

RULES OF RIVALS



SOMMAIRE

/// Matériel - Mise en place p.1-2

/// Déroulé d'une manche - Toutes les actions p.3-4

/// Anatomie d'un plateau Ashak (joueur) : p.5

/// La Wildtech (l'arène) :

Explorer, Se déplacer : p.6

Récolter, les cases : p.6-7-8

Négocier un Sponsor, Sécheresse : p.8

Dépenser ses ressources : p.9

Page 10 : Work in progress

/// Anatomie d'une carte, Jouer une carte : p.11

/// Les cartes :

Obtenir des cartes : p.8-14

Types de carte : p.12-13

Les Schémas, Rareté : p.14

/// Les combats : p.15-16

Élimination : p.15

Défense et Anticipation : p.16

L'Ultime : p.16

/// Portée, Lignes de vue, Exemples : p.17-18

/// Fin de manche, Ères & Manches, Sponsors, Événements : p.19-20

/// Fin de partie, Règles spéciales : p.21-22

/// Mode 2 joueurs : p.23-24

/// Logos & Léxique : p.25-26





INCARNEZ L'ELU DE VOTRE CLAN !

Dans Rivals, les joueurs survivent dans la WildTech, une arène dégénérative.

Votre objectif : sauver votre Clan en remportant la victoire !

2 options s'offrent à vous :

- Être le dernier survivant,
- Être le premier joueur à acquérir 5 Points Rivals.

Une partie est divisée en 3 Ères composées de plusieurs Manches, Elles-même divisées en 2 Tours.

A chaque tour, vous disposerez de 2 points d'action vous permettant :

- D'interagir avec la WildTech en vous déplaçant, en explorant ou récoltant des ressources, des nouvelles cartes ou de l'anticipation, nécessaire à votre défense.
- De jouer des cartes de votre Deck.

Une fois les 2 Tours terminés, une partie de la WildTech se dématérialise, annonçant la fin de la Manche et les joueurs continuent leurs péripéties jusqu'à l'annonce du vainqueur.

**Incarnez un personnage avec des capacités uniques !
Découvrez une nouvelle arène à chaque partie !**

Restez en mouvement, optimisez vos équipements et interagissez avec l'arène pour récolter de nouvelles ressources et développer vos capacités !



MATERIEL

POUR LA WILDTECH



36 tuiles trigones



6 tuiles longues



1 tuile centrale



10 jetons Sécheresses



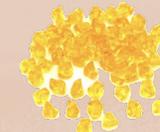
1 dé 6 faces



8 Dés de réussite



50 Cristaux



50 Résines



6 jetons Sponsors



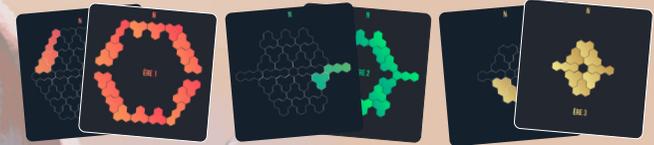
170 Cartes Interface



19 Cartes Schéma



15 Cartes Événement



18 Cartes Zone

POUR LES JOUEURS



6 Plateaux Ashaks



12 Cartes Guilde



12 Cartes Psywave



18 Cartes Blaster



12 Cartes Ashaks



2 plateaux et tokens drone



6 Tokens Ashak



1 jeton 1^{er} joueur



18 marqueurs



12 boucliers



18 Jetons Anticipations

DEROULE D'UNE MANCHE

1

Les joueurs piochent les **4 premières cartes de leur Deck** pour commencer la manche. Si leur Deck est épuisé, ils prennent leur défausse, la mélange et reconstituent leur Deck. Ils piochent ensuite les cartes manquantes pour compléter leur main.



2

Les joueurs vont à tour de rôle, dépenser **2 POINTS D'ACTIONS par tour. Une manche est constituée de 2 Tours.**

**2 PA / TOUR
2 TOURS**

3

Les joueurs **défaussent** leur main. Le jeton 1^{er} joueur tourne dans le sens horaire. S'il ne reste plus que 2 joueurs, celui avec le moins de points de vie prend le jeton 1^{er} joueur.



4

Les **cartes Zones** de la manche en cours sont tirées et les tuiles désignées sont retirées de la Wildtech. **p.19.**



5

2 nouveaux Sponsors apparaissent dans la Wildtech. S'il y a déjà 3 Sponsors présents dans la Wildtech, cette étape est passée. **p.19.**



6

Les **jetons Sécheresse** face désert sont retournés. Les pousses sont retirées de la carte. **p.8.**



7

Une **nouvelle carte Événement** est révélée et remplace l'ancienne.



8

Les 2 cartes visibles de **l'Interface** sont défaussées et **remplacées par 2 nouvelles.**



9

Les cartes Guildes et Compétences utilisées sont **redressées** sur les plateaux joueurs.



LES ACTIONS

Dans Rivals, la partie est divisée en 3 ères, elles-mêmes divisées en manches composées de deux tours.

Lors de son tour, le joueur dispose de **2 POINTS D'ACTION**.

