

Mise en place d'une partie :

Mettre son Guardian en jeu, avec à sa droite son Deck (la pioche de 55 cartes minimum, faces cachées). La défausse sera située à droite du Deck, perpendiculaire.

Chaque joueur place sa Forteresse (3 cartes) devant lui. Une ligne est laissée vide pour 3 cartes devant chaque forteresse. Il s'agit des 3 espaces, inoccupés pour le moment, appartenant au joueur. En cours de partie ils seront occupés par les Créatures, Boucliers et Terrains des joueurs. Lors d'une partie à 2 joueurs il existe donc 6 espaces disputés au total.

Sous chaque Guardian se trouve la zone « Enclos à Créatures » et à sa gauche la zone « Entrepôt ». L'enclos servira à stocker les cartes avec un dos à simple bord : Créature, Terrain, Objet-Créature et Bouclier. L'Entrepôt stockera les autres cartes (dos à double bord) : Sort, Objet-Magique et Corruption.

Main de départ : piocher 12 cartes. Un Mulligan possible si pas de Bouclier pioché (Coût : 1 Pierre Pouvoir).

Carte Créature

Bord Blanc = Mortel
Bord Gris = Elemental
Bord Noir = Extérieur

S/M/L Nom F

Texte

Vitalité Influence

Bonus Hors-Couleur Corruption Classe

Taille de la Créature : Small/Medium/Large

F = Vol

Texte = Pouvoir de la Créature

Vitalité de base et Dominante (2^e chiffre en rouge : Vitalité comptant pour le calcul de limite de 30 pts)

Influence : Barre verte = peut recevoir de l'influence.
Chiffre = Influence envoyée par la Créature.

Hors-Couleur = Bonus reçu lors d'un combat contre une créature de la couleur indiquée en fond.

Corruption : Charnelle/Ethylique/Vénale

Classe : Type(s) de la Créature

Carte Guardian

Nom

Titre

Texte

Vitalité - Base de Tirage - Modificateurs

Pierre Pouvoir - Influence

Texte = Pouvoir du Guardian

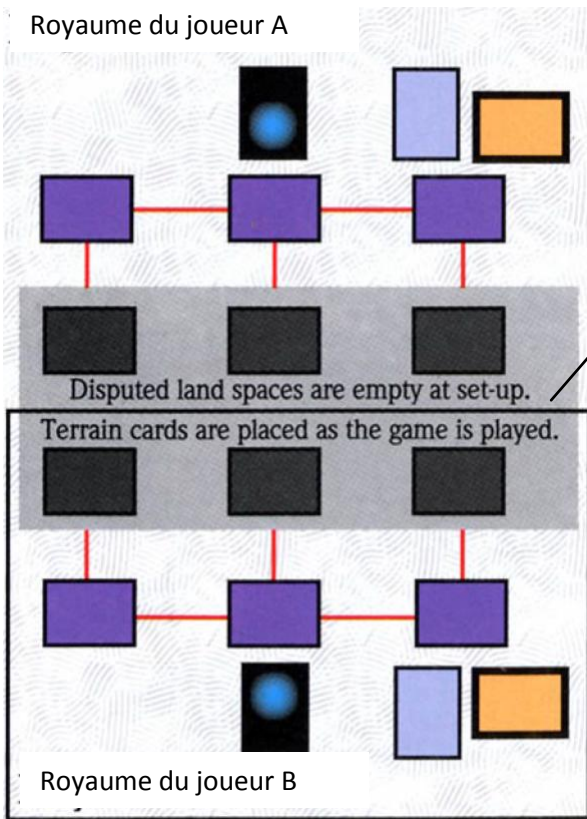
Base de Tirage : Nombre de cartes à piocher (à modifier selon Modificateurs)

Modificateurs : Least Lands/Most Lands/Lower Up-Card (Dominante)

