un round primaire. Il aura une Vitalité de 5 (chiffre en rouge) lors du round secondaire.*

*Si le « Petit Fongus Volant » est combattant secondaire dans un autre combat, on utilise sa Vitalité rouge.*

## Mise en place de la partie

Dans l'aire de jeu chaque joueur place son Guardian et sa Forteresse (3 cartes).

Chaque joueur mélange son Deck et coupe celui de l'adversaire.

Chacun pose son Deck face cachée à droite de son Guardian puis pioche les 8 premières cartes pour constituer sa Main de départ.

Si un joueur n'a pas de Créature en main il peut dévoiler son jeu et piocher 8 nouvelles cartes. L'ancien tirage est ensuite mélangé à son Deck.

## **Déroulement d'un Tour (les deux joueurs jouent en même temps)**

### PHASE I : TIRAGE ET ORGANISATION

#### **Etape A. Stock** *(sautez cette étape lors du premier tour)*

Chaque joueur tire un nombre de cartes correspondant au tirage de base de son Guardian, affecté des éventuels modificateurs (LDL, MDL et LUC).

#### **Etape B. Main de Réserve**

Chaque joueur combine ses cartes en main et celles de son Entrepôt et Enclos.

#### **Etape C. Dominante**

Chaque joueur retourne, face visible, la carte qui est au sommet de sa Pioche : ce sera leur Dominante pour ce Tour. Le joueur dont la Dominante a la Valeur la plus élevée est le joueur « Actif » pour le tour en cours. En cas d'égalité, les joueurs doivent placer leur Dominante face cachée en dessous de leur Pioche et dévoiler une nouvelle carte.

#### **Etape D. Enrôlement**

Chaque joueur peut effectuer une des actions suivantes, à tour de rôle en commençant par le joueur Actif, jusqu'à ce que les deux joueurs passent :

- Poser, face cachée, une Créature sur une de ses Forteresses non-Ruine sans Créature ;
- Poser, face cachée, une Créature avec « Influence » ou « Attaque distance » sous une de ses Forteresses non-Ruine sans Créature ;
- Poser un Bouclier sur une Créature sans Bouclier située sur sa Forteresse ;
- Poser un Terrain en jeu sur un espace sans Terrain ;
- Associer un Objet C depuis sa main à une Créature en jeu sans Objet C ;
- Associer un Renforcement ou Affaiblissement depuis sa main à une Forteresse gauche ou droite non-Ruine en jeu ;
- Passer son tour (plus aucune action autorisée pour l'étape en cours).

#### **Etape E. Défausse**

Si un joueur a plus de 8 cartes en Main de Réserve, se défausser du surplus.

La Main de Réserve est ensuite divisée en 2 Piles (faces cachées) par joueur :

- L'Enclos, à l'arrière du Guardian (*cartes à simple liseré orange au dos*).
- L'Entrepôt, à gauche de l'Enclos (*cartes ornées d'un double liseré orange*).

### PHASE II : MOUVEMENT ET COMBAT

#### **Etape A. Entrée dans l'Arène**

Chaque joueur, en commençant par l'Actif puis à tour de rôle, peut déplacer ses Créatures avec un Bouclier depuis sa Forteresse dans l'espace situé devant elles dans la Zone de Combat.

#### **Etape B. Combat**

Si deux Créatures adverses se trouvent face à face dans un espace de la Zone de Combat, un Duel a lieu. Le joueur Actif est considéré comme Attaquant, son opposant comme Défenseur. Voir « Combat détaillé ».

#### **Etape C. Mouvement**

Chaque joueur peut déplacer ses Créatures sur sa Forteresse, en changeant leur place comme souhaité. Les Boucliers ne changent pas de Créature.

