



REGLES MULTIJOUEURS



Introduction

Comme leur doux nom l'indique, les **règles multijoueurs** sont conçues pour jouer à plusieurs, ou plus précisément : en **équipes de plusieurs joueurs**.

Il n'y a que très peu de différences entre les règles classiques de duel et les règles multijoueurs, mais il est important de savoir jouer en duel avant de faire sa première partie en équipe, car toutes les règles de base sont strictement les mêmes. Les cartes sont piochées, jouées et inclinées de la même façon, les combats se déroulent en suivant les mêmes règles et on retrouve les deux conditions de victoire habituelles.

Seuls quelques aménagements sont apportés aux règles afin de structurer l'ordre de jeu en équipes.



Composition des équipes

Une partie multijoueurs se joue à **deux équipes du même nombre de joueurs**. On peut par exemple jouer en « 2 contre 2 » ou en « 3 contre 3 ». Il n'y a pas de limite au nombre de joueurs, on peut donc jouer jusqu'en « 8 contre 8 », mais les parties deviennent d'autant plus longues qu'il y a de joueurs.

Une fois les deux équipes constituées, chaque joueur est soumis aux mêmes règles de jeu et de construction de deck.



Composition des decks

Comme pour une partie classique, chaque joueur doit posséder son **deck de 50 cartes**, dont une carte **Héros** et une carte **Havre Sac**. Les Héros des joueurs d'une même équipe peuvent bien sûr être différents.

Exception multijoueurs : les cartes « Uniques »

Les cartes ayant le trait « Unique » ne peuvent être jouées **qu'en un seul exemplaire par équipe**, c'est-à-dire en un seul exemplaire dans l'ensemble des decks des joueurs d'une même équipe.

Exemple : Jean-Jacques et Matthieu souhaitent participer ensemble à un tournoi pour équipes de deux joueurs. Si Jean-Jacques décide de jouer Nomekop le Crapoteur dans son paquet, Matthieu ne pourra donc pas le jouer dans le sien, et inversement.

Les joueurs peuvent naturellement se concerter au moment de la construction des decks, afin d'imaginer une vraie stratégie en équipe et de créer des combinaisons entre les cartes de leurs jeux respectifs.

Communication

Les joueurs d'une même équipe **ont le droit de se parler**, de discuter ensemble pour préparer leur stratégie, mais également de **se montrer les cartes de leur main** à tout moment du jeu.



Chaque joueur reste bien sûr l'unique propriétaire et contrôleur de ses cartes, de sa Pioche et de sa Défausse. Par exemple, **un joueur ne peut pas piocher ou chercher une carte dans la Pioche d'un de ses coéquipiers** (à moins que l'effet d'une carte ne précise le contraire).

De la même façon, lorsqu'un joueur doit incliner des cartes pour payer un coût, comme par exemple pour jouer un Allié de sa main, **il ne peut incliner que des cartes qu'il contrôle**. En revanche, si un de ses Alliés possède un pouvoir qui donne un bonus à une carte de son choix, il peut bien entendu choisir une carte d'un de ses coéquipiers.

A l'inverse, lorsqu'une carte précise « **adverse** » dans son texte, elle peut être jouée sur n'importe quel joueur, Allié, Héros ou carte d'un joueur de l'équipe adverse. Par exemple, une carte détruisant « l'Allié adverse de votre choix » pourra détruire n'importe quel Allié contrôlé par un des adversaires, du moment que cet Allié peut être choisi, bien sûr.

Les cartes placées dans un Havre Sac restent toujours protégées et ne peuvent pas être choisies, **même dans le Havre Sac d'un joueur de son équipe**. En revanche, un joueur peut choisir une carte d'un de ses coéquipiers qui se trouve dans le Monde avec une carte placée dans son propre Havre Sac, comme si la carte dans le Monde était à lui.

Exemple : Vous pouvez utiliser le pouvoir de votre Demi Finame depuis votre Havre Sac pour augmenter la Force du Bouftou d'un de vos partenaires qui se trouve dans le Monde.

