

MYSTIC

(De Jérémy Pelletier)

Contenu :

- 1 règle du jeu.
- 10 marqueurs de dommages.
- 100 cartes Mystic, dont :
 - 7 ressources.
 - 30 artefacts.
 - 9 bâtiments.
 - 18 Kroko.
 - 18 Speedo.
 - 18 Mutants.

Caractéristiques :

A partir de 2 joueurs.

A partir de 12 ans.

Durée d'une partie : 60 min environ.

Public spécialisé.

But du jeu :

Le but du jeu est de remporter 10 points de victoire en combattant ses adversaires.

Règle du jeu :

- Votre Deck (paquet de cartes) doit contenir entre 60 et 70 cartes et au moins un Ouvrier ou un personnage avec la capacité Exploration.
- Vous ne pouvez pas avoir plusieurs personnages identique en jeu en même temps (même nom), sauf si vous utilisez un Atome pour le cloner (vous devez avoir un personnage en jeu avec la capacité A.D.N).
- Durant son premier tour de jeu, un joueur ne peut pas attaquer d'adversaires.
- Mulligan : Si un joueur pioche une main sans Ouvrier, il doit défausser sa main et piocher 7 nouvelles cartes. Il recommence ainsi jusqu'à ce qu'il obtienne au moins un Ouvrier dans sa main de départ. Le joueur qui a obtenu un Ouvrier en défaussant le moins de cartes possible est celui qui commence la partie. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre (en cas d'égalité, tirez à pile ou face).
- Si une carte contredit une ou plusieurs règles, le texte de la carte prévaut sur la règle.
- Vous gagnez 1 point de victoire quand vous tuez un personnage adverse.
- Vous gagnez 2 points de victoire quand vous détruisez un bâtiment adverse de niveau 1.
- Vous gagnez 3 points de victoire quand vous détruisez un bâtiment adverse de niveau 2.
- Vous gagnez 4 points de victoire quand vous détruisez un bâtiment adverse de niveau 3 ou plus.
- Lorsque vous piochez votre dernière carte (pour la 1^{ère} fois) mélangez votre défausse pour former une nouvelle pioche. Si vous piochez la dernière carte de votre nouvelle pioche, vous perdez la partie à la fin de votre tour.

Déroulement d'un tour :

- Le tour de jeu d'un joueur se décompose en 6 phases.

- 1) Phase de dégagement
- 2) Phase d'attaque longue
- 3) Phase de pioche
- 4) Phase principale
- 5) Phase d'attaque rapide
- 6) Phase d'ajustement

Les différentes phases d'un tour :

1. Phase de dégagement (sauf durant votre 1^{er} tour de jeu) :

Dégagez vos ressources stockés dans vos bâtiments, puis vos bâtiments en constructions et enfin vos personnages.

2. Phase d'attaque longue (sauf durant votre 1^{er} tour de jeu) :

La force modifiée d'un personnage correspond à sa force (le premier chiffre en bas à droite de la carte) plus l'artefact qu'il porte (un personnage ne peut porter qu'un seul artefact).

Si durant votre phase de dégagement, un ou plusieurs de vos personnages sont prêts à l'attaque (nom vers le haut et engagés pour l'attaque durant un tour antérieur), vous devez choisir une ou plusieurs cibles dans les camps de vos adversaires.

Si la cible est un bâtiment : Votre personnage inflige sa force modifiée, et le bâtiment reçoit autant de points de dommages.

Si la cible est un personnage : Vous devez calculer les dommages en faisant la soustraction suivante : Force modifiée de l'attaquant - Résistance modifiée du défendant = Dommage infligé au défendant.

Si le résultat est inférieur ou égale à 0, personne ne reçoit de dommage ! Si le défendant meurt dans la bataille, vous pouvez trouver un "trésor de guerre" si ce personnage possédait un artefact, placez le sur un de vos personnages qui a participé à cette victoire.