### PHASE III : OCCUPATION DE TERRAIN

#### **Etape A. Terrain**

Chaque joueur ajoute à sa main les cartes de son Enclos. Les joueurs peuvent ensuite effectuer ces actions pour leurs Créatures dans la Zone de Combat :

- Détruire le Terrain situé dans l'espace où se trouve sa Créature ;
- Poser un Terrain depuis sa main dans l'espace vide où est sa Créature.

#### **Etape B. Sortie de l'arène**

Les Créatures dans la Zone de Combat sont placées devant le Guardian de leur propriétaire, chaque Bouclier va dans l'Enclos de son propriétaire. Chaque Créature est considérée comme victorieuse. Elle est maintenant hors du jeu.

*(Voir aussi « condition de victoire »).*

#### **Etape C. Défi**

Chaque joueur peut effectuer une ET UNE SEULE action parmi les options suivantes, en commençant par le joueur Actif :

- Jouer un Bouclier depuis sa main ou depuis une de ses Créatures en jeu pour capturer une créature adverse sans Bouclier en jeu (sur ou sous une Forteresse). *Voir règle de Capture* ;
- Jouer Un Bouclier depuis sa main ou depuis une de ses Créatures en jeu pour Détruire Un Bouclier adverse en jeu. les deux Boucliers vont dans la défausse de leur propriétaire.

#### **Etape D. Raid**

Chaque joueur peut effectuer une ET UNE SEULE action parmi les options suivantes, en commençant par le joueur Actif :

- Utiliser une de ses Créatures en jeu (sur sa Forteresse ou capturée) pour attaquer une Créature adverse sans Bouclier en jeu (y compris sous une Forteresse) ;
- Utiliser une de ses Créatures en jeu (sur sa Forteresse ou capturée) pour attaquer une Forteresse adverse vide (sans Créature dessus ou dessous) ;  
*(Voir aussi « condition de victoire »).*
- Utiliser une de ses Créatures en jeu (sur sa Forteresse ou capturée) pour attaquer le Guardian adverse. Ceci n'est possible que si deux cartes Forteresses adverses sont en « Ruine » ;  
*(Voir aussi « condition de victoire »).*
- Jouer un Terrain depuis sa main pour reconstruire une carte Forteresse en ruine. La Ruine est retournée face « Forteresse ». Le Terrain joué va à la défausse.

*Voir les règles spécifiques pour résoudre les attaques.*

#### **Etape E. Fin du Tour**

Les créatures capturées et leur Bouclier retournent dans les Enclos de leur propriétaire respectif.

## Combat détaillé

### 1. MAIN DE COMBAT PRIMAIRE.

Chaque joueur ajoute à sa Main les cartes de son Entrepôt.

### 2. ROUND ATTAQUES PRIMAIRES.

Chaque joueur révèle ses Créatures en Duel en plaçant sa carte par-dessus son Bouclier. Les capacités de Commandement prennent effet immédiatement. Ces Créatures sont considérées comme les Duellistes.

En commençant par l'Attaquant, puis à tour de rôle jusqu'à ce que les deux joueurs passent, chaque joueur peut effectuer une des actions suivantes pour un duel en cours :

- ✓ Jouer une carte « Entrepôt » depuis sa main (Corruption, Sort, Objet H) ;
- ✓ Utiliser la capacité « Influence » ou « Attaque à distance » d'une Créature sous sa Forteresse. La Créature est dévoilée face visible et placée à côté du Duelliste, sa carte inclinée à 45° ;
- ✓ Utiliser la capacité « Influence » de son Gardien (Coût: 1 Pierre de Pouvoir);
- ✓ Passer son tour (plus aucune action autorisée pour l'étape en cours).

### 3. FIN DU ROUND PRIMAIRE.

On compare la Vitalité totale de chaque Duelliste en tenant compte de tous les modificateurs (*Bonus Hors-Couleur, Commandement, Terrain, Objet, Influence, Attaque Distante, Immunité*).

