

CANNIBAL World

LE JEU DE CARTES



LIVRET DE RÈGLES

v1.0



Cannibal World est un **JEU DE CARTES ÉVOLUTIF** qui se déroule dans un univers post-apocalyptique où les animaux ont évolué et ont adopté des caractéristiques anthropomorphiques (la bipédie, différents niveaux d'intelligence et une certaine organisation sociale) et où l'environnement dévasté les a laissés avec un seul moyen de survivre : consommer de la viande, en se mangeant les uns, les autres.

*Chaque action, chaque bataille et toutes les stratégies tournent autour d'un seul objectif :
Survivre à vos ennemis.*

CONTENU

- 4 paquets préconstruits (Rats, Chiens, Chats, Bannis) de 21 cartes chacun.
- 4 cartes Habitat (Rats, Chiens, Chats, Bannis)
- 30 cartes supplémentaires pour chaque faction (120 cartes)
- Guide rapide des capacités
- 50 jetons ronds (Viande/Dégâts)



RATS



CHIENS



CHATS



BANNIS



GUIDE RAPIDE



JETONS

VIANDE/DÉGÂTS



HABITATS



CARTES CRÉATURE ET CARTES ACTION :

Cartes Créature :

Elles possèdent une icône indiquant la force de combat et le total de points de vie de la créature.

De plus, les créatures peuvent avoir des symboles de capacités en bas au milieu et/ou à droite de la carte.

Cartes Action :

Elles n'ont que des symboles de capacité en bas au milieu et/ou à droite de la carte.

Les cartes Action peuvent avoir un ou deux symboles de capacité.

Anatomie d'une carte



MISE EN PLACE

VOICI L'ESPACE DONT VOUS AUREZ BESOIN POUR UNE PARTIE EN 1 CONTRE 1 :



1. CHOISIR LES FACTIONS :

Chaque joueur choisit une faction, reçoit le deck préconstruit de cette faction et la carte Habitat correspondante.

2. CRÉER LE PAQUET DE RENFORTS :

Chaque joueur choisit 1 carte de son paquet principal et la place face cachée pour créer le « Paquet de Renforts ».

(Voir la section « RECOMMANDATIONS POUR LES NOUVEAUX JOUEURS », page 4)

3. SÉPARER ET MÉLANGER LES PAQUETS :

Chaque joueur met sa carte Habitat de côté et mélange son paquet principal.

Choisissez le premier joueur au hasard.

4. PLACER LES JETONS :

- Préparez une réserve commune de jetons Viande/Dégâts.
- Chaque joueur place 3 jetons Viande sur sa carte Habitat.

Chaque fois qu'un adversaire est capable de « Piller » un Habitat, il retire un de ces jetons (comme si l'habitat avait 3 « vies »).

(Voir la section « PILLER L'HABITAT ADVERSE », page 8.)

- Le premier joueur reçoit 2 jetons Viande, alors que l'autre joueur en reçoit 4.

Ces jetons représentent le nombre d'actions disponibles lors de leur premier tour.

5. ZONES DES JOUEURS :

● Zone d'Habitat :

Placez votre carte Habitat devant vous et placez trois jetons Viande dessus.

● Zone à Couvert :

Adjacente à la zone d'Habitat. Vous placerez des créatures qui ne seront pas directement exposées aux ennemis pendant la partie.

● Zone de Chasse :

Adjacente à la zone à Couvert, la plus éloignée de vous. Vous y placerez les créatures prêtes à combattre pendant la partie.



6. PIOCHER DES CARTES :

Chaque joueur pioche 6 cartes de son paquet principal pour commencer la partie.

7. MULLIGAN :

Chaque joueur a la possibilité de faire un « mulligan » une fois.

Pour ce faire, un joueur peut mélanger sa main dans son paquet principal et piocher une nouvelle main de 6 cartes. Cela ne peut se faire qu'une seule fois par joueur.

COMMENT JOUER

RECOMMANDATIONS POUR LES NOUVEAUX JOUEURS :

1. Nous vous conseillons de **jouer les premières parties avec les paquets préconstruits** pour bien apprendre le jeu avant de pouvoir les personnaliser.
2. Tous les paquets préconstruits ont une carte Chef . Elles sont meilleures que le reste des cartes et peuvent être jouées gratuitement. (Voir la section « Jouer une carte Crédure », page 7).
3. Jouez d'abord avec les Chats et les Bannis pour mieux découvrir les mécaniques du jeu. Les Rats sont plus exigeants.
4. Que mettre dans le paquet de Renforts :

Rats : utilisez RA/02

Pour le reste : utilisez la carte capacité avec « Soutien 2 » (: RE/13, DOA/13, Ca13).



1. CONDITIONS DE VICTOIRE (vous ne devez remplir que l'une d'entre elles) :

Détruire l'Habitat

- Si vous « Pillez » l'Habitat de votre adversaire 3 fois, vous remportez immédiatement la partie. (Voir la section « PILLER L'HABITAT ADVERSE », page 8).

Éliminer toutes les créatures

- Vous remportez la partie si vous **retirez toutes les créatures adverses du jeu, de la main et des paquets**. Tant que votre adversaire a des cartes à piocher dans son paquet principal ou son paquet de Renforts, il est toujours considéré comme pouvant avoir des créatures.
- Si l'adversaire ne peut pas piocher de cartes et qu'il ne lui reste plus de cartes Crédure ni en jeu ni en main, il est considéré comme vaincu. À ce moment, le joueur doit révéler sa main pour confirmer qu'il n'a plus de cartes Crédure et qu'il ne peut plus jouer de cartes Action de sa main.

VICTOIRE À LA PYRRHUS :

Si les créatures restantes du joueur vainqueur (en jeu et en main) ont une force combinée inférieure à la vie restante (jetons Viande) de l'Habitat de l'adversaire, la partie se termine par une égalité.

« Parfois, l'anéantissement est juste un mauvais résultat pour tout le monde, ne laissant pas de véritable vainqueur dans cette lutte sauvage pour la survie... »

2. PRINCIPES DE JEU (les joueurs jouent chacun leur tour jusqu'à la fin de la partie)

PHASE DE PIOCHE : piochez une carte. Si vous avez moins de 3 cartes, continuez à piocher jusqu'à en avoir 3. Vous pouvez piocher soit dans le paquet principal, soit dans le paquet de Renforts.

PHASE PRINCIPALE : réalisez les actions en dépensant vos jetons Viande disponible. Les actions permettent de mettre des cartes en jeu, de réaliser des capacités, de déplacer des créatures, d'engager le combat, etc. (Voir la section « ACTIONS À VOTRE TOUR », page 7).

