



INVOCATIONS

REGLES DU JEU

Joueur(s) contre Boss

PRESENTATION

INVOCATIONS vous plonge dans un monde au bord du chaos, où seuls les plus grands invocateurs peuvent espérer changer le destin. Dans ce jeu de stratégie et de deckbuilding, incarnez un invocateur et faites appel aux pouvoirs de créatures fantastiques de plus en plus puissantes pour défaire vos adversaires. Chaque bataille est un affrontement épique où vos compétences tactiques seront mises à l'épreuve.

MODE DE JEU ET OBJECTIF

Dans INVOCATIONS, vous pouvez choisir entre deux modes de jeu :

Joueur(s) contre Joueur(s) :

Devenez le meilleur invocateur. Les joueurs s'affrontent pour être le dernier invocateur en vie.

- Multi-joueurs : 2 à 4 joueurs

Pour jouer à ce mode de jeu, lisez l'autre règle : Joueur(s) contre Joueur(s).

Joueur(s) contre Boss :

Sauvez le monde de l'apocalypse. Tentez de vaincre un Boss dont la puissance s'ajuste en fonction du nombre de joueurs.

- Solo : 1 joueur
- Coopération : 2 à 4 joueurs

Pour jouer à ce mode de jeu, poursuivez votre lecture.

MATERIEL

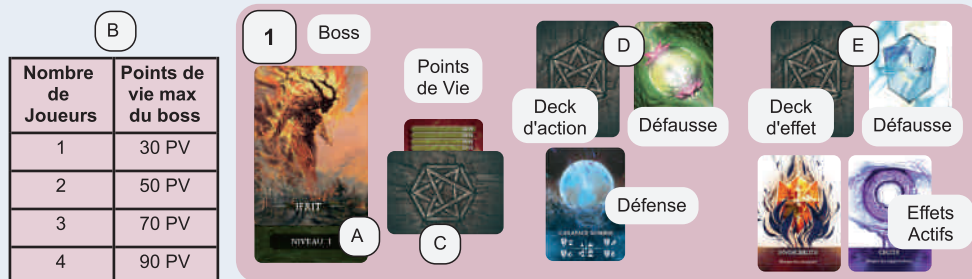
La boîte de jeu comprend deux règles et 222 cartes :

- 40 x Invocation
- 10 x Gobelins
- 10 x Ogre
- 10 x Cyclope
- 10x Golem
- 10 x Sentinelle
- 10 x Colosse
- 10 x Fée
- 10 x Nympe
- 10 x Arbre de vie
- 10 x Esprit
- 10 x Banshee
- 10 x Sorcière
- 19 x Sage
- 10 x Maître
- 1 x Ifrit
- 8 x Effet
- 1 x Niveau de Boss
- 6 x Action de Boss
- 5 x Points de Vie (0-15/16-30)
- 1 x Points de Vie (31-45/46-60)
- 1 x Points de Vie (61-75/76-90)
- 5 x Logo recto/verso
- 4 x Aide de jeu du Joueur
- 1 x Aide de jeu du Boss

MISE EN PLACE

1) Zone du Boss :

- (A) Placez la carte du Boss Ifrit sur la carte Niveau de Boss, ne laissant apparaître en dessous que le niveau I.
- (B) Comptabilisez les points de vie maximum du Boss à l'aide des cartes Point de Vie (0-15PV / 16-30PV) ou (31-45PV / 46-60PV) ou (61-75PV / 76-90PV), et en fonction du nombre de joueurs.
- (C) Utilisez une carte Logo recto/verso pour lire les points de vie du Boss. Elle se place sur la carte point de vie pour ne laisser apparaître que le nombre de point de vie actuel. Lorsque des points de vie sont perdus, on fait glisser la carte symbole vers le bas.
- (D) Mélangez les 6 cartes Actions du Boss pour former sa pile de cartes à piocher, face cachée, aussi appelée le deck d'action du Boss.
- (E) Choisissez un mode de difficulté : Facile, Normal ou Expert.
Mode Facile : Recommandé pour invocateurs débutants. N'utilisez pas les cartes Effet.
Modes Normal et Expert : Pour les invocateurs expérimentés. Mélangez les 8 cartes Effet pour constituer le deck d'effet du boss, face cachée.