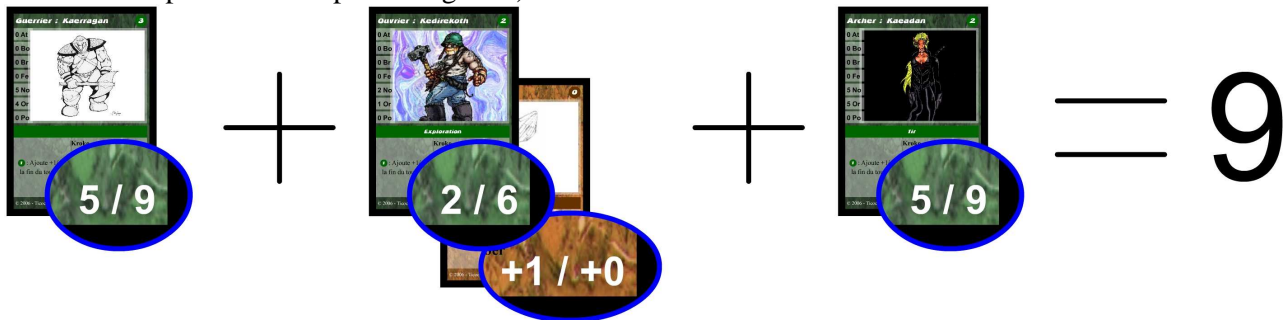
Règle spéciale pour les attaques en groupe : Si plusieurs de vos personnages attaquent la même cible, la force du groupe est égale à la force initiale du plus fort personnage plus 1 pour chaque personnage dans le groupe plus les modificateurs (artefacts).

Exemple :

Vous attaquez avec les personnages suivant : 5/9 et 2/6 (+1/+0) et 5/9

Cela vous donne une force pour le groupe de :

5 (pour le personnage 5/9 le plus fort) + 3 (car il y a 3 personnages dans le groupe) + 1 (pour le modificateur présent sur le personnage 2/6) = 5 + 3 + 1 = 9



3. Phase de pioche :

Vous devez piocher la carte du sommet de votre Deck.

4. Phase principale :

Engager une carte signifie la tourner à 90° dans le sens des aiguilles d'une montre.

Durant cette phase vous pouvez faire les actions suivantes dans l'ordre de votre choix :

- Explorer votre terrain : Vous devez avoir un personnage avec la capacité Exploration sur votre terrain et l'engager autant de fois que sa vitesse.
- Recruter des personnages⁽¹⁾ : Vous devez payer le coût en Or d'un personnage pour qu'il soit sous vos ordres. Une personnage peut être recruté depuis votre main ou depuis le Fort. Vous avez également la possibilité de placer un personnage dans un Fort pour le recruter plus tard.
- Chercher des bâtiments : Si un de vos personnage avec la capacité Exploration reviens en position normale (nom vers le haut et engagé pour l'exploration durant un tour antérieur) vous pouvez mettre depuis votre main un bâtiment en jeu.
- Construire des bâtiments⁽¹⁾ : Si vous avez toutes les ressources nécessaire à la construction d'un bâtiment, engagez le bâtiment suivant sa vitesse de construction. Quand le bâtiment reviendra à sa position normale il sera construit et les ressources seront soit défaussés soit réutilisés soit stockés dans des bâtiments.
- Envoyer des personnages à l'attaque : Engagez un personnage suivant sa vitesse. N'oubliez pas de les nourrir à chaque fois qu'ils attaquent.
Remarque : Vous ne pouvez pas engager un personnage dont la vitesse est "0".
- Jouer des artefacts⁽¹⁾ : Vous devez utiliser les ressources nécessaires. Un artefact peut être joué depuis votre main ou depuis une Forge. Placer l'artefact sur votre terrain sauf s'il s'agit d'un sort, appliquez alors son effet et placer le dans votre défausse (les sorts peuvent être joué pendant le tour de l'un de vos adversaires, vous devez posséder la capacité Pouvoir). Vous avez également la possibilité de placer un artefact dans une Forge pour le jouer plus tard.
- Jouer une ressource : Placez depuis votre main une ressource dans un bâtiment qui peut la stocker.

⁽¹⁾ : Vous disposez de 3 façons pour utiliser vos ressources. Vous pouvez utiliser un mélange de plusieurs de ces possibilités.

- a) Depuis votre main : Défaussez les ressources.
- b) Depuis un bâtiment : Engagez les ressources.
- c) Depuis un chantier : Récupérez des ressources depuis un bâtiment qui vient d'être construit.

5. Phase d'attaque rapide :

Vous pouvez faire attaquer des personnages qui ont une vitesse de "0" et utiliser la capacité Tir de certain personnage. N'oubliez pas de les nourrir à chaque fois qu'ils attaquent.

Personnage avec une vitesse de "0" : Le personnage choisit une cible et attaque directement. La procédure d'attaque est la même que dans la phase d'attaque longue.

Personnage avec la capacité Tir : Engagez le personnage suivant sa vitesse et infligez directement 1 dommage sur la cible de votre choix (ne tenez pas compte de la résistance d'un personnage dans ce cas).