PHASE FINALE : réactivez ou complétez vos jetons Viande jusqu'à 4. Ils constituent vos actions pour votre prochain tour, ou bien vous pouvez les dépenser pendant le tour de l'adversaire (par exemple, pour esquiver ou pour des capacités tactiques), mais si vous le faites, vous en aurez moins à utiliser à votre tour.

POUR LES HABITUÉS DES JEUX DE CARTES :

- Les capacités ne se sont pas remises à zéro au début de votre tour. Une fois qu'une capacité a été utilisée, elle reste sur son état dépensé jusqu'à ce qu'un effet de jeu (comme l'effet Recharger) la réactive. Cela signifie donc que la plupart des capacités sont à usage unique, donc choisissez prudemment.
- De même, les créatures ne sont pas inclinées de 90° lorsqu'elles attaquent et elles peuvent frapper de manière répétée. Si une créature est inclinée à cause d'un effet de jeu, elle ne reviendra pas automatiquement à sa position verticale au début de votre tour.

💀 Piocher des cartes et constitution du paquet de Renforts

À tout moment, lorsque vous piochez une carte (pendant la phase de Pioche ou grâce à des effets de cartes), **vous pouvez choisir de piocher dans votre paquet de Renforts ou dans votre paquet principal**. Si vous piochez dans votre paquet de Renforts, vous pouvez regarder et choisir n'importe quelle carte dedans.

Si vous piochez dans votre paquet de Renforts et que vous n'avez plus de cartes, placez immédiatement la première carte de votre paquet principal dans le paquet des Renforts avant de continuer à piocher. **Vous pouvez regarder les cartes dans votre paquet de Renforts à tout moment.**

💀 Faction épuisée

Lorsqu'un joueur tente de piocher une carte et qu'il ne reste plus de cartes à piocher (ni dans le paquet principal ni dans le paquet de Renforts), cette faction est considérée comme étant « Épuisée ». Dès lors et jusqu'à la fin de la partie :

- Le joueur ne peut pas ajouter de cartes à son paquet de Renforts.
- Toutes les actions doivent être dépensées en jouant des cartes, en avançant, en attaquant, etc., à moins qu'il ne pille l'Habitat de l'adversaire (les actions spécifiques réalisées sont toujours à la discrétion du joueur, tant que les actions sont dépensées).
- Une fois que l'Habitat de l'adversaire a été pillé, il peut passer un tour ou il peut continuer à utiliser ses actions comme il le souhaite.

« Une faction épuisée va essayer à chaque tour de faire une attaque totale dans le but désespéré de l'emporter. »

Types de dégâts

Dans Cannibal World vous trouverez **deux types de dégâts** : Dégâts de combat et Dégâts directs. Les capacités indiquent le type de dégât qu'elles infligent ou qu'elles empêchent. (Voir la description détaillée des capacités, pages 12 à 15.)

- **DÉGÂTS DE COMBAT :**

Infligés pendant les attaques en mêlée, lors des combats.

- **DÉGÂTS DIRECTS :**

Infligés à distance, en général par le biais de certains types de projectiles.

Les dégâts sont permanents et sont représentés par des jetons Dégâts venant de la réserve. Si une créature accumule un nombre de marqueurs égal ou supérieur à son icône de vie, elle meurt (elle va à la pile de défausse).



Créatures étourdies

Les créatures peuvent être étourdies. Inclinez-les à 90° pour l'indiquer.

- Les créatures étourdies **ne peuvent pas esquiver, engager de combat ou utiliser des capacités**. Cependant, elles restent des cibles valides lors des combats.
- Lors des combats, les créatures étourdies **n'infligent pas de Dégâts de combat**, mais peuvent en recevoir.
- Les créatures étourdies ne comptent pas comme des créatures ennemis dans leur zone, ce qui permet à l'adversaire d'attaquer la zone à Couvert ou même de Piller l'Habitat.



« Si vous réussissez à étourdir certaines des plus grosses créatures de l'adversaire, cela peut vous donner un avantage conséquent dans la bataille. »

3. ACTIONS :

- Vous pouvez réaliser **n'importe quelle action** dans **n'importe quel ordre et les répéter** (sauf Piller, qui ne peut être réalisée qu'une seule fois par tour) tant que vous pouvez payer avec des jetons Viande.
- Une créature peut entrer **en combat plusieurs fois** lors du même tour, pourvu que vous puissiez payer pour chaque combat. Les dégâts sont permanents et sont représentés par des jetons Dégâts.
- Vous **dépensez des jetons en les remettant dans la réserve ou en marquant une capacité avec ceux-ci**. Vous signalez ainsi qu'elle est dépensée et qu'elle ne peut plus être activée.
- Toutes **les actions sont facultatives**. Vous n'avez pas besoin de dépenser toutes les actions, mais gardez à l'esprit que **les jetons Viande ne se cumulent pas**.
- Vous **NE POUVEZ PAS dépenser des jetons Viande pour des actions que vous ne pouvez pas réaliser** (comme piocher alors qu'il ne reste plus de cartes).

Actions à votre tour :

- **JOUER UNE CARTE CRÉATURE** : 

Dépensez 1 jeton Viande pour mettre en jeu une créature de votre main, soit dans la zone à Couvert, soit dans la zone de Chasse.

Si la créature est une carte Chef (, jouez-la sans dépenser de jeton Viande.

- **JOUER UNE CARTE ACTION** :  /  / 

Les cartes Action peuvent avoir 1 ou 2 capacités : dépensez 1 jeton Viande pour activer une des capacités sur la carte ou dépensez 2 jetons pour activer les deux. Ne payez pas de marqueurs s'il s'agit de Capacités Déclenchées. (Voir page 11)

Certaines capacités indiqueront une « créature cible » ou « cette créature », qui doit être choisie lorsque la capacité est activée. Si la capacité a une portée, vous pouvez choisir la zone à partir de laquelle elle est activée, pourvu qu'elle soit valide pour cette capacité. Défoussez la carte Action.

- **RÉALISER UNE CAPACITÉ** : 

Placez 1 jeton Viande sur une capacité d'une carte Créature que vous contrôlez pour l'activer. Le jeton reste sur la capacité pour indiquer qu'elle a été utilisée.



Si c'est une capacité Déclenchée (page 15), ne dépensez pas un de vos jetons ; à la place, prenez et placez un jeton de la réserve pour indiquer qu'elle a été utilisée.

LES CAPACITÉS NE PEUVENT ÊTRE UTILISÉES QU'UNE SEULE FOIS. Après son activation, une capacité reste recouverte par un jeton Viande pour le reste de la partie à moins qu'elle soit réactivée par un autre effet (tel que la capacité Recharger).