EXPLORER p.6  PA

SE DEPLACER p.6  PA

RÉCOLTER p.6-7-8  PA

NEGOCIER UN SPONSOR p.8  PA

DÉPENSER SES RESSOURCES p.9  PA

JOUER UNE CARTE p.11  PA

UTILISER SON ULTIME p.17  PA

DÉBUT DE PARTIE

Une fois les joueurs et le matériel installés, le premier joueur se place sur la Wiltech. Les joueurs se placent (sens horaire) en prenant garde à ne pas se placer au centre de la Wildtech (tuile Volcan) ni sur une tuile déjà occupée.

Le 1^{er} joueur commence ensuite son 1^{er} tour en disposant de ses 2 points d'action.

Ce tour se résume souvent à une suite d'actions comme celle-ci :

Récolter **1PA**
Explorer **0PA**
Se déplacer **1PA**
Jouer ses cartes Ashak **0PA**

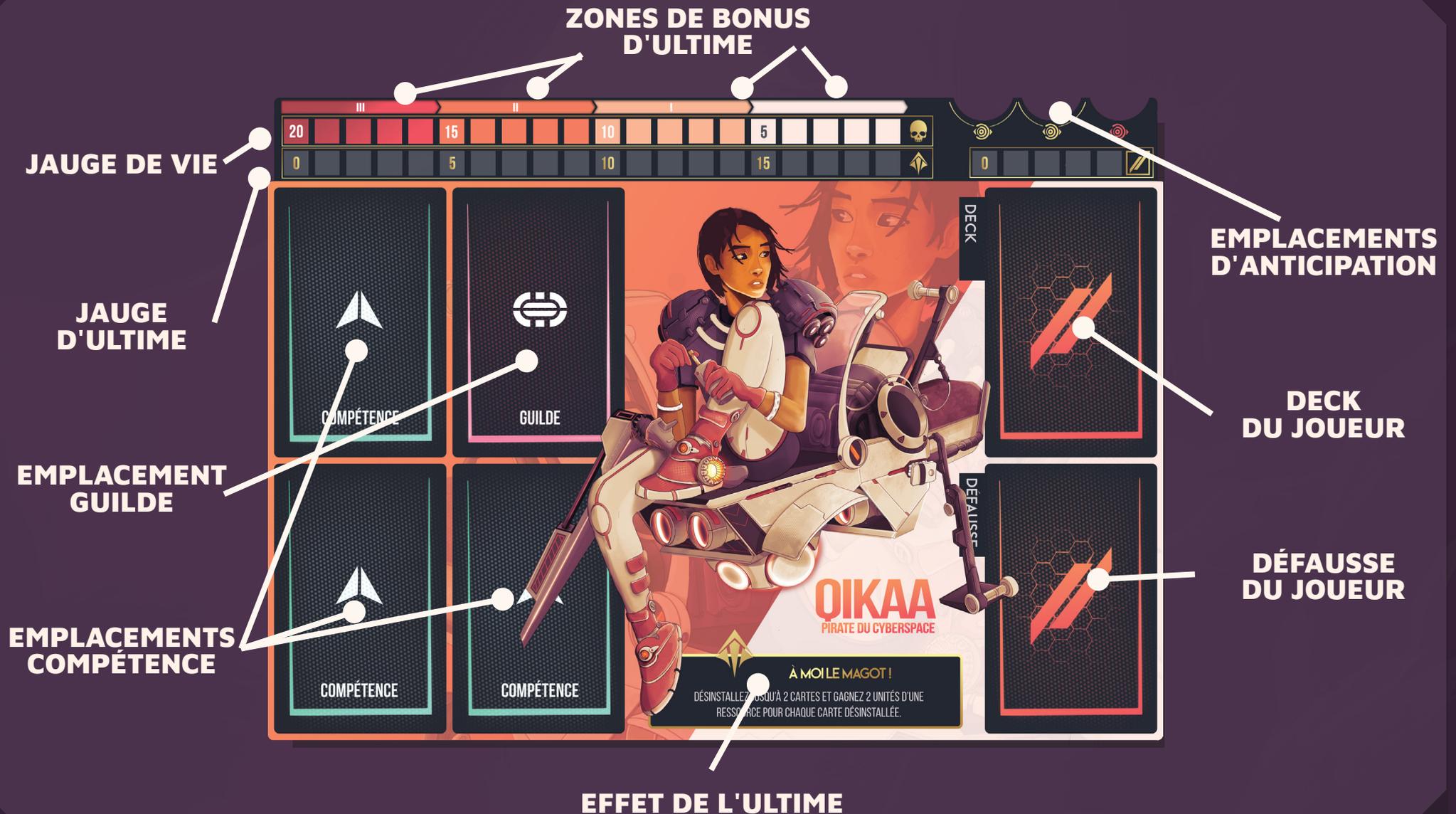
Aucune carte attaque ne peut être jouée lors du 1^{er} tour de jeu afin de laisser le temps aux joueurs de préparer leurs arrières.

Le 2^e tour de jeu se déroule comme le premier puis la fin de manche s'enclenche (p.19).