6. Phase d'ajustement :

Vous devez finir votre tour avec une main de 7 cartes exactement.

Si vous avez moins de 7 cartes : Piochez des cartes pour compléter votre main.

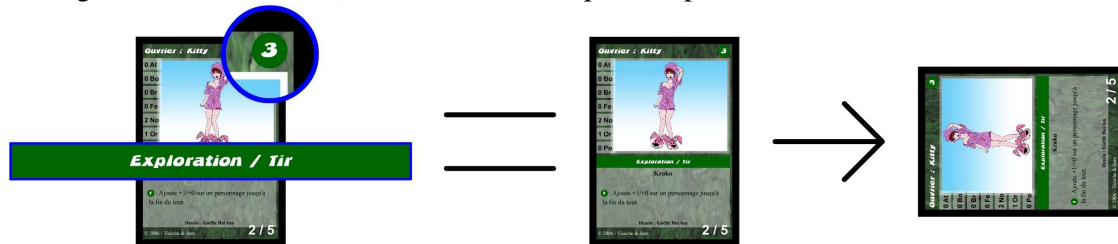
Si vous avez plus de 7 cartes : Défaussez des cartes pour ajuster votre main.

Comment engager ses cartes ? :

Pour engager une carte suivant sa vitesse, ou suivant son atout, il suffit de la tourner à 90° dans le sens des aiguilles d'une montre autant de fois que le chiffre indiqué par la carte.

Exemple :

Vous voulez engager Kitty (Kroko - Ouvrier) soit pour la faire attaquer (attaque longue), soit pour utiliser sa capacité Exploration, soit pour utiliser sa capacité Tir, alors vous devez l'incliner 3 fois à 90° dans le sens des aiguilles d'une montre (et dire à voix haute quelle capacité vous utilisez).



Exemple :

Vous voulez engager Kitty (Kroko - Ouvrier) pour utiliser son atout, alors vous devez l'incliner 1 fois à 90° dans le sens des aiguilles d'une montre (et dire à voix haute que vous jouez son atout).



Comment dégager ses cartes ? :

Pour dégager une carte, il suffit de la tourner à 90° dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Exemple :

Vous devez dégager Kitty (Kroko - Ouvrier) durant chacune de vos phases de dégagement jusqu'à ce qu'elle revienne en position normale (nom de la carte vers le haut).



Les capacités :

Un personnage peut bénéficier de capacités spéciales lui permettant d'agir en plus de la façon normale.

- **A.D.N** : Un personnage qui possède cette capacité peut cloner des personnages et créer des Mutants. A chaque fois que vous utilisez cette capacité vous devez le dire à haute voix à vos adversaires, puis engager votre personnage suivant sa vitesse. La carte est alors mise en jeu face caché (elle n'est pas encore considéré en jeu) puis sera retourner quand le personnage qui a déclancher cette capacité sera dégagé en position normale (la carte peut être jouée depuis la main du joueur ou depuis un Fort).

- Cloner un personnage : Il suffit d'utiliser 1 unité d'Atome et de choisir un personnage en jeu sur votre terrain (un personnage peut se cloner lui-même).
 - Créer un Mutant : Il suffit d'utiliser le nombre d'Atome inscrit sur la carte Mutant.
- **Exploration** : Un personnage qui possède cette capacité peut chercher un bâtiment à construire sur votre terrain. A chaque fois que vous utilisez cette capacité vous devez le dire à haute voix à vos adversaires, puis engager votre personnage suivant sa vitesse. Quand le personnage qui a déclanché cette capacité sera dégagé en position normale, vous pourrez mettre en jeu un bâtiment engagé suivant sa vitesse de construction.
 - **Pouvoir** : Un personnage qui possède cette capacité permet au joueur qui le contrôle de lancer des Sorts. (la carte peut être jouée depuis la main du joueur ou depuis une Forge). Utiliser cette capacité n'engage aucun de vos personnages.
 - **Tir** : Un personnage qui possède cette capacité peut attaquer un adversaire durant la phase d'attaque rapide. A chaque fois que vous utilisez cette capacité vous devez le dire à haute voix à vos adversaires, puis engager votre personnage suivant sa vitesse. Désignez alors une cible (personnage ou bâtiment) qui prend immédiatement un marqueur de dommage (pour un personnage ciblé, ne tenez pas compte de sa résistance).

Les atouts héréditaires :

Chaque camp possède un atout permettant aux personnages d'effectuer une action supplémentaire en l'engageant suivant la vitesse de son atout (un personnage peut utiliser son atout sur lui-même). L'atout est joué immédiatement. Les atouts peuvent être joués à tout moment (même pendant le tour de l'un de vos adversaires).

