



RÈGLES DU JEU

SIMPLIFIÉES

V.1.1

BUT DU JEU

À la fin de la sixième nuit (correspond à une manche de jeu) celui ou celle qui a le plus de Renommée, gagne la partie.



Perso



Kick



Soutien



Lieu

1- LE NOM : il relie les cartes et les capacités entre elles. Chacune de vos cartes visible dans l'Arène doit avoir un nom unique, sauf pour les cartes Kick.

2- LA CONDITION PRÉCISE :

- Si le texte est une capacité ou un dégât. Une capacité s'active ≠ un dégât s'inflige.
- Quand, comment et/ou le nombre fois que peut être activer une capacité ou infliger.
- La condition doit toujours être respectée pour pouvoir s'activer.
- Elle est toujours liée au nom de la capacité ou du dégât et non seulement à la carte.

EX : Si plusieurs cartes ont la même capacité avec le même nom et la condition « Une fois par nuit », une seule de ces capacités pourra s'activer cette nuit.

3- LE TEXTE :

- Il est la description d'un ou plusieurs effets de jeu.
- Si un effet contredit explicitement les règles, il prévaut sur les règles.
- Si l'un de ses effets ne peut pas être résolu dans son intégralité, il doit l'être à son maximum.
- Il n'est pas possible d'activer une capacité pour qu'elle se résolve avant celle de l'adversaire.

4- LES MOTS-CLÉS : ce sont les catégories d'une carte. Ils peuvent être exigés pour l'activation de certaines capacités ou infliger certains dégâts (indiqué entre guillemets dans les textes). Le mot-clé "BASE" est activé par n'importe quel Perso.

5- LE TYPE : Il y en 4 différents (Perso, Kick, Soutien et Lieu). Le type permet de comprendre la fonction de la carte, où et comment elle doit être jouée. Les mots «Voyageur», «Créature», «Rêveur» et «???» sont des sous-types qui ne changent en rien le type principal.

PARTICULARITÉ DE LA CARTE PERSO

L'Aura indique :

- À partir de quelle nuit le Perso peut entrer dans l'Arène.
- Le nombre de Kicks que vous pouvez poser, tant que le Perso est combattant.
- De combien l'adversaire augmente sa Renommée s'il remporte le combat.
- Durant l'Aurore, l'Aura compte pour votre Contrôle.

Le **Combo** : Pour l'activer, vous devez poser des Kicks ayant les Rangs indiqués par le Combo. L'ordre n'a pas d'importance. Le chiffre est le bonus Combo qui s'ajoute à la Puissance du Perso si le Combo est activé. Si le texte est un dégât avec Combo, vous devez poser les bons Kicks **ET** remporter la victoire du combat pour pouvoir infliger le dégât.

PARTICULARITÉ DE LA CARTE KICK

La Force est la violence du coup porté par le combattant. En additionnant la Force de chacun de vos Kicks posés, on a la **Puissance** de votre combattant. Force de base : celle sur la carte ≠ Force globale : celle sur la carte + marqueurs.

Le **Rang** (S, M, B, ou ★) permet d'activer le Combo du combattant. Une ★ remplace un Rang manquant dans un Combo, sans pour autant devenir ce Rang .

Ex : Si une ★ remplace un M dans un Combo, elle va permettre de l'activer mais elle n'est pas affectée par tout ce qui concerne les Rangs M car elle reste un Rang ★.

PARTICULARITÉ DE LA CARTE SOUTIEN

- Un Soutien doit être posé dans les zones qui lui sont dédiées dans l'Arène. S'il est posé en dehors, le Soutien est immédiatement défaussé.
- Seule la capacité du Soutien qui se trouve au dessus et visible, peut être activée.
- Les Soutiens recouverts sont considérées comme étant face cachée.
- Durant une nuit, vous pouvez activer les capacités de plusieurs soutiens visibles ayant des noms différents. Une fois la capacité d'un Soutien activée, vous ne pouvez plus activer, jusqu'à la fin de la nuit, la capacité d'un autre soutien portant le même nom.
- Lorsque vous posez un Soutien dans l'Arène grâce à un effet de jeu, vous ne pouvez pas activer la capacité de ce Soutien durant la nuit où il a été posé.