- **DÉPLACER UNE CRÉATURE** : 

Dépensez 1 jeton Viande pour déplacer une créature que vous contrôlez de votre zone à Couvert vers votre zone de Chasse.

Vous ne pouvez pas reculer une créature vers votre zone à Couvert.

- **ENGAGER LE COMBAT** : 

Dépensez 1 jeton Viande pour engager le combat avec une créature de votre zone de Chasse. Choisissez une créature ennemie dans la zone de Chasse de l'adversaire comme cible. S'il n'y a pas de créatures ennemis dans la zone de Chasse, ou si elles sont toutes étourdis, vous pouvez cibler les créatures dans la zone à Couvert. (Voir la section « Résolution des combats », page 9)

« Saisir l'initiative lors du combat signifie le modeler à votre convenance, vous forcerez l'ennemi à réagir et donc à diminuer son nombre d'actions futures possibles. »

- **PILLER L'HABITAT DE L'ADVERSAIRE :**

Dépensez 1 jeton Viande pour **Piller l'Habitat de l'adversaire** si sa zone de Chasse et sa zone à Couvert ne contiennent pas de créatures, ou si toutes les créatures sont étourdies.

- Vous DEVEZ avoir au moins une créature qui n'est pas étourdie dans la zone de Chasse.
- Vous ne pouvez réaliser cette action QU'UNE SEULE FOIS par tour. (Vous avez besoin de 3 tours pour éliminer un joueur).
- Indiquez chaque Pillage en retirant un jeton Viande de l'Habitat et en le remettant dans la réserve. Ces jetons ne peuvent pas être récupérés.
- Le premier joueur NE PEUT PAS Piller lors du premier tour.

- **PIOCHER UNE CARTE SUPPLÉMENTAIRE :**

Dépensez 1 jeton Viande pour **piocher une carte supplémentaire** de votre paquet principal ou de votre paquet de Renforts. (Voir « Piocher des cartes et constitution du paquet de Renforts », page 5)

- **RÉCUPÉRER UNE CRÉATURE ÉTOURDIE :**

Dépensez 1 jeton Viande pour récupérer (remettre à la verticale) une créature étourdie que vous contrôlez.

Actions lors du tour de l'adversaire :

- **ESQUIVER UN COMBAT :**

Dépensez 2 jetons Viande pour esquiver un combat déclaré par l'adversaire. Le combat n'a pas lieu. Cela signifie que vous ne pouvez pas utiliser les capacités tactiques pour ce combat.

- **ESQUIVER UNE CAPACITÉ D'ASSAUT :**

Dépensez 2 jetons Viande pour esquiver l'effet d'une capacité d'assaut utilisée par l'adversaire. Cela NE vous fait PAS esquiver le combat qui peut en résulter, si cela provient d'une créature. (Voir les règles de « Capacités d'Assaut », page 11)

- **ACTIVER UNE CAPACITÉ TACTIQUE :**

Dépensez 1 jeton Viande pour **utiliser une capacité tactique** d'une carte Créditure en jeu ou d'une carte Action dans votre main pendant un combat engagé par l'adversaire. (Voir « RÉSOLUTION DES COMBATS », page 9)

Vous ne pouvez pas activer des capacités tactiques en dehors d'un combat lors du tour de l'adversaire.

- **CAPACITÉS DÉCLENCHEES :**

Vos **capacités Déclenchées** peuvent être activées si leur condition de déclenchement est remplie et vous devez les marquer comme dépensées avec un jeton Viande de la réserve. (Voir « Capacités Déclenchées », page 15)

4. RÉSOLUTION DES COMBATS

Le combat est l'action principale dans Cannibal World.

Si vous voulez vaincre votre adversaire, vous devrez envoyer vos créatures tuer les siennes, tout en vous défendant contre leurs attaques.

Gardez à l'esprit votre stratégie pour utiliser les capacités de vos créatures lorsque vous les déployez sur le champ de bataille.

Essayez toujours d'exploiter au maximum vos actions, ainsi que le nombre de fois où vous pouvez attaquer avec chacune de vos créatures. *Par exemple : une créature de force 4 pourrait tuer deux des créatures de force 3 de votre adversaire.*

1. ENGAGER LE COMBAT :

- Choisissez une créature **de votre zone de Chasse** pour engager le combat avec **une créature ennemie comme cible** dans la **zone de Chasse de l'adversaire**.
- S'il n'y a pas de créatures ennemis dans la zone de Chasse, ou si elles sont étourdiées, vous pouvez, à la place, cibler des créatures qui se trouvent dans la zone à Couvert.
- Vous pouvez aussi cibler des créatures étourdiées et elles ne seront pas capables d'infliger des dégâts à votre créature. Elles ne pourront pas non plus activer leurs capacités.

2. ESQUIVER :

- Le défenseur peut dépenser **2 jetons Viande** pour esquiver le combat.
- S'il est esquivé, **le combat n'a pas lieu**.
- Une créature étourdie ne peut pas esquiver.

3. ACTIVER DES CAPACITÉS TACTIQUES :

- Vous pouvez activer des capacités tactiques uniquement si le combat n'est pas esquivé.
- L'initiateur du combat commence par activer une capacité tactique (ou par passer).
- Les joueurs alternent l'activation des capacités tactiques jusqu'à ce que les deux passent.
- Les capacités sont résolues immédiatement, **mais tous les dégâts sont résolus en même temps à la fin du combat**.

4. RÉSOLUTION DES COMBATS :

- Chaque créature inflige un nombre de dégâts égal à sa force.
- Appliquez et empêchez les dégâts en même temps. **Utilisez les jetons Dégâts pour indiquer les dégâts.** Les jetons Dégâts n'affectent pas la force.
- Lorsque **le total de dégâts est égal ou supérieur aux points de vie de la créature, cette créature est tuée** et est placée dans la pile de défausse.

Exemple de combat :

ATTAQUANT



DÉFENSEUR



1 Engager le combat :

L'attaquant dépense un jeton Viande pour engager le combat.

2 Esquiver :

Le défenseur choisit de ne pas esquiver le combat.



3 Activer des capacités tactiques :

L'attaquant commence par passer pour les capacités tactiques.

3a Le défenseur active « Feinte », en dépensant un jeton Viande et en le plaçant sur la capacité de la carte.

3b L'attaquant active « Bouclier 2 » pour empêcher 2 points de dégâts de combat.

3c Le défenseur active « Tirs dispersés 2 » pour infliger des points de dégâts directs à la créature de force 2 de l'attaquant. Cette créature est située dans la zone à Couvert et n'est pas impliquée dans le combat, mais elle est à portée et elle est aussi une cible valide pour « Tirs dispersés ».