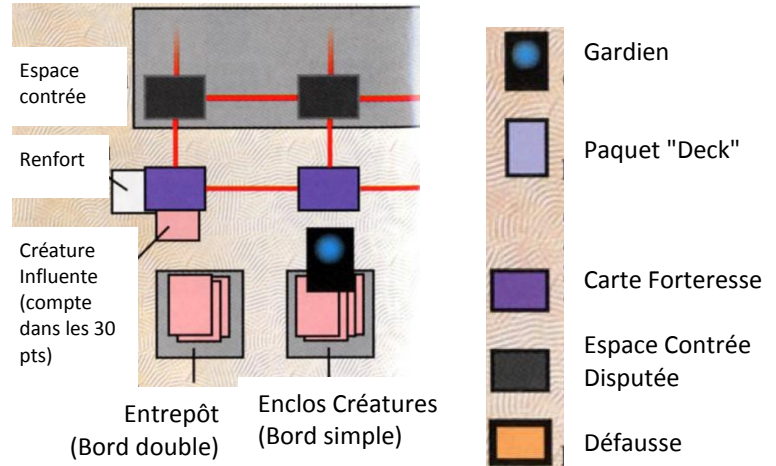
Pierre Pouvoir = Nombre de Pierres de Pouvoir

Influence : Vitalité transmise par le Guardian.

Aire de jeu :



Espaces Contrées disputées (vide au début).
emplacements pour les cartes "Terrain".



Combat, Diagram 1

The numbers shown on the cards are Vitality points.

Standard Match-up

The beaten Creature is placed under the surviving Creature.

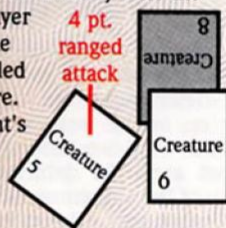


Push
Neither is beaten or placed on top.



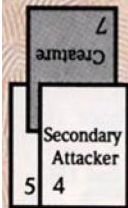
Ranged Attack

The 8 Vitality point Creature would normally be placed on top of the 6 point Creature. Immediately after the cards are placed, the bottom player plays the ranged attack card. The value of the ranged attack is added to the vitality of the first creature. Since $10 > 8$, only the opponent's creature is beaten. Place cards as shown.



Secondary Attacker

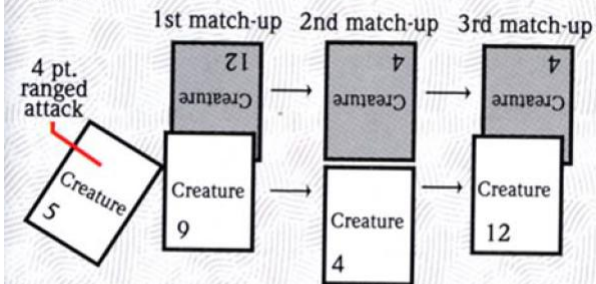
The 7 Vitality Creature beats the 5 Vitality Creature and is placed on top. The top player runs out of cards. The bottom player then plays the secondary attacker. Since $5 + 4 > 7$, the secondary attacker is placed on top. The only Creature to survive this match-up is the 4 Vitality secondary attacker.



Combat, Diagram 2

Primary Attacks

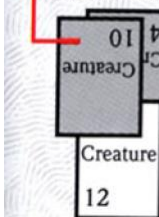
Determine the victor of each match-up before going on to the next.



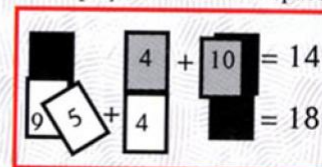
Secondary Attacks

When one player runs out of Creatures, the other player may play secondary attackers.

Secondary attacker on the 3rd match-up.



Add up surviving Creatures' Vitality to see which player controls the space.



Player with 18 total Vitality controls the space.

Les chiffres des cartes sont les points de Vitalité.
Victoire standard : La créature vaincue est placée sous la gagnante.

Nul (*Push*): égalité de VIT, aucune gagnante, cartes face à face.

Attaque distante (*Ranged*) : La créature 8 VIT gagne contre celle de 6. Avec l'attaque distante de 4 le match est remporté par la créature de 6 VIT.

Attaque secondaire (*Secondary*) : 7 VIT a gagné contre 5 VIT. Le joueur du haut n'a plus de cartes, celui du bas joue 4 VIT et gagne le match (4 VIT survit au combat).

Attaques Primaires.

Déterminer le vainqueur de chaque combat avant de passer au suivant. 3 matchs avec 2 victoires du joueur bas et un nul.

Attaques secondaires.

Le joueur du bas n'a plus de cartes, celui du haut joue 10 VIT sur le 3e match.