A chaque fin de manche, le jeton 1^{er} joueur passe au joueur de gauche.

ANATOMIE D'UN PLATEAU JOUEUR

Véritable carte d'identité du joueur, les plateaux vous permettent de connaître l'état actuel de votre Ashak et de vos adversaires. De leur vie à leur défense, en passant par leurs compétences, observez attentivement les plateaux joueurs pour définir vos objectifs et adaptez votre stratégie !



LA WILDTECH

0PA

EXPLORER GRATUIT

Le joueur révèle **GRATUITEMENT** les tuiles adjacentes à la case où il se trouve.
Il est possible de ne révéler que certaines tuiles.



Avant exploration



Après exploration

1PA

SE DEPLACER - 1 POINT D'ACTION

Le joueur peut se déplacer jusqu'à deux cases.

Si le joueur souhaite traverser une tuile inconnue, il doit interrompre son mouvement pour explorer la tuile.
Il peut de nouveau dépenser **1PA** pour se déplacer.



Xhan dépense **1PA** et se déplace jusqu'à 2 cases dans la direction de son choix.

1PA

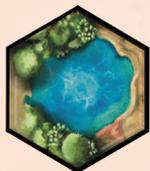
RECOLTER - 1 POINT D'ACTION

Le joueur récupère toutes les ressources, jetons anticipations et les cartes Interface de la tuile sur laquelle il se trouve et gagne un bonus sur sa case.

L'action **RÉCOLTER** engendre systématiquement la génération d'un jeton sécheresse.

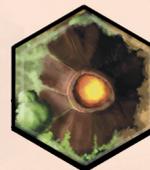
LES LACS

Les Lacs n'apportent aucune ressource.
Si vous traversez ou êtes déplacé dans un lac, peu importe la raison, perdez 2 PV et restez sur le lac jusqu'à votre prochain déplacement.



LES VOLCANS

Les Volcans n'apportent aucune ressource.
Il est possible de les traverser et d'y construire un bouclier.



LA WILDTECH



LE NÉANT

Le Néant est la zone hors de la Wildtech.

Un joueur qui tombe dans le Néant perd 4 PV et se replace sur une case adjacente au Néant. S'il décide de réapparaître sur une tuile non dévoilée, il choisit sa case d'arrivée et retourne la tuile pour s'y placer.

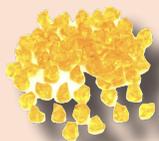
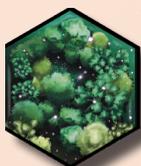
Si un joueur perd la partie en tombant dans le Néant, les Points Rivals de sa mort ne reviennent à personne.

Il n'est pas possible de pousser un joueur dans le Néant.

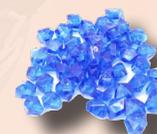
RÉCOLTER DES RESSOURCES

Lors d'une récolte sur une tuile contenant une case Résine ou Cristal, obtenez 1 ressource (que vous stockez sur votre plateau Ashak) pour chaque case ressource sur celle-ci.

CASE FORÊT



CASE CRISTAL



Si vous récoltez en vous trouvant sur une case Résine ou Cristal, obtenez 3 ressources de la case au lieu d'une.

BONUS FORÊT

Le joueur ajoute un dé à ses jets de défense tant qu'il se trouve sur la case Forêt.

Une case Forêt asséchée n'annule pas l'effet de couverture des cases Forêt.

Si l'événement Incendie est actif lors de la manche, le bonus de couverture des cases Forêts est caduc pour cette manche.



CONSULTER L'INTERFACE

LORS D'UNE RÉCOLTE SUR UNE TUILE INTERFACE, CONSULTEZ 2 cartes de l'Interface.

Les 2 cartes visibles OU les 2 cartes du dessus de l'Interface.

INSTALLEZ la carte choisie dans votre main puis défaussez l'autre. Vous pouvez n'en garder aucune et défausser les deux.

BONUS si vous récoltez sur la case Interface :

CONSULTEZ 4 cartes Interface.

Les 2 cartes visibles et les 2 cartes du dessus de la pioche OU les 4 cartes du dessus de l'Interface.

Le joueur peut installer jusqu'à 2 cartes dans sa main.



NÉGOCIER UN SPONSOR

- 1PA ET -1 

Lorsqu'un joueur se trouve sur une case avec un Sponsor, il dépense 1 Point d'Action et 1 Jeton d'Anticipation pour négocier un Sponsor.

Il gagne 1 Point Rivals et choisit un bonus parmi :

Installer un schéma
Remplir sa jauge d'anticipation
Désinstaller 2 cartes de sa main ou de sa défausse

Cette action ne récolte, ni n'assèche la tuile.



RÉCOLTER UN OBSERVATOIRE

Lors d'une récolte sur une tuile avec une case Observatoire, contre 2 ressources de votre choix (2 Résines, 2 Cristaux ou 1 Cristal et 1 Résine), gagnez 1 jetons anticipation.

Vous pouvez répéter cette action jusqu'à ce que votre jauge d'anticipation soit remplie (p .17).

Si vous récoltez en étant sur une case Observatoire, le 1^{er} jeton Anticipation est gratuit.