4 Résoudre les dégâts :

La créature de l'attaquant reçoit 1 point de dégâts de combat (3-2)

La créature du défenseur ne reçoit pas de dégâts de combat (à cause de « Feinte »).

La créature de l'attaquant sur la zone à Couvert reçoit 2 points de dégâts directs et est tuée.



5. CAPACITÉS

LES ICÔNES DE CAPACITÉ ont une COULEUR indiquant le type de capacité qui les relient à quand et d'où vous pouvez les utiliser, ce qui les déclenche, si elle peut être esquivée, etc. Elles ont aussi un SYMBOLE qui représente l'effet de la capacité (dégâts, etc.)

CERTAINES CAPACITÉS ont une PORTÉE : c'est la distance en zones qu'elles peuvent atteindre, en partant d'où elles sont lancées et en comptant les zones des deux joueurs.

CAPACITÉS À COUVERT :



Elles représentent des actions tactiques venant de l'arrière :

- Elles ne s'activent que pendant votre tour, depuis la zone à Couvert (ou la main).
- Elles NE PEUVENT PAS être utilisées au milieu d'un combat.

CAPACITÉS D'ASSAUT :



Elles représentent des attaques spéciales qui fournissent des avantages avant le combat.

- Elles ne peuvent pas être utilisées au milieu d'un combat (elles sont utilisées pour le commencer).
- Elles peuvent être utilisées pendant votre tour depuis la zone de Chasse (ou de la main).

1. Choisissez comme cible une créature ennemie dans la zone de Chasse de l'adversaire. S'il n'y en a pas, ou si elles sont étourdis, vous pouvez cibler celles de la zone à Couvert (aussi étourdis).
2. Les capacités d'assaut peuvent être esquivées. (Voir « Actions lors du tour de l'adversaire », page 8).
3. Lorsqu'elles sont activées à partir d'une créature, cela déclenche immédiatement un combat après avoir complètement résolu la capacité d'assaut avec la créature cible.
4. Si la créature cible est tuée par la capacité d'assaut, il n'y a pas de combat.

Les capacités d'assaut peuvent déclencher les capacités Déclenchées. Résolvez complètement la capacité Déclenchée avant le combat.

CAPACITÉS TACTIQUES :



Capacités d'action rapide et peuvent être utilisées dans le combat rapproché.

- Peuvent être utilisées à tout moment de votre tour, depuis n'importe quelle zone.
- Peuvent être utilisées pendant le combat lors du tour de l'adversaire.

CAPACITÉS DÉCLENCHEES :



Elles représentent des réactions automatiques. Ce sont les seules capacités qui peuvent modifier les effets du jeu (actions, capacités...) avant la résolution.

- Elles peuvent être activées à n'importe quel moment lorsque la condition de déclenchement est remplie. Chaque capacité a une condition différente.
- Elles NE COÛTENT PAS de jetons Viande, mais elles doivent être marquées comme dépensées en utilisant un jeton Viande venant de la réserve.
- S'il s'agit d'une Carte Action, révélez simplement la Carte Action, résolvez-la, puis défaussez-la.

CAPACITÉS INNÉES :



Elles représentent des caractéristiques naturelles que les créatures peuvent avoir :

- Ces capacités ont des effets permanents tant qu'elles restent non couvertes.
- Si, par un effet de jeu, cette capacité est perdue, vous devez la recouvrir avec un jeton venant de la réserve.

Capacités à couvert		· SEULEMENT PENDANT VOTRE TOUR À PARTIR DE LA ZONE À COUVERT (OU DE LA MAIN) · NE PEUT PAS ÊTRE UTILISÉE AU MILIEU D'UN COMBAT
SYMBOLE	NOM	DESCRIPTION
	Tir simple 1	Infligez un Dégât direct à la créature cible. PORTÉE 2
	Tirs dispersés X	Infligez X Dégâts directs parmi les créatures de l'adversaire, où X est le nombre d'icônes. Peut être assigné à une cible ou réparti entre plusieurs cibles. PORTÉE 2
	Tir simple X	Infligez X Dégâts directs à la créature cible PORTÉE 2
	Soutien X	Piochez un nombre X de cartes et recevez le même nombre de jetons Viande de la réserve.
	Prolifération de Rats	Prenez une carte Créature Rat avec une valeur de 6 ou moins dans la pile de défausse et placez-la dans votre paquet de Renforts.
	Recharger	Retirez le jeton Viande d'une autre capacité utilisée, vous permettant de l'utiliser à nouveau.
	Filet	Étourdez (inclinez à 90°) la créature cible. PORTÉE 2 (Voir « Créatures étourdiées », page 6.)
	Saut de félin	Déplacez cette créature de la zone à Couvert à la zone de Chasse et engagez immédiatement le combat avec une créature cible valide de l'adversaire, sans payer un autre jeton Viande. Ce combat ne peut pas être esquivé et la créature cible ne peut pas utiliser de capacités tactiques ou déclenchées pour ce combat.
	Invoquer l'Alpha	Recherchez une carte Créature d'une valeur 8 ou plus dans votre paquet principal, montrez-la et placez-la dans votre paquet de Renforts. Mélangez votre paquet principal.
	Harpon	Infligez 1 Dégât de combat à une créature cible. Si la créature est dans la zone à Couvert, avancez-la dans sa zone de Chasse.

Capacités d'assaut

- SEULEMENT PENDANT VOTRE TOUR À PARTIR DE LA ZONE DE CHASSE (OU DE LA MAIN)
- DOIVENT AVOIR UNE CIBLE DE COMBAT VALIDE
- PEUVENT ÊTRE ESQUIVÉES
- ENGAGENT LE COMBAT ENSUITE