PARTICULARITÉ DE LA CARTE LIEU

- Un lieu a 3 capacités, activables une seule fois chacune par partie.
- Chaque joueur ne peut activer qu'une seule capacité de son Lieu par nuit.

2- LES ZONES DE JEU



Zone dans l'Arène Zone hors de l'Arène Zone qui sont «en jeu»

Dans un texte de carte, à part pour l'Arène, si une zone est mentionnée sans le mot « adverse » ou « de votre adversaire », la zone mentionnée est la vôtre.

• **LA MAIN** : c'est l'ensemble des cartes que vous avez piochées de votre Songe ou récupérées de votre Fosse. Votre Main est limitée à 10 cartes maximum. Une personne qui a plus de 10 cartes en Main, défausse le surplus à la fin de la nuit.

- **L'ARÈNE** : zone où entrent les Persos venant de la Réserve, et où sont posés les Soutiens et les Kicks des joueurs. Pour activer une capacité ou infliger un dégât présent sur une carte, il faut que cette carte soit dans l'Arène sinon cela n'est pas possible.
- **EN JEU** : c'est la zone qui regroupe l'Arène et la Réserve. Cibler ou choisir une carte en jeu vous permet de sélectionner une carte dans la Réserve OU dans l'Arène. Quand un dégât demande de choisir des Persos en jeu, cela concerne les Persos qui sont dans l'Arène ET dans la Réserve.

- **LA FOSSE** : zone où finissent les cartes défaussées. Elles sont posées face visible.
- **L'EXIL** : zone où atterrissent les cartes exilées. Elles sont posées face visible.

SONGEBUILDING : POUR JOUER IL VOUS FAUT :

1 Songe : mini 30 à 60 cartes max – Kicks et de Soutiens seulement + 1 Groupe : cartes Persos seulement – la somme des Auras ne dépasse pas 20 + 1 carte Lieu
Attention ! Chaque carte ne peut être qu'en 4 exemplaires maximum.

Prenez des dés à 6 faces, ça sera très utile !

3- DÉMARRER UNE PARTIE

- 1- Déterminez aléatoirement qui commence. Il ou elle aura le premier Crépuscule et la première Baston. Son adversaire aura le second Crépuscule et la seconde Baston.
- 2- Posez face cachée votre Lieu sur sa zone.
- 3- Mélangez votre Groupe et votre Songe séparément. Piochez 3 cartes de votre Groupe et 7 cartes de votre Songe.
- 4- Si vos cartes ne vous plaisent pas, vous pouvez, une fois seulement, faire un Mulligan. Placez une ou plusieurs cartes de votre Main sous leurs paquets respectifs. Puis piochez de façon à avoir 3 Persos et 7 autres cartes.
- 5- Placez face cachée dans la Réserve vos Persos.
- 6- Une fois que tout le monde est prêt, révélez face visible vos Persos et votre Lieu et commencez par le premier Crépuscule.

UNE NUIT (une manche de jeu) se compose de 5 phases



3.1 - LES PHASES DE CRÉPUSCULE

Chacune ont 3 actions obligatoires puis 2 actions facultatives.

ORDRE DES ACTIONS OBLIGATOIRES :

- 1- Retournez face visible toutes vos cartes face cachée.
 - 2- Recrutez une carte : posez la première carte de votre Groupe dans la Réserve, face visible.
 - 3- Piochez de votre Songe jusqu'à avoir 7 cartes en Main. Si vous avez déjà 7 cartes ou plus, ne piochez pas. Dès que votre Songe est vide, mélangez les cartes de votre Fosse et reconstituez votre Songe, par contre, si vous deviez piocher encore des cartes (pour avoir 7 cartes en main ou à cause d'une capacité par exemple) vous ne les piochez pas.
- Une fois vos actions obligatoires faites, vous pouvez faire vos actions facultatives et/ou activer les capacités de vos cartes dans l'Arène. Après chacune de vos actions facultatives ou activation de capacité, votre adversaire peut activer une capacité. La condition « Durant le Crépuscule » permet d'activer des capacités durant votre Crépuscule ou celui de l'adversaire, alors que la condition « Durant votre Crépuscule » ne concerne que la vôtre.