Conditions de victoire

Les deux façons de gagner en multijoueurs sont les mêmes que pour une partie en duel : la Victoire au Combat et la Victoire à l'Expérience.

La Victoire au Combat demande de vaincre l'ensemble des Héros de l'équipe adverse en amenant leurs Points de Vie à 0. Une équipe ne perd pas la partie lorsqu'un de ses joueurs vient de perdre son Héros. Les autres joueurs de l'équipe continuent de jouer. Pour gagner, il faut donc vaincre l'ensemble des Héros adverses.



La Victoire à l'Expérience demande de gagner assez de Points d'Expérience pour que **tous les Héros de son équipe atteignent le Niveau 3**. Une partie en duel nécessite de gagner 18 Points d'Expérience : une partie multijoueurs demande tout simplement de gagner 18 Points d'Expérience par Héros dans l'équipe.

Exemple : Dans une partie en équipes de 2 joueurs, la Victoire à l'Expérience est atteinte lorsqu'une équipe gagne $18 \times 2 = 36$ Points d'Expérience. Dans une partie en équipes de 3 joueurs, la Victoire à l'Expérience est atteinte lorsqu'une équipe gagne $18 \times 3 = 54$ Points d'Expérience.

- **Victoire au Combat** : Réduire les Points de Vie de tous les Héros adverses à 0.
- **Victoire à l'Expérience** : Être la première équipe à gagner 18 Points d'Expérience par Héros.

Destruction d'un Héros

Contrairement aux parties en duel, une partie multi-joueurs ne s'arrête pas lorsqu'un Héros adverse est détruit. Pour gagner la partie, il faut détruire l'ensemble des Héros adverses.

En revanche, lorsqu'un Héros perd son dernier PV, **le joueur qui le contrôlait doit quitter la partie** et reprendre toutes ses cartes, y compris sa Pioche et sa Défausse. Si ce joueur contrôlait certains effets actifs, comme par exemple des cartes durant « jusqu'au début de son prochain tour », tous ces effets sont immédiatement annulés.



Exemple : Pendant votre tour, vous activez le pouvoir de votre Zone Incarnam. Durant le tour d'un joueur adverse, votre Héros est détruit. Le pouvoir d'Incarnam cesse immédiatement d'agir et les autres joueurs peuvent de nouveau déclarer une attaque.

Un joueur éliminé ne peut plus jouer de cartes ni intervenir, mais il a toujours le droit de parler avec ses partenaires s'il le souhaite.

Gestion des Points d'Expérience

Pour gagner la partie, il faut accumuler 18 Points d'Expérience multiplié par le nombre de joueurs dans l'équipe. Contrairement à une partie classique, les XP gagnés par un joueur ne lui sont pas réservés : ils sont accumulés et forment des « **Points d'Expérience d'Equipe** ».

Un Héros qui gagne son dix-huitième Point d'Expérience ne passe pas au Niveau 3 : il reste Niveau 2 et la partie se poursuit normalement. Un joueur peut donc gagner plus de dix-huit Points d'Expérience, et aucun minimum



n'est demandé pour gagner en équipe. Par exemple, dans une partie en équipes de deux joueurs, on peut imaginer qu'un joueur gagne 36 XP à lui seul et que son coéquipier n'en ait gagné aucun.

Précision importante : les Points d'Expérience d'Equipe gagnés par un joueur ne sont pas perdus lorsque son Héros est détruit.

Installation du jeu

Au début de la partie, les joueurs de chaque équipe commencent par s'installer **cote à cote du même côté de la table**. En partant de la gauche vers la droite, on parlera ainsi du joueur 1, puis du joueur 2, puis du joueur 3, et ainsi de suite pour chaque équipe.

Comme expliqué sur le schéma ci-dessous, pour une partie en équipes de deux joueurs, le joueur 1 de l'équipe se retrouve donc assis en face du joueur 2 de l'équipe 2. Dans une partie en équipes de trois joueurs, il serait assis en face du joueur 3.