SYMBOLE	NOM	DESCRIPTION
	Tir simple X	<ul style="list-style-type: none"> • Infligez X Dégâts directs à une créature cible avant d'engager le combat à moins que cette capacité ne soit esquivée. • Ensuite, les deux créatures engagent le combat.
	Poignarder X	<ul style="list-style-type: none"> • Infligez X Dégâts de combat à une créature cible avant d'engager le combat à moins que cette capacité ne soit esquivée. • Ensuite, les deux créatures engagent le combat.
	Bouclier X	<ul style="list-style-type: none"> • À moins qu'elle soit esquivée, la créature attaquante devient « Protégée » pour le combat qui en résulte. • Ensuite, les deux créatures engagent le combat. • Si elle est Protégée, la créature aura une protection de X Dégâts de combat pendant la résolution des Dégâts de combat.
	Filet	<ul style="list-style-type: none"> • Étourdez (inclinez à 90°) la créature cible avant d'engager le combat à moins que cette capacité ne soit esquivée. • Ensuite, les deux créatures engagent le combat.
	Charge canine	<ul style="list-style-type: none"> • À moins qu'elle soit esquivée, la créature attaquante devient « Chargée » pour le combat qui en résulte. Un combat Chargé ne peut pas être esquivé. • Ensuite, les deux créatures engagent le combat. • Si Chargé, l'adversaire doit répartir tous les Dégâts de combat au-dessus des points de vie de la créature attaquée entre les autres créatures de la même zone de la résolution de dégâts. Cependant, aucune créature ne peut subir plus de dégâts que son nombre total de points de vie.
	Sacrifice	<ul style="list-style-type: none"> • À moins qu'elle soit esquivée, infligez 1 Dégât de combat à toutes les créatures ennemis dans la même zone que la créature cible avant d'engager le combat. • Si cette capacité vient d'une créature, infligez aussi 1 Dégât à cette créature. • Ensuite, les deux créatures engagent le combat.
	Feinte	<ul style="list-style-type: none"> • À moins qu'elle soit esquivée, la créature qui attaque reçoit « Feinte » pour ce combat. Une attaque avec Feinte ne peut pas être esquivée. • Ensuite, les deux créatures engagent le combat. Si l'attaquant a joué Feinte, empêchez tous les Dégâts de combat infligés à cette créature. Cette créature inflige toujours des Dégâts de combat normalement.

Capacités tactiques

- DE N'IMPORTE QUELLE ZONE (OU DE LA MAIN)
- PENDANT VOTRE TOUR, OU EN COMBAT

SYMBOLE	NOM	DESCRIPTION
	Tir simple 1	Infligez un Dégât direct à la créature cible. PORTÉE 2
	Tirs dispersés X	Infligez X Dégâts directs parmi les créatures de l'adversaire, où X est le nombre d'icônes. Peut être assigné à une cible ou réparti entre plusieurs cibles. PORTÉE 2
	Tir simple X	Infligez X Dégâts directs à la créature cible. PORTÉE 2
	X Dégâts supplémentaires	Pendant le combat : si activée par une créature, cette créature inflige X Dégâts de combat supplémentaires lors de la phase de résolution de dégâts. Si activée par une carte Action, choisissez une créature cible impliquée dans le combat pour lui infliger X Dégâts de combat supplémentaires.
	Bouclier X	Pendant le combat : si activée par une créature, cette créature empêche X Dégâts de combat lors de la phase de résolution de dégâts. Si activée par une carte Action, choisissez une créature cible impliquée dans le combat pour lui empêcher X Dégâts de combat.
	Feinte	Pendant le combat : empêchez tous les Dégâts de combat infligés à cette créature, mais cette créature inflige toujours des Dégâts de combat.
	Loyauté	Pendant le combat : choisissez une créature cible impliquée dans le combat. À la place, redirigez tous les Dégâts de combat qui seraient infligés à la créature choisie à cette créature.

Capacités innées

- EFFET PERMANENT
- PERDUE SI RECOUVERTE

SYMBOLE	NOM	DESCRIPTION
	Pisteur	<ul style="list-style-type: none"> • Ne peut pas être ciblé par les attaques ou capacités adverses. • Ne compte pas comme une créature dans sa zone (permet des attaques sur la zone à Couvert ou Piller). • Perd « Pisteur » (capacité à couvert) si elle engage le combat ou utilise n'importe quelle capacité, à moins que la capacité n'indique explicitement le contraire. • Peut attaquer ou frapper depuis la zone de Chasse vers la zone à Couvert, en ignorant les créatures dans la zone de Chasse. • Pendant votre tour (jamais en combat), vous pouvez choisir de perdre « Pisteur » en recouvrant la capacité avec un marqueur de la réserve.

Capacités Déclenchées

- PEUVENT ÊTRE ACTIVÉES À TOUT MOMENT LORSQUE LA CONDITION POUR LES DÉCLENCHEUR EST REMPLIE
- PEUVENT MODIFIER LES ACTIONS ET CAPACITÉS QUI LES DÉCLENCHENT
- VOUS N'AVEZ PAS BESOIN DE JETONS VIANDE POUR LES PAYER
- VOUS POUVEZ CHOISIR DE LES DÉCLENCHER OU PAS

SYMPOL	NOM	DESCRIPTION
	Dans le mille	<ul style="list-style-type: none"> • Déclencheur : lorsque l'adversaire active une capacité qui inflige des Dégâts directs. • Redirigez tous les dégâts de cette capacité sur cette créature (ignorez la portée).
	Armure X	<ul style="list-style-type: none"> • Déclencheur : si la créature reçoit n'importe quel type de dégâts. • Empêchez un total de X Dégâts sur cette créature.
	Recharger	<ul style="list-style-type: none"> • Déclencheur : lorsque vous utilisez la capacité d'une créature (à Couvert, Tactique ou Assaut). • Retirez le jeton Viande de cette capacité que vous venez juste d'utiliser et remettez-le dans la réserve. Cette capacité peut être à nouveau utilisée.
	Prolifération de Rats	<ul style="list-style-type: none"> • Déclencheur : lorsque cette créature entre dans la zone à Couvert. • Prenez une carte Crédure Rat d'une valeur de 6 ou moins de la pile de défausse et placez-la dans votre paquet de Renforts.
	Saut de félin	<ul style="list-style-type: none"> • Déclencheur : lorsque cette créature entre dans la zone de Chasse (à partir de la main ou de la zone à Couvert). • Engagez le combat sans payer de jeton Viande.
	Tactiques des Bannis	<ul style="list-style-type: none"> • Déclencheur : lorsqu'elle entre en jeu (n'importe quelle zone). • Choisissez une carte de votre paquet principal et placez-la dans votre paquet de Renforts. • Mélangez à nouveau votre paquet principal.
	Soutien X	<ul style="list-style-type: none"> • Déclencheur : lorsqu'elle entre en jeu (n'importe quelle zone). • Piochez le nombre de cartes indiqué et recevez le même nombre de jetons Viande.
	Échanger	<ul style="list-style-type: none"> • Déclencheur : lorsqu'une créature est la cible d'une capacité Assaut ou d'un combat et que cela n'est pas esquivé. • Choisissez une autre de vos créatures en jeu. Le combat se déroule avec cette nouvelle créature (inflige et reçoit tous les Dégâts de combat). Si cette créature n'est pas dans la zone attaquée, déplacez-la pour qu'elle s'y trouve (ne déplacez pas l'originale).
	Remplacement	<ul style="list-style-type: none"> • Déclencheur : lorsqu'elle entre en jeu (n'importe quelle zone). • Recherchez une carte d'une valeur de 6 ou moins dans votre paquet principal, montrez-la et placez-la dans votre paquet de Renforts. Mélangez à nouveau votre paquet principal.
	Filet	<ul style="list-style-type: none"> • Déclencheur : lorsqu'une créature dans la même zone est la cible d'une attaque ou d'une capacité d'Assaut. • Dépensez un de vos jetons Viande pour Étourdir (incliné à 90°) la créature qui attaque/frappe (vous ne pouvez pas étourdir si vous ne pouvez pas dépenser un jeton). • Le combat ou l'assaut n'a pas lieu.