On additionne les VIT des créatures survivantes :

4+10 pour le joueur du haut, 9+5+4 pour le joueur du bas. Le joueur du bas gagne les combats par 18 à 14, il contrôle l'espace.

PHASE I : Tirage et Organisation

A. Tirage de cartes (pas au premier Tour).

Le nombre de cartes à piocher est indiqué sur la carte du Guardian. La première est la Dominante. Sur la ligne du bas, à droite de la Vitalité, le premier chiffre est le Tirage de Base (TdB). Il est modifié par les indicateurs + et – situés à droite du TdB : Moins d'Espace Contrôlés (MEC) s'applique si vous avez moins d'Espace Contrôlés que l'adversaire, Plus d'Espace Contrôlés (PEC) s'applique si vous en avez plus et Dominante Minimum (DM) s'applique si votre Dominante actuelle est inférieure à celle de l'adversaire.

B. Constitution de la Main de Réserve.

Les joueurs combinent leurs cartes de l'Enclos, de l'Entrepôt et de la Forteresse avec leurs cartes en main.

Règle de la Mémorisation : Il est interdit d'examiner les cartes des Boucliers hors des Forteresses.

C. Placement de cartes (Créatures, Objets-Magiques C, Renforcements, Boucliers).

Poser face cachée des Créatures et/ou des Objets-Magiques (C) sur chaque carte Forteresse puis placer un Bouclier par empilement (bas du Bouclier vers son propriétaire), 30 Vitalité maximum par Bouclier. Il doit y avoir au moins une Créature pour chaque Objet-Magique. Seules les piles avec un Bouclier pourront se déplacer. Les Créatures « Influentes » sont mises face cachée sous une carte Forteresse si on veut utiliser leur Influence. Poser les Renforcements à côté des Forteresses (un à droite et un à gauche). 1 Bouclier-Etendard max en jeu par joueur.

D. Défausse des cartes excédentaires.

Se défausser des cartes en main si vous en avez plus de 7 puis placer le reste dans l'Enclos et l'Entrepôt.



PHASE II : Mouvement et Combat

A. Dominante.

Retourner face visible la première carte de votre Pioche, c'est votre Dominante pour ce tour (pour les Créatures, Vitalité). La Dominante à la Valeur la plus élevée effectue le premier Mouvement. En cas d'égalité placer les Dominantes face cachée en dessous de leur Pioche et retourner une nouvelle carte.

B. Le joueur "Actif" tourne un Bouclier.

Tourner un Bouclier à 180° (bas du Bouclier vers l'adversaire). Ceci indique avec quel Bouclier l'action va être réalisée.

C. Options de Mouvement du joueur "Actif" (résolution d'un Combat, si nécessaire).

- Passer (ne rien faire avec le Bouclier).
- Déplacer (2 Espaces max, horizontal ou vertical). Stoppé si Espace vide ou Bouclier/Terrain/Forteresse adverse, sauf si « Vol ». Ne pas s'arrêter sur Espace occupé par Bouclier ami. Si arrêt sur Bouclier ennemi, **voir Combat**. Si déplacement sur sa propre Forteresse, possibilité de « Renforcer » en passant.
- Renforcer (déplacer des Créatures depuis la Forteresse jusqu'à des Boucliers tournés). Ne déplacer que des Créatures sans Bouclier ou avec un Bouclier non tourné (Rappel : 30 Vitalité max/Bouclier).

D. Le joueur "Passif" devient "Actif" et réciproquement.

Les étapes B à D sont répétées jusqu'à ce que tous les Boucliers aient été tournés.



PHASE III : Occupation de Terrain

A. Défausse des cartes Terrain situées sous les Boucliers de l'adversaire.

Défausser vos cartes Terrain situées sous un Bouclier ennemi. Si Forteresse occupée par l'ennemi, face « Ruine ».

B. Placement de cartes Terrain dans les cases Contrée Disputée qui n'en ont pas et occupées par un Bouclier.

Placer un Terrain sur les Espaces occupés par vos Boucliers qui n'ont pas de Terrain. Si vous ne pouvez ou voulez pas mettre un Terrain, utiliser une carte de l'Enclos ou de l'Entrepôt en la mettant face cachée (Coût : 1 Pierre Pouvoir). Si vous ne pouvez ou ne voulez pas le faire, défausser une Créature de votre choix du Bouclier.