SÉCHERESSE



1

L'Ashak présent sur la case récolte la tuile et dépose un jeton sécheresse.

2

Le jeton sécheresse est sur la face désert pour toute la manche en cours.

3

Au début de la nouvelle manche, le jeton sécheresse est retourné sur la face plante. Il est toujours impossible de récolter la tuile cette manche.

4

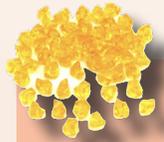
À la nouvelle manche, le jeton sécheresse est défaussé du plateau, la tuile est de nouveau récoltable.



DÉPENSER SES RESSOURCES

NE COUTE PAS de **POINT D'ACTION**.

(Cette action n'est réalisable que **LORS DE VOTRE TOUR**)



CRÉER UN BOUCLIER

Dépensez **2 résines** pour créer un bouclier qui encaisse 1 save de dégât physique ou mental de n'importe quel montant.

Une fois l'attaque encaissée, le bouclier est détruit.

Un Ashak peut construire jusqu'à 2 boucliers. S'il souhaite en construire un 3^{ème}, il en choisit un et le détruit pour en créer un nouveau.

Il ne peut y avoir qu'un bouclier par case.

Un bouclier allié ne bloque pas la ligne de vue ni ne ralentit l'action de mouvement.

Entrer sur une case avec un bouclier ennemi vous coûtera 2 cases de déplacement.

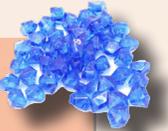


-1

DÉSINSTALLER UNE CARTE

Dépensez **2 cristaux** et désinstallez 1 carte de votre main **OU** de votre défausse.

Si vous désinstallez depuis votre main, piochez 1 carte.

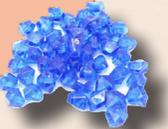
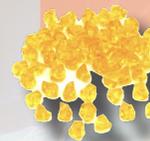


+1

INSTALLER UN SCHÉMA

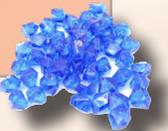
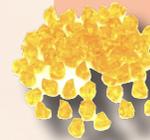
Dépensez **5 ressources identiques** et **installez** 1 schéma parmi ceux visibles **OU** le 1^{er} de la pioche.

Installer : ajouter une carte dans son Deck, la carte arrive dans la main du joueur.



GAGNER UN POINT RIVALS

Dépensez 10 ressources identiques et gagnez un Point Rivals.





LES CARTES

ANATOMIE D'UNE CARTE

TYPE DE
CARTE

COÛT DE
LA CARTE

DÉGATS
INFLIGÉS
PAR LA
CARTE

NOM DE
LA CARTE



PORTÉE
DE LA
CARTE

SALVES DE
L'ATTAQUE

RARETÉ DE
LA CARTE

EFFET
DE LA CARTE

Les cartes de votre Deck représentent les armes, les techniques et l'expérience de votre Ashak.

Créez les meilleures combinaisons possibles, en fonction de ce que vous trouverez au fil de la partie !

Il existe 3 types de carte : les **compétences**, les **tactiques** et les **attaques**.

Le coût des cartes varie de **0 PA** à **2 PA**.

Vous pouvez gagner des cartes en consultant l'Interface, en achetant des Schémas ou lorsque vous éliminez un joueur.

? PA

JOUER UNE CARTE ? POINT D'ACTION

Pour chaque carte que vous jouerez, référez-vous à la valeur indiquée dans le losange en haut à gauche, comme ci-contre pour connaître le coût de votre carte.

Payez son coût et appliquez-en l'effet. Une fois appliqué, défaussez la carte dans l'emplacement « défausse » de votre plateau Ashak.

RÉSOLUTION DES CARTES

Lorsque vous jouez une carte, si celle-ci entraîne une réponse adverse, résolvez les cartes en partant de la dernière jouée, jusqu'à la première.

TYPES DE CARTE

LES ATTAQUES

Les cartes Attaques correspondent aux armes et aux techniques que vous utilisez pour blesser vos adversaires.

Elles possèdent une portée X-Y qui indique les différentes cases où doit se trouver la cible de la carte (X minimum, Y maximum).

Les Mentales

Elles ignorent les lignes de vue et possèdent un effet supplémentaire activable en défaussant une carte de votre main lorsque vous les jouez. Vous ne pouvez défausser qu'une carte par mentale.



Les Explosives

Ces cartes ont des dégâts et des effets de zone qui s'appliquent sur toute la tuile de la case ciblée.

Elles touchent **TOUTES les cibles** présentes sur la **tuile**, y compris vous et **détruisent les boucliers** alliés et ennemis.

Après leur utilisation, ces cartes sont désinstallées.

En contrepartie, installez obligatoirement la carte du dessus de l'Interface.

Les Physiques

Seules cartes pouvant être renforcées par une ou plusieurs cartes Mod. Si l'Attaque effectue plusieurs salves, chaque salve bénéficie des Mods ajoutés et des éventuels bonus de dégâts.

COMPÉTENCES

Les cartes Compétence reflètent votre expérience du combat.