PERSONNALISATION

Paquets préconstruits :

Chaque faction vient dans un paquet préconstruit qui comprend **21 cartes pour un total de 160 points de valeur**. Ces paquets préconstruits sont équilibrés et prêts à jouer, ce qui les rend parfaits pour que les nouveaux joueurs puissent débuter.

Voici une liste des cartes qui forment les paquets préconstruits de chaque faction :

RATS	Exemplaires	CHATS	Exemplaires	CHIENS	Exemplaires	BANNIS	Exemplaires
RA/01	1	CA/01	1	DO/01	1	RE/01	1
RA/02	1	CA/02	1	DO/02	1	RE/02	1
RA/03	1	CA/03	2	DO/03	1	RE/03	1
RA/04	2	CA/04	1	DO/04	2	RE/04	2
RA/05	2	CA/05	3	DO/05	2	RE/05	1
RA/06	1	CA/06	2	DO/06	2	RE/06	2
RA/07	1	CA/07	2	DO/07	2	RE/07	3
RA/08	2	CA/08	2	DO/08	1	RE/08	1
RA/09	3	CA/09	2	DO/09	3	RE/09	1
RA/10	3	CA/10	2	DO/10	1	RE/10	2
RA/11	1	CA/11	1	DO/11	3	RE/11	2
RA/12	1	CA/12	1	DO/12	1	RE/12	3
RA/13	2	CA/13	1	DO/13	1	RE/13	1

Paquets personnalisés :

Un paquet personnalisé dans Cannibal World est composé d'au moins 15 cartes et pas plus de 25 de la même faction. Elles sont choisies par le joueur, avec les limites suivantes :

Limite de valeur : chaque carte a une valeur (Voir « Anatomie d'une carte », page 1). La somme totale des valeurs des cartes dans un paquet personnalisé ne peut pas dépasser 160 points.

Limites des types :

 **CHEF** : chaque paquet doit inclure une carte Chef. Le chef de la faction peut être joué gratuitement SANS payer de jeton Viande.

 **LIMITÉ** : un seul exemplaire peut être inclus dans le paquet. Cependant, vous pouvez avoir plusieurs cartes différentes limitées.

 **COMMUNE** : les autres cartes, vous pouvez inclure jusqu'à 3 exemplaires de chaque carte dans le paquet.

Recommandations pour la personnalisation :

1. **Choisissez des cartes dans la réserve de votre faction :**
 - A. Au minimum 15 cartes et au maximum un total de 25 cartes dans le paquet.
 - B. Un maximum de 160 points (cela peut être moins).
 - C. Jusqu'à 3 exemplaires des cartes communes et 1 exemplaire par carte limitée.
 - D. Un maximum de 3 cartes limitées.
2. **Chef** : vous devez inclure une carte Chef (*elle compte dans le total des 15 - 25 cartes*).
3. **Ajoutez une carte Habitat** : vous devez inclure la carte Habitat de votre faction (*elle ne compte pas dans le total des 15 - 25 cartes*).

« Testez différentes combinaisons de cartes pour trouver les stratégies qui vous conviennent le mieux ! »

MODE DE JEU 2 contre 2

Les bases :

La plupart des règles pour ce mode de jeu sont les mêmes que pour le mode 1 contre 1. Cette section va seulement vous présenter les règles différentes de celles de base. Si un point n'est pas mentionné, les règles de base s'appliquent.

Mise en place du jeu :

- Les deux groupes de 2 joueurs sont maintenant considérés comme un seul camp (ils peuvent utiliser le même paquet ou des paquets de faction différents).
- Les joueurs de chaque camp sont assis côté à côté sur un côté de la table, en face des joueurs du camp adverse.
- À l'intérieur de chaque camp, les joueurs se partagent la même zone de Chasse, zone à Couvert et zone d'Habitat. Ils choisissent et se partagent une seule carte Habitat, mais chaque joueur a son propre paquet principal, paquet de Renforts et pile de défausse.
- Choisissez au hasard le camp qui va débuter la partie et le joueur assis sur la gauche de ce camp commencera la partie. **Le premier joueur reçoit 2 jetons Viande, les autres joueurs en reçoivent 4 chacun.**
- La séquence du tour n'est pas circulaire. À la place, **chaque camp joue après l'autre, sachant qu'à l'intérieur de chaque, les joueurs alternent aussi leurs tours.**

Le tour de jeu va suivre
une séquence en forme de



« Dans le chaos des combats, un seul guerrier peut se battre avec courage, mais une alliance va transformer le courage en stratégie, la force en victoire et la survie en triomphe. »

But du jeu :

L'objectif reste de chasser (éliminer) la population entière de l'adversaire. Dans ce cas, cela signifie **éliminer toutes les créatures du camp adverse**. Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les créatures des deux adversaires aient été éliminées.

Sinon, vous pouvez aussi l'emporter en détruisant le seul Habitat adverse. Cela peut être fait en le Pillant 3 fois.

Comment jouer :

Les joueurs du même camp peuvent discuter des tactiques et stratégies générales du jeu, mais ils ne peuvent ni se partager d'informations concernant leur main ni leur paquet de Renforts.

Actions disponibles à votre tour :

En plus des actions habituelles, vous pouvez :

- **Donner un de vos jetons Action** (un seul par tour) à votre coéquipier.
- **Utiliser toutes les capacités des créatures de votre camp** en jeu, comme si c'était les vôtres.
- **Déplacer une créature de votre camp** de votre zone à Couvert dans la zone de Chasse, comme si c'était la vôtre.
- **Engager le combat avec toutes les créatures de votre camp** en jeu, comme si c'était les vôtres.
- **Récupérer (remettre à la verticale)** les créatures étourdies de votre camp, comme si c'était les vôtres.
- **Activer des capacités Déclenchées.** Tant que la condition du déclencheur est remplie, vous pouvez activer les capacités Déclenchées des créatures en jeu de votre camp, comme si c'était les vôtres.