Les 3 Conditions de victoire

Contrôler les 6 Espaces « Contrée Disputée » (*Rappel : vous contrôlez les 3 Espaces devant votre Forteresse si aucun Bouclier ou Terrain adverse ne s'y trouve*) ; ou Détruire 5 Boucliers ennemis (sauf ceux utilisés comme Terrain) ; ou Vaincre le Guardian adverse (*en l'attaquant depuis sa Forteresse occupée*).

Séquence de Combat.

Lorsqu'un Bouclier pénètre dans un espace occupé par une créature adverse, un Combat intervient aussitôt. Une fois celui-ci résolu, le vainqueur est le joueur possédant le plus de Vitalité dans l'espace considéré.

1. Constitution de la Main de Combat.

Chaque joueur ramasse les cartes placées sous son Bouclier afin de se constituer une MAIN DE COMBAT. Les cartes de l'Entrepôt (dos avec double bord) peuvent aussi être employées au cours du Combat.



2. Cartes de Commandement.

A. Déclaration de l'attaquant ; B. Déclaration du Défenseur ; C. Révélation simultanée.

Chaque joueur en commençant par l'attaquant doit déclarer s'il compte utiliser une carte de Commandement (Créatures comportant un O barré d'un éclair dans leur texte). Elles doivent être prises parmi les Attaquants Primaire (une seule par joueur et par Combat). Si 2 Commandement sont en conflit, celle dont la Valeur de Dominante est la plus faible doit être rejetée. En cas d'égalité, les 2 cartes sont rejetées.



3. Attaques Primaires.

A. Confrontation ; B. Modificateurs ; C. Répétition jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de cartes.

Chaque joueur choisit une Créature dans sa Main de Combat et la révèle simultanément. Elles sont "confrontées" (Antagonistes), tête contre tête sur le champ de Bataille. Modificateurs pouvant être appliqués pour cette confrontation : Corruption (doit être jouée en premier, fonctionne sur Commandement et Attaquant à distance), Bonus Hors-Couleur, Attaque à Aire d'Effet (affecte les Créatures en main), Immunité, Attaques à Distance (s'ajoute à la Vitalité de l'attaquant), Sorts et Objets Magiques, Influence, autres Bonus spécifiques à la carte.

La Créature à la Vitalité modifiée la plus élevée est placée sur l'autre (indiquant que cette dernière est battue), en veillant à ce que la Vitalité reste lisible pour le Round des Attaques Secondaires.

Les joueurs continuent à choisir des cartes et à les confronter jusqu'à ce que l'un d'entre eux n'ait plus de Créatures dans sa Main de Combat.



4. Attaques Secondaires.

A. Confrontation ; B. Modificateurs ; C. Répétition jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus d'attaquants secondaires.

Si l'un des joueurs a encore des cartes dans sa Main de Combat au terme du Round des Attaques Primaires, il peut les employer comme Attaquants Secondaires. Les Attaquants Secondaires ne peuvent être battus, chacun d'eux est confronté à une Créature ennemie toujours en Jeu et encore en vie (y compris Cartes de Commandement, Attaquants à Distance, etc.). Seuls les attaquants Secondaires peuvent bénéficier de Modificateurs ou être victime de Corruption. Tous les Modificateurs employés lors des Attaques Primaires et Secondaires déjà résolues sont ignorés.



5. Détermination du vainqueur.

A. Défausse des pertes ; B. Décomptes des Vitalités ; C. Le vaincu bat en retraite.

Une fois que toutes les cartes ont été jouées, les créatures battues sont jetées au talon de leur propriétaire. Chaque camp additionne les Vitalités de Base de ses créatures invaincues. Le joueur qui a le total le plus élevé gagne l'espace qui était l'enjeu du Combat et reste sur celui-ci. Le perdant doit battre en retraite (sur un Espace adjacent qu'il contrôle). En cas d'égalité, c'est l'attaquant qui doit se retirer (sur l'Espace d'où il est venu). Si retraite impossible, Bouclier perdu et Créatures défaussées. Si un joueur n'a plus de créatures en dessous de son Bouclier, celui-ci est donné à l'adversaire qui le comptabilise pour sa victoire.