2) Zone d'Invocation :

Placez les cartes Créatures face visible dans la zone d'Invocation, disposées en piles par type et niveau :

Nombre de Joueurs	Nombre de Créatures*	Nombre de Sage
1	3	5
2	5	10
3	8	15
4	10	19

* Excepté les cartes Créatures Sage

3) Zone du Joueur :

Chaque joueur commence la partie avec :

- Une pile de 5 cartes Invocation, face cachée, constituant son deck de départ.
- 5 autres cartes Invocation constituant sa main de départ.
- 30 points de vie maximum comptabilisés à l'aide d'une carte Point de Vie (0-15PV / 16-30PV) et d'une carte Logo recto / verso pour lire les points de vie du joueur.



DEROULEMENT DU JEU

Une partie se compose de plusieurs tours de jeu. Chaque tour comprend 3 phases :

1) Phase d'action des Joueurs, 2) Phase de repli des Joueurs, 3) Phase du Boss.

En coopération, les joueurs réalisent la phase d'action ensemble, comme une équipe.

PHASE D'ACTION DES JOUEURS

L'ordre dans lequel les joueurs jouent leurs cartes peut être décidé collectivement, car il peut modifier l'issue du tour

Lorsqu'un joueur joue une carte de sa main, il la place en jeu, c'est-à-dire face visible devant lui, et réalise les actions suivantes :

1) Invoquer des créatures

En jouant **trois** cartes Invocations, le joueur invoque un Sage.

En jouant **deux** cartes Invocations, le joueur invoque au choix : un Gobelins, un Golem, une Fée ou un Esprit.

Pour invoquer une créature, le joueur prend la carte correspondante dans la zone d'Invocation et la joue immédiatement.

Un joueur PEUT choisir de ne pas jouer ses cartes Invocation.

2) Utiliser les pouvoirs des créatures

Si un joueur possède une carte créature dont l'effet est applicable, il DOIT la jouer pendant cette phase.

En jouant une carte créature, le joueur applique son pouvoir (voir "Les Cartes Créatures").

Le pouvoir d'une créature ne peut être utilisé qu'une fois par tour.

Un joueur peut compter le nombre de carte dans une pile de la zone d'Invocation et regarder les cartes de sa défausse à tout moment.

Si le Boss n'a plus de point de vie, **les joueurs gagnent la partie !**

La phase d'action se termine lorsque tous les joueurs ont joué toutes les cartes qu'ils peuvent jouer.

PHASE DE REPLI DES JOUEURS

Chaque joueur :

- Place les cartes jouées (en jeu) et non jouées (en main) dans sa défausse, face visible, à l'exception des cartes de défense qui restent en jeu.
- Pioche 5 cartes de son deck. Si son deck est épuisé avant d'avoir pu former sa main, il mélange sa défausse pour créer un nouveau deck et complète sa main.

PHASE DU BOSS

Deux configurations sont possibles :

1) Le deck d'action du Boss contient au moins une carte, piochez une carte de son deck, jouez-la en la plaçant en jeu, c'est-à-dire face visible devant lui, et réalisez une des actions suivantes :

- **Onde de Choc** : inflige à chaque joueur 2 points d'attaque.
- **Lame Perforante** : inflige à chaque joueur 3 points d'attaque en ignorant les défenses en jeu. Les joueurs perdent directement 3 points de vie chacun.
- **Frappe Lourde** : inflige à chaque joueur 5 points d'attaque.
- **Explosion** : Les joueurs défaussent toutes leurs créatures de défense en jeu.
- **Soins Obscur** : Le Boss récupère les points de vie indiqués sur la carte en fonction du nombre de joueurs, sans dépasser son maximum de points de vie.
- **Carapace Sombre** : se place devant le Boss avec la valeur de défense indiquée sur la carte en fonction du nombre de joueurs.

Si un joueur n'a plus de points de vie, il est éliminé et les autres joueurs continuent la partie.

Si tous les joueurs n'ont plus de points de vie, **la partie est perdue !**

La carte jouée est défaussée, face visible près du deck d'action du Boss, sauf la Carapace Sombre qui reste en jeu.

DEROULEMENT DU JEU (SUITE)

PHASE DU BOSS (SUITE)

Mode Facile : Commencez un nouveau tour.

Mode Normal : le Boss peut mettre en jeu des cartes Effet de manière limitée.

Piochez des cartes Effet et placez-les face visible devant le Boss jusqu'à ce que le nombre de cartes Effet en jeu soit égal au nombre de joueurs.

Exemple : à 2 joueurs, le Boss peut avoir au maximum 2 cartes Effet en jeu.

Si le deck d'effet est vide, mélangez la défausse pour reformer le deck puis piochez.

Commencez un nouveau tour.

Mode Expert : le Boss peut mettre en jeu des cartes Effet sans limite.