Actions disponibles lors du tour des autres joueurs :

- **Vous ne pouvez pas esquiver un combat ou des capacités d'Assaut ciblant les créatures de votre coéquipier**, seulement les vôtres.
- **Vous pouvez utiliser et payer pour les capacités tactiques de toutes les créatures de votre camp en jeu**, comme si c'était les vôtres.
- **Vous pouvez activer des capacités Déclenchées.** Tant que la condition du déclencheur est remplie, vous pouvez tous les deux activer les capacités Déclenchées des créatures de votre camp en jeu, comme si c'était les vôtres.

Joueur épuisé :

Lorsqu'un joueur tente de piocher une carte (soit pendant sa phase de pioche ou à cause d'un effet de carte) et qu'il ne le peut pas parce qu'il ne reste plus de cartes à piocher (ni dans le paquet principal, ni dans le paquet de Renforts), ce joueur est « Épuisé ».

Le joueur épuisé va appliquer toutes les règles habituelles des joueurs épuisés, mais cela n'affecte pas le camp tout entier.

Chaque joueur peut devenir épuisé séparément.

RÈGLES DE TOURNOI

- **Format Match** : les matchs des tournois sont joués au meilleur des 3 parties. Le premier joueur à remporter 2 parties gagne le match.
- **Condition de victoire** : lors de chaque partie, le dernier joueur vivant l'emporte. Pas de victoire à la Pyrrhus.
- **Liste fixe des cartes des paquets** : les joueurs doivent utiliser le même paquet principal et le sideboard (réserve) pendant tout le tournoi. Aucun changement n'est autorisé entre les matchs.
- **Sideboard (réserve)** : chaque joueur peut apporter un sideboard contenant jusqu'à 55 points. Entre les parties d'un match, les joueurs peuvent échanger des cartes entre leur paquet principal et leur sideboard, tout en s'assurant que le paquet créé reste valide au regard des règles de personnalisation.
- **Remise à zéro du paquet** : après chaque match, les joueurs doivent remettre à zéro leur paquet pour qu'il soit dans sa configuration originale avant de commencer le prochain match.

F.A.Q.

GÉNÉRAL :

Q : Puis-je activer une capacité si je ne peux pas réaliser un effet, par exemple, piocher une carte ?

R : Oui, ignorez juste les effets que vous ne pouvez pas réaliser. Mais vous ne pouvez pas payer pour une action que vous ne pouvez pas faire, comme payer pour engager le combat sans créatures, ou payer pour piocher une carte alors qu'il n'y a pas de cartes.

Q : Ma faction est épuisée, suis-je forcé de jouer toutes les capacités avec toutes mes actions ?

R : Non, vous n'êtes pas forcé d'utiliser les capacités avec toutes vos actions. Cependant, vous devez dépenser toutes vos actions en jouant des créatures, en avançant et en attaquant à moins de Piller l'Habitat adverse ou jusqu'à ce que vous n'ayez plus d'actions. Vous pouvez utiliser des capacités pour dépenser des actions de manière stratégique, ce qui peut avoir pour effet d'avoir moins d'actions et pas d'actions forcées.

Q : Si je déclenche Armure 2 pour empêcher 1 dégât, puis-je toujours empêcher un autre dégât ?

R : Non, dès que la capacité est dépensée, vous la marquez comme dépensée et elle ne peut pas être déclenchée à nouveau à moins que vous n'utilisiez un effet pour la réactiver (Recharger par exemple).

COMBAT & ASSAUT :

Q : Si je n'esquive pas une capacité d'Assaut, puis-je encore esquiver le combat ?

R : Oui, à moins que l'effet de la capacité d'Assaut ne vous en empêche (*par exemple, en étourdisant votre créature*).

Q : Puis-je à la fois esquiver la capacité d'Assaut et le combat ?

R : Oui, en payant 2 jetons Viande à chaque fois, mais cela vous ferait terminer sans action pour le tour.

Q : Puis-je empêcher des dégâts d'une capacité d'Assaut ?

R : Seulement avec des capacités Déclenchées. Les capacités d'Assaut doivent être complètement résolues avant d'engager le combat et d'être capables d'utiliser des capacités Tactiques.

Q : Puis-je utiliser une capacité Déclenchée sur une capacité d'Assaut esquivée ?

R : Si la condition du déclencheur dépend de l'effet qui se produit, alors non. Par exemple, si vous esquivez une capacité d'Assaut Dégâts directs, vous ne pouvez pas appliquer la capacité « Armure X » comme vous n'avez pas reçu de Dégâts de combat. Mais vous pouvez déclencher « Dans le mille » (mais, dans ce cas-là, cela serait inutile d'esquiver).

Q : Puis-je tuer une créature en combat avec des Dégâts directs avant qu'elle n'inflige des Dégâts de combat ?

R : Non, tout dégât est assigné à la fin et le combat n'est pas interrompu pour un excès de dégâts.

Q : Pendant le combat, puis-je utiliser des capacités Tactiques d'autres créatures qui ne sont pas impliquées ?

R : Oui, par exemple « Loyauté » est normalement utilisée sur une créature en dehors du combat.

Q : Pendant le combat, j'utilise des capacités Tactiques, si je passe, est-ce que l'adversaire peut toujours jouer des capacités ?

R : Oui, jusqu'à ce que vous passiez tous les deux à la suite.

Exemple :

- Vous avez engagé le combat et l'adversaire n'a pas esquivé. Vous êtes le premier à agir et vous choisissez de passer au lieu de jouer une capacité Tactique.
- L'adversaire joue Dégât supplémentaire 1 qui tuerait votre créature.
- Vous jouez Bouclier 1 pour l'empêcher et l'adversaire passe.
- Vous jouez Tir simple 1 pour infliger plus de dégâts à la créature de l'adversaire.
- Votre adversaire passe encore.
- Vous passez aussi. Comme vous avez tous les deux passé, le combat se termine et tous les dégâts sont résolus.

Q : Est-ce qu'une carte Action Assaut (pas une créature) engage le combat ?

R : Non, les capacités d'Assaut engagent seulement le combat à partir de créatures, mais les cartes Action Assaut peuvent être esquivées.

Q : Si je déclenche « Dans le mille » pour rediriger des Dégâts directs d'une capacité d'Assaut, est-ce que le combat a toujours lieu ?

R : Oui, vous résolvez complètement l'Assaut et la capacité Déclenchée (dans ce cas, redirigez les dégâts sur la créature « Dans le mille ») et ensuite, si les deux créatures d'origine qui doivent engager le combat sont toujours en vie, elles résolvent le combat.

Q : Comment est résolu « Feinte » lorsqu'elle est utilisée pendant un combat chargé par la Charge canine ?

R : Lorsque « Feinte » est utilisée, la créature qui l'a utilisée empêche tout dégât de combat qui lui est infligé. Cependant, tout dégât excédentaire au-delà des points de Vie totaux de la créature doit être réparti entre les autres créatures de la même Zone (aucune créature ne peut subir plus de dégâts que son nombre total de points de vie).