- **Kroko** : Ajoute +1/+0 sur un personnage jusqu'à la fin du tour.

Vous devez choisir un personnage sur votre terrain puis engager le Kroko suivant son atout. Le personnage ciblé gagne +1 en force jusqu'à la fin de votre tour.

- **Speedo** : Enlève 1 dommage sur un personnage.

Vous devez choisir un personnage sur votre terrain puis engager le Speedo suivant son atout. Enlevez 1 marqueur de dommage sur le personnage ciblé.

- **Cyborg (artefact)** : Ajoute une unité de poudre magique jusqu'à la fin du tour.

Vous devez engager le Cyborg suivant son atout. Vous pouvez utiliser une unité de Poudre magique supplémentaire ce tour-ci, comme si vous veniez de la défausser depuis votre main.

- **Mutant** : Inflige 1 dommage sur un personnage en sacrifiant ce mutant.

Vous devez engager le Mutant suivant son atout. Ajoutez 1 marqueur de dommage sur le personnage ciblé (attention, quand le mutant revient à sa position normale il est défaussé et ne permet pas à votre adversaire de gagner 1 point de victoire supplémentaire).

Détails des cartes :

- Artefact : Objet

Nom de la carte

Catégorie de la carte

Modificateur de vitesse

Ressources nécessaire pour jouer la carte

Capacité nécessaire pour le personnage

Type de la carte

Texte de la carte

Dessinateur de la carte

Modificateur de Force / Résistance

0 At
0 Bo
0 Br
0 Fe
0 No
3 Or
0 Po

Objet : Longue vue -1

Exploration

Artefact

Diminue la vitesse d'un personnage de -1.

Dessin : Jérémy Pelletier

+0 / +0

© 2006 - Tioche & Jeux

- Artefact : Sort

Catégorie de la carte

Nom de la carte

Ressources nécessaire pour jouer la carte

Capacité nécessaire pour jouer la carte

Type de la carte

Texte de la carte

Dessinateur de la carte

0 At
0 Bo
0 Br
0 Fe
0 No
0 Or
4 Po

Sort : Grande recherche

Pouvoir

Artefact

Choisit un bâtiment de niveau 3 dans ta main. Place le en jeu, il est considéré comme déjà construit.

Dessin : Mickey

© 2006 - Tioche & Jeux

- Artefact : Cyborg

Nom de la carte: Ouvrier : Cyborg 151

Catégorie de la carte: Ouvrier

Vitesse du personnage: 0

Utiliser la Poudre magique pour le recruter: 0 At, 0 Bo, 0 Br, 0 Fe, 0 No, 0 Or, 2 Po

Capacité du personnage: 2 Po

Type de la carte: Exploration

Artefact

Atout du personnage: **1** : Ajoute une unité de poudre magique jusqu'à la fin du tour.

Dessinateur de la carte: Dessin : Serge le Roux

Force / Résistance du personnage: 1 / 3

© 2006 - Ticoche & Jeux

- Bâtiment :

Nom de la carte: ferme

Vitesse de construction: 1

Ressources nécessaire à la construction: 0 At, 1 Bo, 0 Br, 0 Fe, 0 No, 1 Or, 0 Po

Type de la carte: Bâtiment (niveau 1)

Niveau: Niveau 1

Texte de la carte: Ce bâtiment peut stocker jusqu'à 4 unités de Nourriture.

Dessinateur de la carte: Dessin : Caroline Lecointe

Résistance du bâtiment: 20

© 2006 - Ticoche & Jeux

- Personnage :

Nom de la carte

Catégorie de la carte

Vitesse du personnage

Utiliser de l'Or pour le recruter

Capacité du personnage

Type de la carte

Atout du personnage

Dessinateur de la carte

Force / Résistance du personnage

- Ressource :

Nom de la carte

Type de la carte

Texte de la carte

Dessinateur de la carte

- Mutant :

Nom de la carte

Catégorie de la carte

Vitesse du personnage

Utiliser des Atomes pour le recruter

Capacité du personnage

Type de la carte

Atout du personnage

Dessinateur de la carte

Force / Résistance du personnage

Ouvrier : OA 0

1 At
0 Bo
0 Br
0 Fe
2 No
0 Or
0 Po

Exploration

Mutant

1 : Inflige 1 dommage sur un personnage en sacrifiant ce mutant.

Dessin : Mickey

© 2006 - Ticoche & Jeux

1 / 3