La Créature possédant la Vitalité modifiée la plus élevée est placée sur l'autre, indiquant qu'elle a remporté le Round primaire. La Vitalité des deux Duellistes doit rester visible, car cela peut avoir son importance au cours du Round secondaire. En cas d'égalité les cartes des deux Duellistes restent séparées.

Toute créature utilisée pour son Influence ou son Attaque distante est replacée, face visible, sous la Forteresse d'où elle est venue.

### 4. MAIN DE COMBAT SECONDAIRE.

Chaque joueur ajoute à sa Main les cartes de son Enclos.

### 5. ROUND COMBATS SECONDAIRES.

En commençant par le Défenseur, puis à tour de rôle jusqu'à ce que les deux joueurs passent, chaque joueur peut effectuer une des actions suivantes pour un duel en cours :

- ✓ Jouer une carte Créature depuis sa Main, inclinée à 45°, à côté d'un Duelliste. Cette Créature est considérée comme combattant secondaire (la capacité « Attaque à Aire d'Effet » est déclenchée à ce moment, elle touche les Créatures en main ainsi que les Créatures adverses sans Bouclier sur et sous une Forteresse) ;
- ✓ Jouer une carte « Entrepôt » depuis sa main (Corruption, Sort, Objet Magique « H »). Cette carte ne peut cibler qu'un combattant secondaire ;
- ✓ Passer son tour (plus aucune action autorisée pour l'étape en cours).

### 6. FIN DU ROUND SECONDAIRE.

Pour chaque Duel chaque joueur ajoute la Vitalité de base de son Duelliste à celles de ses combattants secondaires avec leurs modificateurs. Seuls les combattants secondaires bénéficient des modificateurs (Bonus Hors-Couleur, Terrain, Objets et Immunité), tous les modificateurs employés lors du round primaire sont ignorés, sauf le texte « Commandement » d'un Duelliste.

Le Duelliste possédant la Vitalité modifiée la plus élevée est déclaré vainqueur du duel, sa carte est placée sur celle de son adversaire pour indiquer qu'il l'a vaincu. En cas d'égalité les deux cartes duellistes sont séparées, indiquant qu'aucun des deux n'a gagné.

Chaque joueur replace toutes ses cartes jouées au round secondaire, ainsi que ses cartes en main, dans son Enclos et son Entrepôt.

### 7. RESOLUTION

Pour chaque Duel la Créature désignée vainqueur reste en jeu et son adversaire ainsi que son Bouclier sont mis à la défausse de leur propriétaire. En cas d'égalité les deux Créatures sont placées dans l'enclos de leur propriétaire et les Bouclier vont à la défausse de leur propriétaire.

Chaque joueur replace son Bouclier sur ses Créatures en jeu.

## Lexique Guardians (règles traditionnelles adaptées à Arena)

### CARTES DE COMMANDEMENT CONFLICTUELLES

Si deux cartes de Commandement entrent en conflit à cause de conditions ne pouvant pas en principe intervenir au même moment, celle dont la Valeur de Dominante est la plus faible est annulée. En cas d'égalité, les textes de Commandement des deux cartes sont annulés.

### MODIFICATEURS

Tous les Modificateurs applicables à une Créature sont seulement applicables au cours de la première confrontation à laquelle elle prend part (primaire ou secondaire). Après cela, ils sont ignorés, ainsi que les effets du texte de la carte de cette Créature, et l'on ne prend plus en compte que sa Vitalité de Base.

### MODIFICATEURS DE COMBAT

- Corruption :

La corruption peut être employée à l'encontre de n'importe quelle Créature "Vulnérable". Quand, au cours d'un Combat, vous jouez une Créature affligée d'une Vulnérabilité Charnelle, Ethylique ou Vénale (indiquée par une icône), cette Créature peut être corrompue si votre adversaire joue une carte Corruption appropriée. Votre Créature sera obligée de retourner immédiatement dans votre Enclos. La Corruption est ensuite mise à la Défausse.