Piochez un nombre de cartes Effet égal au nombre de joueurs et placez-les face visible devant le Boss.

Exemple : à 4 joueurs, piochez 4 cartes Effet et placez-les devant le Boss.

Dans ce mode, le Boss peut avoir jusqu'à 8 cartes Effet en jeu.

Si le deck d'effet est vide, mélangez la défausse pour reformer le deck puis piochez.

Commencez un nouveau tour.

2) Le deck d'action du Boss est vide, le boss évolue. Faites glisser vers le bas la carte Niveau du Boss sous la carte du Boss pour révéler le nouveau niveau et réalisez les actions suivantes :

Niveau 2 : Régénération

Vol de Vie : Le Boss retire un tiers des points de vie restants à chaque joueur (arrondi au nombre entier supérieur) pour les ajouter à ses propres points de vie sans dépasser son maximum.

Un joueur avec 1 point de vie subissant un vol de vie est éliminé et 1 point de vie est récupéré par le Boss.

- Mélangez la défausse pour reformer le deck d'action du Boss, face cachée.

- Ne piochez pas de cartes Effet.

- Commencez un nouveau tour.

Apocalypse : La partie est perdue !

Niveau 3 : Rage

Attaque Critique : Chaque joueur perd la moitié de ses points de vie restants (arrondi au nombre entier supérieur). Les créatures de défense des joueurs ne peuvent pas bloquer cette attaque et ne sont pas défaussées.

Un joueur avec 1 point de vie subissant une attaque critique est éliminé.

- Mélangez la défausse pour reformer le deck d'action du Boss, face cachée.

- Ne piochez pas de cartes Effet.

- Commencez un nouveau tour.

LES CARTES EFFET

Les cartes Effet sont utilisées dans les modes Normal et Expert. (voir "Déroulement du Jeu, Phase du Boss").

Un effet s'applique à tous les joueurs lors du prochain tour et à chaque tour tant qu'un joueur n'a pas utilisé le pouvoir d'une créature du Vide pour défausser la carte Effet.

SILENCE : Les joueurs ne peuvent pas utiliser le pouvoir de soin. La pioche reste possible.

CECITE : Les joueurs ne peuvent pas utiliser le pouvoir de suppression. La défausse reste possible.

MALEDICTION : Les joueurs ne peuvent pas utiliser le pouvoir d'évolution.

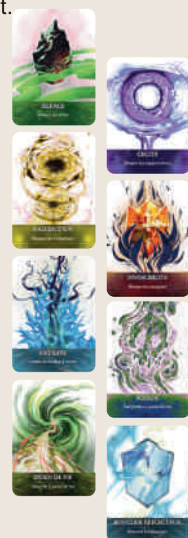
INVINCIBILITÉ : Les joueurs ne peuvent pas utiliser le pouvoir d'attaque.

LENTEUR : Les joueurs piochent uniquement 4 cartes pendant leur phase de repli.

POISON : Les joueurs perdent 1 point de vie pendant leur phase de repli, sans détruire leur défense.

DRAIN DE VIE : Le Boss retire 1 point de vie à chaque joueur pendant leur phase de repli, sans détruire leur défense, pour les ajouter à ses propres points de vie sans dépasser son maximum.

BOUCIER REFLECTEUR : Le Boss renvoie à chaque joueur leurs attaques. La Carapace Sombre du boss n'est pas détruite. Les créatures de défense des joueurs peuvent bloquer partiellement ou totalement ces attaques réfléchies.



LES CARTES CREATURES

CREATURES DE SOIN

Pendant sa phase d'action, le joueur qui joue une créature de soin :



- Pioche des cartes de son deck pour les placer dans sa main. Si son deck est vide, il mélange sa défausse pour créer un nouveau deck et pioche.

ou



- Récupère des points de vie (sans dépasser son maximum)

Pour rappel, les cartes jouées ne vont pas à la défausse en phase d'action des joueurs.

En coopération, pour chaque créature de soin jouée, le joueur peut choisir de se soigner lui-même ou de soigner un autre joueur.

CREATURES DU VIDE

Pendant sa phase d'action, le joueur qui joue une créature du vide :



- Supprime jusqu'à un certain nombre de ses cartes parmi celles placées en jeu, dans sa défausse et dans sa main. La créature du vide elle-même peut-être supprimée.

Les cartes supprimées sont écartées du jeu et ne pourront plus être utilisées pendant le reste de la partie.

ou



- Défausse jusqu'à un certain nombre de cartes Effet de la zone de jeu du Boss.