Payez son coût d'action puis posez-la sur votre plateau personnage.

Vous êtes limités 3 cartes Compétence sur son plateau.

Si vous jouez une 4^{ème} carte Compétence, désinstallez et remplacez une des vôtres par la nouvelle.

On ne peut posséder qu'une seule fois la même carte Compétence.

Il existe 2 types de Compétence.

Les Passives

Une fois son coût payé, la carte est posée sur le plateau du joueur. Son effet est immédiat et permanent.

Les Activables

Lorsque vous posez une compétence active, celle-ci arrive tête en bas jusqu'à la fin de la manche.

Quand vous l'utilisez, placez-la tête en bas pour signifier qu'elle est épuisée jusqu'à la fin de cette manche.

À la fin de la manche, remettez-la tête en haut pour la réutiliser.



TACTIQUES

Les cartes Tactiques représentent vos aptitudes défensives et vos techniques de combat.

Lorsqu'elles sont jouées, appliquez leurs effets puis placez-les dans votre défausse personnelle.

Il existe trois types de cartes Tactiques :



Les Mods

Augmentent la puissance des Attaques Physique.



Les Défenses

Pour obtenir de l'Anticipation, récupérer des PV et créer des boucliers.



Les Utilitaires

Peuvent être joué à n'importe quel moment.



OPA

CARTES ASHAK

Chaque joueur récupère les cartes associées au plateau de l'Ashak choisi. Jouer une carte Ashak ne coûte pas de **POINTS D'ACTION**



GUILDES

Chaque joueur récupère 2 cartes Gilde et en garde une qu'il installe sur l'emplacement Gilde de son plateau.

Les cartes Gilde ne coûtent pas de **POINTS D'ACTION** et sont utilisables une fois par manche lors de son tour.

Il n'est pas possible de désinstaller sa carte Gilde.

JOUABLE
UNE FOIS PAR
MANCHE



SYMBOLE GUILDE

NOM ET EFFET
DE LA CARTE

RARETÉ

En plus de leur type, les cartes possèdent une rareté indiquant le nombre d'exemplaire présent dans l'Interface.

La rareté est représentée par le soulignement du nom de la carte.

Toutes les cartes hors Interface sont uniques.

Les cartes Schémas, Personnages, Guildes, Événements et Zones ne sont pas concernées.



Cartes communes - 4 exemplaires

Cartes peu communes - 3 exemplaires

Cartes rares - 2 exemplaires

LES SCHEMAS

Les schémas sont des cartes puissantes et uniques, reconnaissables grâce à leur aspect doré.

LORS DE VOTRE TOUR :

Dépensez 5 ressources identiques (cristaux ou résines)

OU

Négociez un Sponsor

Pour installer un schéma parmi ceux visibles
OU la première face cachée.



LES COMBATS

Un combat s'engage lorsqu'un joueur joue une carte attaque ou son Ultime.

Le joueur paye le coût en point d'actions de la carte et en applique l'effet sur sa cible qui pourra réagir à cette dernière par différents moyens. Au moment de l'attaque, les joueurs vérifient si la portée de la carte et la distance de la cible correspondent et si la ligne de vue est dégagée (voir p.18).

L'ATTAQUANT



Paye le coût de son action (en Point d'Action ou en Point d'Ultime) et annonce les dégâts qu'il tente d'infliger à sa cible et les éventuels effets qui sont associés à son action.



l'attaquant attaque 2 fois avec 3 dégâts.

VS

LE DÉFENSEUR

Lance ses dés de Défense pour réduire partiellement ou totalement les dégâts de l'attaque. Chaque Ashak possède 2 dés de Défense de base, qu'il peut augmenter via l'Anticipation.

2 dés Réussite de base



OPTIONS DÉFENSIVES



LES FORETS

+1 dé de défense (p.x)



JETONS ANTICIPATION



LES BOUCLIERS

Absorbent une salve de dégâts (p.x)



LES CARTES UTILITAIRES

Jouable en dehors de votre tour (p.x)

RÉSOLUTION

Lorsqu'un joueur contre une attaque via une autre carte, on résout la dernière carte posée pour remonter jusqu'à la carte d'attaque (résolution en pile).

ÉLIMINATION

Lorsqu'un joueur élimine un joueur grâce à une de ses actions, celui-ci gagne instantanément 2 Points Rivals et peut installer une carte du jeu adverse dans sa main (hors Guilde et carte Personnage).



JETONS ANTICIPATION

L'Anticipation permet d'augmenter les jets de dés de défense.
Un joueur possède 2 dés de base.

Pour chaque jeton Anticipation activé, le joueur gagne 2 dés supplémentaires jusqu'au début de son prochain tour.
Vous pouvez activer jusqu'à 2 jetons anticipation simultanément.

Un joueur active son jeton en le retournant sur la phase «+2»



Le 3^{ème} emplacement anticipation est une réserve qui vient remplacer un jeton activé qui est défaussé au début du tour.

Les joueurs commencent la partie sans anticipation.



Le joueur qui utilise ses 2 jetons Anticipation passe de 2 dés de défense à 6.