CARACTÉRISTIQUES DES FACTIONS

RATS

Très conscients de leur place dans ce monde : sévèrement persécutés par les humains, ils vivent en groupes familiaux ou en petits villages, dirigés par un chef respecté.

Ils sont doués pour le combat, particulièrement avec des couteaux et des épées. Mortels en combat rapproché, grâce à leur vitesse, leur agilité et leur petite taille.



Les Rats sont petits, nombreux, agiles et intelligents.

Dans Cannibal World cela se traduit par :



FEINTE : ils sont capables d'infliger des dégâts à l'adversaire sans en subir en retour.



PROLIFÉRATION DES RATS : ils peuvent remettre en jeu des cartes défaussées.

CHATS

Modérément forts et pas très intelligents. Ils se cachent dans l'ombre et attaquent par surprise dès qu'ils le peuvent.

Ils vivent dans des campements temporaires. Leur chef est en général le moins stupide et le plus psychopathe.

Très agressif, au point d'en être stupide ou même dément.



Les Chats sont traîtres et redoutables.

Dans Cannibal World cela se traduit par :



SAUT DE FÉLIN : ils peuvent attaquer depuis la zone à Couvert.



ÉCHANGER : ils sont capables d'échanger des combattants au milieu du combat.

CHIENS

Courageux, intelligents, nobles et loyaux. Ils sont grands et forts à la fois physiquement et mentalement.

Ils forment des clans organisés et sont très respectueux des hiérarchies internes.

Ils apprécient une bonne arme et considèrent le couteau comme étant ce qu'il y a de plus noble et de plus honorable à utiliser plutôt que de combattre à distance.



Les Chiens sont forts, grégaires et loyaux.

Dans Cannibal World cela se traduit par :



LOYAUTÉ : ils sont prêts à se sacrifier au combat.



CHARGE CANINE : ils peuvent se précipiter pour infliger des dégâts à plus d'un ennemi par attaque.

BANNIS

De dangereux criminels, incapables de s'intégrer dans ce qu'il reste de la société humaine.

Ils s'associent en gangs d'opportunistes où le moins stupide devient le chef.

Ils ne sont pas très doués, mais ils compensent cela en ayant accès à des ferrailleurs et en utilisant de mauvais tours appris de politiciens corrompus.



Les Bannis sont bêtes, mais ils ont quelques tours dans leur sac.

Dans Cannibal World cela se traduit par :



TACTIQUES DES BANNIS : ils trouvent toujours un moyen d'obtenir ce qu'ils veulent en réorganisant leurs paquets.



RECHARGER : la seule chose pour laquelle ils sont doués, c'est réutiliser leurs capacités épuisées.

GLOSSAIRE

- A Action** : une mécanique de jeu que les joueurs peuvent réaliser en jouant des jetons Viande. Les actions comprennent : jouer une créature, se déplacer, engager le combat et utiliser des capacités.
- C Capacité** : pouvoirs ou effets spéciaux qu'une carte peut activer pendant la partie. Les capacités sont réparties en différents types : Couvert, Tactique, Assaut, Déclenchée et Innées.
- Carte Habitat** : une carte représentant la base d'origine de chaque faction. Si un Habitat est pillé trois fois, cette faction perd la partie.
- Créature étourdie** : une créature qui est temporairement incapable d'esquiver, d'engager un combat ou d'utiliser des compétences. Elle ne peut pas infliger de dégâts pendant un combat, mais peut toujours en recevoir.
- D Dégâts de combat** : les dégâts infligés pendant le combat en mêlée. Contrairement aux dégâts directs, généralement ils nécessitent que les créatures soient très proches.
- Dégâts directs** : les dégâts infligés à distance, souvent par le biais de projectiles et qui ne nécessitent pas de proximité physique. Ils peuvent être infligés en dehors des combats en mêlée.
- F Faction épuisée** : une faction qui n'a plus de cartes restantes ni dans son paquet principal ni dans son paquet de Renforts. Les factions épuisées doivent dépenser toutes les actions à chaque tour, en se concentrant sur l'attaque de l'habitat adverse.
- J Jeton Viande** : la principale ressource du jeu, utilisée pour réaliser des actions, telles que jouer des créatures, activer des capacités et engager le combat.
- M Mulligan** : une possibilité au début de partie de mélanger sa main de cartes de départ et d'en piocher de nouvelles. Chaque joueur peut faire un mulligan une fois par partie.
- P Paquet de Renforts** : un petit paquet séparé où les joueurs peuvent piocher pendant la partie pour obtenir des avantages stratégiques.
- Phase de pioche** : la phase au début du tour de chaque joueur où ils piochent des cartes soit dans leur paquet principal, soit dans le paquet de Renforts.
- Piller** : une action pour attaquer directement l'Habitat de l'adversaire si aucune créature ne le protège. Piller trois fois rapporte la victoire.
- Portée** : la distance qu'une capacité peut atteindre. Portée 2 signifie, qu'elle peut atteindre jusqu'à 2 zones en avant, en incluant vos zones.
- V Victoire à la pyrrhus** : une condition d'égalité où la force des créatures restantes du vainqueur est inférieure aux points de vie restants sur l'Habitat adverse.
- Z Zone à Couvert** : la zone d'un joueur où les créatures ne sont pas directement exposées aux attaques ennemis. Les capacités à Couvert peuvent être utilisées ici.
- Zone de Chasse** : la zone au premier rang où les créatures prêtes au combat sont placées. Seules les créatures dans la zone de chasse peuvent engager des attaques.

REMERCIEMENTS PARTICULIERS À :

Oscar et Diana, pour nous avoir laissé entrer dans l'univers de Solo, ainsi que pour leur soutien, leur investissement et leur enthousiasme autour de ce projet.

Nos testeurs : Marta, Jaime et Andrés, ainsi qu'à toute l'équipe chez Magic Mallorca pour nous avoir laissés accéder à leur espace pour tester le jeu.

La chaleureuse et enthousiaste communauté des fans d'Oscar Martin, toujours très impliquée et très participative.

NOS MERVEILLEUX BACKERS SUR KICKSTARTER POUR AVOIR RENDU CE JEU POSSIBLE.



Illustration : © Oscar Martin

Conception graphique : Diana Linares | Paloma Pérez

Mécaniques du jeu : Rafael Campos | José Molina | Paloma Pérez

Traduction et relecture des règles françaises :

Translation Circus (French translation Team)

Inspiré par la bande dessinée SOLO de Oscar Martin

© Éditions Delcourt, 2014-2025