- Attaques à Aire d'Effet (AAE) :

Une Attaque de type AAE affecte toutes les Créatures dans une Main, ainsi que les créatures adverses sans Bouclier présentes sur et sous une Forteresse. Quand une telle Attaque est exécutée par une Créature, un Sort, un Objet Magique, une carte Commandement ou tout autre moyen, elle a pour effet d'obliger l'adversaire à se défausser immédiatement de toutes les Créatures de sa Main dont la Vitalité est inférieure ou égale à sa puissance. Même si la Créature qui l'exécute perd une confrontation, une AAE fonctionne normalement. Seule une immunité appropriée peut éventuellement sauver les victimes d'une AAE.

### DESTRUCTION

Lorsqu'une Créature est "détruite" par un effet, sa carte et toutes celles qui lui sont associée (Objet Créature « C », par exemple) doivent immédiatement être mises à la Défausse. Une Créature détruite ne peut donc pas ajouter sa Vitalité à celle d'un éventuel Attaquant Secondaire.

### AUTRES BONUS

Des bonus spécifiques sont détaillés dans le texte des cartes de nombreuses Créatures. Ces Bonus ne s'appliquent généralement que dans des situations bien particulières (lors de Combats sur certains Terrains, contre certains types

d'adversaire, etc.). Le texte d'une carte l'emporte toujours sur les règles normales, même s'il est en complète contradiction avec elles.

### OBJET CREATURE « C »

Un Objet Créature « C » est associé à une Créature en jeu. Dès que cette Créature part à la défausse, ou quitte le jeu pour toute autre raison, l'objet associé est détruit immédiatement et part à la Défausse de son propriétaire.

### INFLUENCE

Quand une Créature est "influçable" (Barre Verte au-dessus de son PMC), sa Vitalité peut éventuellement être augmentée de façon temporaire par le biais de l'influence. Pour qu'un Gardien puisse influencer une telle carte, son joueur doit dépenser 1 Pierre de Pouvoir. Cela lui donne ensuite le droit d'ajouter le PMC du Guardian à la Vitalité de la Créature influçable.

- Créature « Influente » : Pour qu'une Créature soit susceptible d'employer son influence en Combat, il faut qu'un chiffre apparaisse sous sa mention PMC. Pour diffuser son « Influence », la Créature doit au préalable avoir été placée sous une carte Forteresse au cours de la Phase "Tirage et Organisation".

Pour signaler qu'elle utilise son influence, on retourne sa carte face visible, avant d'ajouter son PMC (le nombre noté sous la mention PMC) à la Vitalité d'une Créature « influçable ».

A la différence des Gardiens, les Créatures ne peuvent influencer qu'une seule fois par Tour, mais sans dépenser de Pierre de Pouvoir.

Autres règles importantes sur l'influence :

- Une Créature ne peut pas recevoir un nombre de points d'influence supérieur à sa Vitalité de Base. Les points excédentaires sont automatiquement perdus.

*Ex. : Un Prophète avec Vitalité 5 ne peut recevoir que 5 Pts d'influence maximum.*

- L'influence ne peut servir qu'au cours d'un seul Round. L'influence qui a servi au cours d'une Attaque Primaire est perdue à la fin du Round primaire, et donc sans effet contre un éventuel Attaquant Secondaire.

### LES CARTES SANS ADVERSAIRES

La corruption et les Pouvoirs inscrits sur certaines cartes peuvent aboutir à ce qu'une Créature se retrouve sans adversaire au cours d'un Combat. Elle ne peut dès lors plus être confrontée qu'à des Attaquants Secondaires.

### ENCLOS ET ENTREPOT

Les cartes à simple liseré orange au verso (Créature, Objet C, Bouclier, Terrain) vont dans l'Enclos.

Les cartes ornées d'un double liseré orange au verso (Corruption, Objet H, Sort) vont dans l'Entrepôt.