RAPPEL

Les joueurs obtiennent de l'Anticipation via leurs cartes, lors des récoltes sur un Laboratoire et en négociant un Sponsor.



L'ULTIME

La jauge d'Ultime d'un joueur se remplit à chaque fois qu'il blesse un adversaire. Pour chaque PV perdu, l'attaquant remplit sa jauge d'1 point, auquel il ajoute un bonus en fonction du nombre de PV que sa cible possédait avant l'attaque.



Un joueur se situant dans la jauge de 16 à 20PV apportera un bonus de 3pts d'Ultime en plus des dégâts subits à son adversaire.

Pour les attaques à salves, le bonus est recalculé à chaque salve.

Une fois la jauge remplie, le joueur peut utiliser son Ultime pendant son tour. La jauge retombe à 0 et le joueur peut à nouveau la charger.

Les dégâts causés par un Ultime remplissent la jauge d'Ultime.

Chaque joueur débute la partie avec sa jauge d'Ultime vide.

Un adversaire qui attaque un joueur à 16 PV charge son Ultime de 3 points bonus en plus d'1 point par PV perdu.



Si j'attaque un adversaire à 18 PV, en le blessant d'1 PV, j'augmente ma jauge d'1 point + 3 points bonus.

Si j'attaque mon adversaire avec un Double Blaster (2 salves de 2 dégâts) et que je lui inflige 1 PV puis 1 PV, j'augmente ma jauge d'1 point + 3 points bonus pour la première salve, puis d'1 point + 2 points bonus puisque mon adversaire sera passé dans la zone II du bonus d'Ultime.

PORTEE ET LIGNES DE VUE

La ligne de vue d'un joueur à un autre est bloquée si le chemin le plus court reliant la case du lanceur et la case de la cible traverse :

// Une case avec un Ashak ennemi

// Un bouclier n'appartenant pas à l'attaquant

CAS PARTICULIERS



Les cartes explosives et mentales ne sont pas concernées par les lignes de vue.



Il est possible de cibler à travers une tuile qui n'est pas encore révélée.

EXEMPLES



Atmos attaque pour 2 Points d'Action avec sa carte Sniper à 6 dégâts au lieu des 4 de base. La portée de la carte allant de 3 à 7 cases, il peut viser Qikaa.



Qikaa doit se défendre des 6 dégâts du Sniper.

Elle utilise 1 jeton d'anticipation en le retournant et ajoute 2 dés supplémentaires à son lancer.

Chaque joueur possède 2 dés de base.

De plus, elle bénéficie d'1 dé supplémentaire par lancé du fait qu'elle se trouve sur une case Résine.



Au total, elle possède 5 dés pour se défendre du Sniper qu'elle conservera jusqu'au début de son prochain tour où elle défaussera le jeton anticipation utilisé.

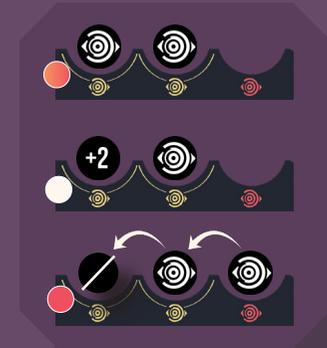
Avant l'attaque, **Qikaa** possède 2 jetons anticipation. ●

Au cours de l'attaque, elle retourne un jeton pour gagner 2 dés à son lancer. ●

Jusqu'à son prochain, tour son jeton retourné lui octroie 2 dés supplémentaires.

Au début de son tour, elle se défausse du jeton anticipation retourné (+2).

Si elle possède un jeton réserve, ce dernier vient combler le vide du jeton défaussé. ●



FIN DE MANCHE

ERES & MANCHES

A chaque fin de manche, les joueurs tirent des cartes zones pour connaître les tuiles qui disparaissent dans le Néant.

Les manches sont divisées de cette façon :



Ère I (1ère couronne) : 2 schémas visibles

- manche 2 : 1 carte Zone,
- manche 3 : 2 cartes Zone,
- manche 4 : 3 cartes Zone.



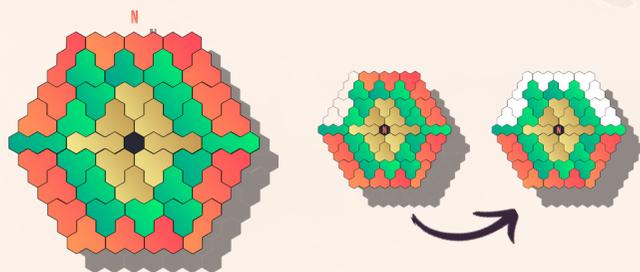
Ère II (2nde couronne) : 3 schémas visibles

- manche 1 à 4 : 2 cartes Zone.



Ère III (3ème couronne) : 4 schémas visibles

- manche 1 à 4 : 1 carte Zone.



Passage de la manche 2 à 3 de l'ère 1.

A la fin de cette manche, l'intégralité des tuiles oranges (ère 1) aura disparu.

Les joueurs passeront à la 1^{ère} manche de l'ère 2.
En veillant à défausser les 2 cartes schémas visibles et à les remplacer par 3 nouvelles.