ACTIONS FACULTATIVES : vous pouvez faire une fois chacune, dans l'ordre de votre choix.

• **Entrer dans l'Arène** : depuis votre Réserve, vous pouvez poser un ou plusieurs Persos dans l'Arène tant que la somme de leur Aura est égale ou inférieure à la nuit actuelle. Si un effet de carte permet de faire cette action, vous devez respecter cette règle sauf s'il est spécifié autrement sur la carte. Si vous faites entrer un Perso qui a le même nom que l'un de vos Persos déjà présent, choisissez celui qui reste dans l'Arène, les autres sont renvoyés dans la Réserve. Vos Persos doivent tous entrer en même temps et si des capacités doivent s'activer, elles le feront après que tous les Persos soient entrés dans l'Arène.

Ex : À la deuxième nuit, vous pouvez soit faire entrer dans l'Arène un Perso avec une Aura de 2 qui remplace votre Perso d'Aura 1 portant le même nom. Soit faire entrer dans l'Arène deux Persos avec une Aura de 1 et avoir trois Persos dans l'Arène. Ensuite, vous pouvez activer leurs capacités si leurs conditions le permettent.

• **Soutenir** : vous pouvez poser jusqu'à 2 Soutiens sur vos zones dédiées. Pensez à les empiler pour éviter d'en avoir deux identiques visibles en même temps. Si durant la partie cela arrive, choisissez celui qui reste dans l'Arène, les autres Soutiens sont défaussés.

Les 2 Crépuscules sont identiques. Une fois ces phases jouées, passez à la première Baston.

3.2 - LES PHASES DE BASTON

Durant cette phase, vous pouvez faire l'action facultative «Lancer un combat» .
Exemple d'un combat :

- C'est votre Baston et vous lancez un combat :
Vous choisissez 2 Persos dans l'Arène qui combattent.
Durant le combat :
- 1 : vous posez un Kick et activez sa capacité car votre Perso a le mot-clé "Feu".
 - 2 : votre adversaire active la capacité de son Perso pour contrer votre Kick. Vous perdez l'effet obtenu plus tôt.
 - 3 : votre adversaire pose un Kick.
 - 4 : vous posez votre deuxième Kick, activez le Combo de votre Perso et résolvez sa capacité.
 - 5 : votre adversaire fait de même. Plus personne ne peut poser de Kicks car vos Persos n'ont que 2 d'Aura.

Le **Dénouement** : en additionnant la Force de vos Kicks, les bonus donnés par leurs capacités et votre bonus Combo, votre Perso a plus de Puissance que celui de votre adversaire.
Bravo ! Vous remportez la victoire de ce combat.

1 - **LANCER UN COMBAT** : choisissez dans l'Arène, l'un de vos Persos et un second parmi ceux de votre adversaire. Ils deviennent **combattants**.
2 - **DÉBUT D'UN COMBAT** : en commençant par vous et en alternant avec votre adversaire, vous pouvez activer des capacités avec la condition « **Au début d'un combat** ». Cela doit être fait avant la pose du premier Kick.