En coopération, pour chaque créature du vide jouée, le joueur peut supprimer des cartes de son jeu ou de celui d'un autre joueur avec son accord.

CREATURES D'EVOLUTION

Pendant sa phase d'action, le joueur qui joue une créature d'évolution :

- 1) Cible une autre de ses créatures dans sa main avec un niveau inférieur ou égal à celui de la créature d'évolution.
- 2) Place la créature ciblée sur la pile de cartes correspondante dans la zone d'Invocation.
- 3) Prend la créature de niveau supérieur dans la zone d'Invocation et la joue immédiatement en la plaçant en jeu sur la créature d'évolution.

Une créature invoquée est jouée immédiatement, sans passer par la main du joueur. Elle ne peut pas être ciblée pour évoluer durant ce tour.

Exemple : Le joueur joue un Sage, il peut faire évoluer une autre créature de niveau I de sa main. Il choisit de faire évoluer son 2ème Sage en Maître. Le Maître est joué immédiatement, il peut faire évoluer une créature en main de niveau I ou de niveau II. Le joueur choisit de faire évoluer son Ogre en Cyclope, au lieu d'un de ses Gobelins qu'il joue pour finir sa phase d'action.

En coopération, pour chaque créature d'évolution jouée, le joueur peut faire évoluer des créatures de sa main ou de celle d'un autre joueur avec son accord.

S'il décide de faire évoluer la créature d'un autre joueur, il pose sa créature d'évolution dans sa zone de jeu. De son côté, l'autre joueur place la créature ciblée de sa main dans la zone d'Invocation, prend la créature de niveau supérieur et la joue immédiatement en la plaçant dans sa propre zone de jeu.



CREATURES D'ATTAQUE

Pendant sa phase d'action, le joueur qui joue une créature d'attaque peut infliger des dégâts au Boss.



Défense du Boss :

Le Boss peut avoir une Carapace Sombre en jeu dont les points de défense sont indiqués sur la carte et liés au nombre de joueurs. ("Déroulement du jeu – Phase du Boss").



Attaque des joueurs :

Les joueurs doivent d'abord briser la Carapace Sombre en lui infligeant un nombre de point d'attaque égal à sa défense. Une fois détruite, la carte est défaussée et les points d'attaque restants sont retirés des points de vie du Boss.

Les points d'attaque des créatures se cumulent pendant la phase d'action des joueurs.

Si, à la fin de cette phase, les points d'attaque ne suffisent pas à détruire la Carapace Sombre, ils sont perdus.

Exemple : Le Boss possède une Carapace Sombre avec 4 points de défense.

- Si les joueurs possèdent 6 points d'attaque cumulés (1 Ogre et 1 Gobelins), la Carapace Sombre est défaussée et le Boss perd 2 points de vie (6 - 4 = 2)

- Si les joueurs possèdent 2 points d'attaque cumulés (1 Gobelins). Les 2 points d'attaque sont perdus car ils ne sont pas suffisants pour détruire la Carapace Sombre qui reste dans la zone de jeu du Boss.

CREATURES DE DEFENSE

Pendant sa phase d'action, le joueur qui joue une créature de défense peut bloquer certaines attaques du Boss.



Attaque du Boss :

Le Boss peut jouer une carte Action de Boss : **Onde de Choc, Lame Perforante ou Frappe Lourde**.

Ces attaques ciblent individuellement chaque joueur et peuvent être contrées par les défenses en jeu excepté Lame performante qui retire directement des points de vie aux joueurs sans détruire les défenses.



Défense du joueur :

Pour infliger des dégâts au joueur, le Boss doit d'abord briser ses défenses :

- 1) Le joueur défausse d'abord les créatures de défense qui peuvent être détruites de la plus forte à la moins forte.
- 2) Une fois toutes les défenses détruites, les points d'attaque restants sont retirés des points de vie du Joueur.

Si les points d'attaque du Boss ne sont pas suffisants pour détruire une défense à la fin de cette phase, ils sont perdus.

Exemple : Le Boss joue une Frappe Lourde avec 5 points d'attaque.

- Le 1er joueur qui possède 4 points de défense (1 Sentinelle) défausse la Sentinelle avec ses 4 points, et perd 1 point de vie (5 - 4 = 1)

- Le 2e joueur qui possède 6 points de défense (1 Sentinelle et 1 Golem) défausse la Sentinelle avec ses 4 points. Le point d'attaque restant est perdu car il n'est pas suffisant pour détruire le Golem qui reste dans la zone de jeu du joueur.