GÉNÉRATION DES SPONSORS



Le 1^{er} Sponsors apparaît à partir de la 2^{ème} manche sur la case centrale.

À partir de la 3^{ème} manche, les Sponsors sont générés par 2 lancers de dés avant la phase de pioche des joueurs annonçant la nouvelle manche.

Lancez le dé Sponsor (8 couleurs) et vérifiez qu'un des points d'atterrissage révélés correspond à la couleur obtenue.

S'il existe plusieurs points d'atterrissage de la couleur, lancez le dé 6 faces pour déterminer l'emplacement du Sponsor.

S'il y a 2 zones de même couleur :

- de 1 à 3, le Sponsor atterrit sur la zone la plus au Nord,
- de 4 à 6 sur la zone la plus au Sud.

S'il y a 3 zones identiques, procédez de la même manière en divisant le dé en 3.

Si les zones sont sur le même axe, l'Ouest l'emporte sur l'Est.



Case d'apparition de Sponsor



Dés Sponsor

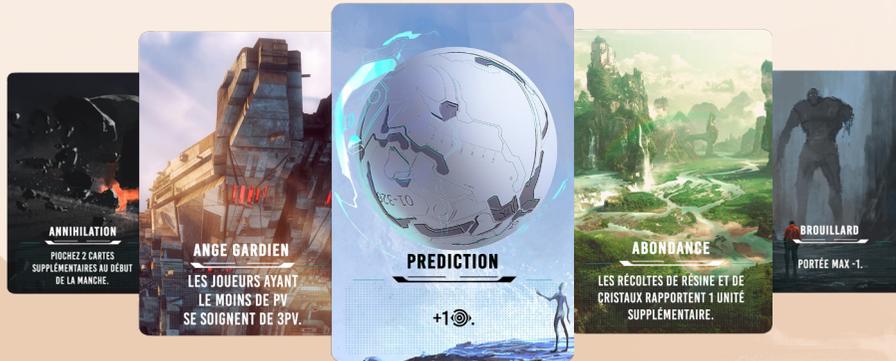


Lorsqu'il ne reste que 2 joueurs, les Sponsors ne sont plus générés. Les duellistes peuvent toujours négocier avec les Sponsors restants.

ÉVÉNEMENTS

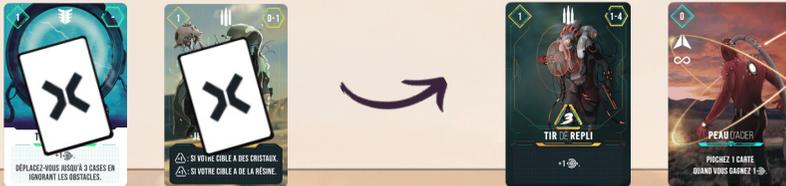
A partir de la deuxième manche, avant l'apparition des Sponsors, une carte événement est tirée pour impacter la manche à venir.

Selon la carte, l'effet est immédiat ou différé.



INTERFACE

A chaque fin de manche, les 2 cartes visibles de l'Interface sont défaussées et remplacées par les 2 premières du Deck.



SCHÉMAS

A chaque fin d'ère, les Schémas visibles sont défaussés et remplacés par des nouveaux auxquels on ajoute une carte supplémentaire.

- Ère 1 : 2 schémas visibles.
- Ère 2 : 3 schémas visibles.
- Ère 3 : 4 schémas visibles.

REDRESSAGE

Les cartes Guides & Compétences utilisées pendant la manche sont redressées et de nouveau utilisables. Cette phase concerne également les Compétences Actives posées lors de la manche.



SÉCHERESSE



Les jetons sécheresse sont retournés ou enlevé de la Wildtech, p.8.

CHANGEMENT 1^{ER} JOUEUR



A chaque fin de manche, le jeton 1^{er} joueur tourne dans le sens horaire. Anticiper ce point pour éviter de se retrouver sans défense pendant un tour entier est primordial !



Lorsqu'il ne reste que 2 joueurs, à chaque fin de manche, le jeton 1^{er} joueur est donné au joueur avec le moins de Points de Vie.

FIN DE PARTIE

Lorsqu'il ne reste plus qu'un Ashak sur le plateau, celui-ci remporte la victoire.
Il est également possible d'obtenir une victoire anticipée dès qu'un joueur possède 5 Points Rivals.

3 façons d'obtenir des Points Rivals :

2 Points lorsque vous éliminez un Ashak

1 Point lorsque vous dépensez 10 unités d'une même ressource

1 Point par Sponsor négocié

Si aucun joueur n'a remporté la victoire au moment de tirer la dernière carte zone.
Une dernière manche commence à la fin de laquelle le joueur ayant le plus de Points Rivals est désigné comme vainqueur.