3 - **DURANT UN COMBAT / LE COMBAT** : vous pouvez poser depuis votre Main un Kick dans l'Arène. Si vous ne voulez pas, dites « Je passe » mais le décompte de Kicks que vous pouvez poser (égal à l'Aura de votre combattant) diminue quand même. En commençant par votre adversaire et en alternant avec vous, vous pouvez activer des capacités. Puis votre adversaire va poser l'un de ses Kicks ou passer, et c'est vous qui aurez la priorité pour activer une capacité. Vous et votre adversaire allez alterner la pose de Kicks et les activations de capacités jusqu'à avoir atteint votre décompte de Kicks. Une fois que tout le monde a décidé de ne plus activer de capacité et/ou de poser de Kicks, passez au Dénouement.
Pour le **Combo** : Une capacité avec un Combo reste activée jusqu'à la fin du combat même si les Kicks sont modifiés. Si deux capacités s'activent simultanément (celle du Combo et celle d'un Kick, par exemple), c'est la personne qui a posé le Kick qui choisit dans quel ordre les capacités sont activées (l'adversaire ne peut pas interrompre). Si un combattant a une condition dégât avec Combo, il est nécessaire d'activer le Combo et de gagner le combat pour pouvoir infliger le dégât.
4 - **LE DÉNOUEMENT** : Vous et votre adversaire pouvez activer des capacités qui ont la condition « Durant le Dénouement ». Une fois que tout le monde est d'accord, additionnez la Force de chacun de vos Kicks visibles dans l'Arène en prenant en compte les marqueurs, les bonus Combo activés, les capacités, etc. La personne qui a la plus grande Puissance remporte la victoire et augmente sa Renommée d'une valeur égale à l'Aura du combattant adverse.
5 - **FIN D'UN COMBAT** : Les capacités avec la condition «fin d'un combat» doivent être activées avant les dégâts. La personne qui a remporté la victoire peut ou non infliger un dégât présent sur l'un de ses kicks ou sur son combattant. Un Perso ne peut subir qu'un dégât par combat. En l'absence de dégât, les combattants restent dans l'Arène. Les Kicks sont défaussés dans l'ordre de leur pose, les Persos ne sont plus combattants et on passe à la Baston suivante. **En cas d'égalité des Puissances : vous et votre adversaire remportez la victoire et augmentez vos Renommées par rapport à l'Aura du combattant adverse. S'il y a des dégâts infligés, ils devront être résolus même si l'un des combattants est retourné ou quitte l'Arène avant l'autre. Les dégâts sont résolus en commençant par celui ou celle dont c'est la Baston.** Lorsque tout le monde a fini sa Baston, commencez l'Aurore.

3.3 - L'AURORE

Avant le calcul du Contrôle, vous et votre adversaire pouvez activer des capacités avec la bonne condition, en commençant par la personne qui a le premier Crépuscule.
LE CONTRÔLE : c'est la somme des Auras de vos Persos visibles dans l'Arène. Celui ou celle qui a le Contrôle le plus élevé augmente de 1 sa Renommée. En cas d'égalité, rien ne se passe. Pour finir, la personne qui avait le premier Crépuscule et la première Baston, inverse avec son adversaire qui commence la nuit suivante avec le premier Crépuscule puis la première Baston.

3.4 - FIN DE NUIT FIN DE PARTIE

Certaines capacités peuvent être activées à ce moment-là. La partie arrive à son terme à la fin de la sixième nuit. Si une personne a plus de 10 cartes en Main, elle défausse les cartes en Main, elle défausse la partie. En cas d'égalité, celui ou celle qui a le plus de Persos visibles dans l'Arène augmente de 1 sa Renommée et gagne.

4- RÈGLES ADDITIONNELLES

UN MARQUEUR (noté []) est comme un jeton qui se pose sur la carte. Tous les marqueurs sont perdus quand la carte quitte l'Arène ou est retournée face cachée. Un Perso qui a reçu des marqueurs quand il était dans la Réserve, les conserve en entrant dans l'Arène.

TANT QU'UNE CARTE EST FACE CACHÉE :

- Elle est considérée comme une carte vierge, sans nom, sans capacité, sans aura etc...
- Ne compte pas comme ayant quitté l'Arène.
- Sa capacité ne peut plus être activée ou son dégât infligé.
- Ne peut pas être choisi comme combattant ni compter dans le Contrôle.

CONTRER : Lorsqu'une capacité avec un dégât est contré, il reste activé ou infligé mais l'effet décrit n'est pas appliqué. Si cela entraîne d'autres effets de jeu, ces effets se résolvent normalement. Si le texte contré demande de retourner face cachée ou défausser ou exiler une carte pour faire la suite de ses effets ou comme conséquence de son activation, ces effets sont résolus malgré que le reste du texte ne le soit pas.