W.I.P

RÈGLES SPÉCIALES

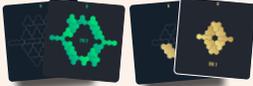
W.I.P

MODE DRONES

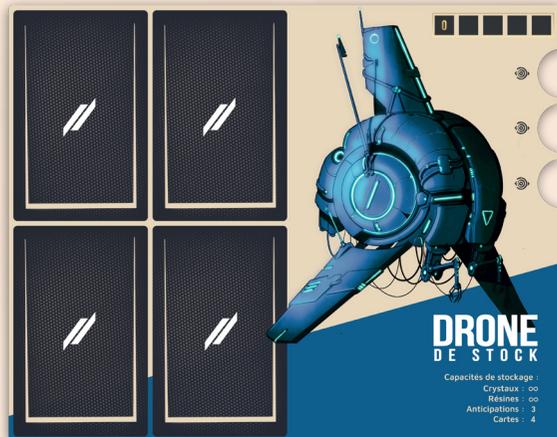
VARIANTE 2 JOUEURS

INSTALLATION

La mise en place du jeu est identique, exceptée sur les points suivants :

- Retirez toutes les tuiles de l'Ère 1, sauf les 6 emplacements de départ habituels (schéma ci-contre).
- Retirez toutes les cartes Zone de l'Ère 1. 
- Distribuez à chaque joueur un plateau Drone ainsi que le pion Drone de la même couleur.
- Le premier joueur place son pion Personnage sur la tuile de son choix puis son pion Drone sur la même tuile (mais pas obligatoirement sur la même case). Ensuite, le 2nd joueur fait de même.

Les joueurs jouent chacun le tour de leur Ashak puis un tour Drone.



W.I.P

ACTION DES DRONES

Les Drones disposent de 2PA et peuvent effectuer les mêmes actions que les Ashaks excepté **JOUER UNE CARTE**.

Lorsqu'un Drone récupère des cartes via une action **RÉCOLTER**, il doit les stocker dans un des emplacements libres de son inventaire.

S'il n'en a plus, il ne peut plus récupérer de nouvelles cartes.

Les Drones ont la possibilité pour 1PA d'effectuer une attaque à 1 dégât (la cible se défend normalement).

STOCKAGE ET ÉCHANGE

Les Drones disposent de 3 emplacements de stock pour les cartes (visibles), 2 emplacements de stockage d'Anticipation. Ils peuvent également transporter autant de ressources et de Point Rivals que nécessaire.

Pendant un tour Ashak, si le joueur est à maximum 1 case de son Drone, il peut échanger avec lui gratuitement pour :

- Récupérer des cartes du Drone ou donner des cartes de sa main
- Prendre autant de ressources qu'il le souhaite sur le Drone
- Récupérer les points Rivals présents sur le Drone
- Prendre tout ou partie des jetons Anticipation du Drone

HACKING ET COMBAT

Un Ashak a la possibilité de hacker un Drone adverse pour 1PA avec une portée de 0 à 2.

Il lance 3 dés et chaque réussite permet de réaliser l'un des deux actions suivantes :

- Voler le contenu d'un emplacement du Drone, c'est-à-dire soit une carte, soit l'ensemble des ressources et points Rivals, soit l'ensemble des jetons Anticipations.
- Réaliser une action basique d'un coût de 1PA.

Les Drones n'ont pas de points de vie et ne peuvent donc pas être détruit. Cependant, on peut attaquer un Drone pour lui appliquer l'effet d'une carte Attaque.

RAPPEL

En début de manche, le jeton 1^{er} joueur va à celui qui possède le moins de PV.
En cas d'égalité, le jeton ne change pas de joueur.

LOGOS

Anticipation	
Anticipation active	
Attaque explosive	
Attaque mentale	
Attaque physique	
Barre de vie	
Barre d'Ultime	
Barre Points Rivals	
Utilitaire	

Compétence	
Compétence active	
Compétence passive	
Coût	
Défausse	
Défense	
Dégâts	
Désinstaller une carte	
Guilde	
Installer une carte	

MOD	
Multiplicateur	
Pioche	
Poison	
Portée	
Repousse	
Réussite	
Sécheresse	
Sponsor	

LEXIQUE

Ashak : le Héros incarné par le joueur.

Dépenser : payer le coût de l'action, en point d'action ou en ressource.

Désinstaller : supprimer une carte de son deck.

Ère : temps de jeu correspondant au nombre de manches nécessaires pour la disparition des tuiles adjacentes au Néant.

Installer : ajouter une carte à sa main.

Négocier un Sponsor : action de payer 1 point d'action et 1 jeton d'anticipation sur la même case qu'un Sponsor pour bénéficier d'un avantage.

Manche : correspond à 2 tours de 2 points d'actions entre deux phases de suppression de zones.

Point Rivals : Point de victoire.

Récolter : action d'assécher la tuile sur laquelle on se trouve pour en obtenir les ressources.

Redresser : action qui permet de réutiliser une carte compétence ou guildes active déjà utilisée.

Ressource : cristal ou résine.

Tour : moment où le joueur peut jouer ses points d'action et dépenser ses ressources.

Zone : ensemble de tuiles (2 ou 3 tuiles) appartenant à une ère définie en fonction de son emplacement sur la Wiltech. L'ère I correspond aux tuiles adjacentes au Néant lors du début de partie (à l'exception des deux tuiles longues amenant à la case centrale).