Avant de dévoiler leurs Héros et leurs Havres Sacs, **les deux équipes doivent déterminer celle qui commence à jouer**. Pour cela, un membre de chaque équipe peut être désigné pour jouer à Chi-Fu-Mi comme dans une partie en duel, mais toute autre méthode aléatoire est acceptable (lancer un dé, tirer à pile ou face, etc.).

Une fois que l'équipe gagnante est connue, les joueurs ont le droit de changer de place s'ils le souhaitent, car c'est toujours **le joueur 1 de l'équipe qui commence** : celui assis le plus à gauche.

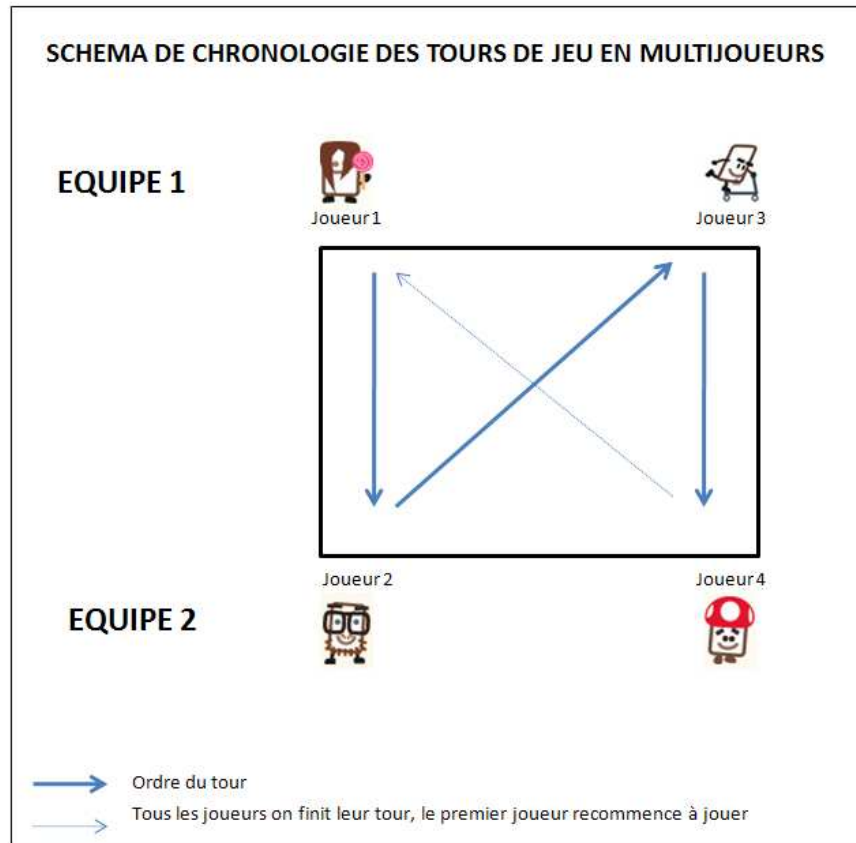
Ordre de jeu

Une fois les joueurs assis à leur place définitive, chacun révèle son Héros et son Havre Sac, puis **la partie commence par le premier tour du joueur assis le plus à gauche**, c'est-à-dire du joueur 1.

Une fois ce tour terminé, c'est au joueur assis en face de lui de jouer. Puis au joueur assis à droite du joueur 1 de l'équipe qui a commencé. Et ainsi de suite.

Lorsqu'un joueur perd son Héros et quitte la partie, **l'ordre des tours de jeu ne change pas**. Il est donc possible que deux joueurs de la même équipe soient amenés à jouer l'un après l'autre.

Le déroulement d'un combat et de la phase d'action se fait dans le même ordre.



Déroulement du Combat

Le combat en multijoueurs se déroule en suivant **les mêmes règles que lors d'un duel** : le joueur attaquant commence par désigner la cible de l'attaque, puis il place ses Alliés ou Héros attaquants et le joueur défenseur fait de même en plaçant ses bloqueurs éventuels. Ensuite, la phase d'action permet aux joueurs d'agir chacun leur tour, jusqu'à ce que tout le monde passe et que le combat entre en phase de résolution.

Ce sont donc les mêmes règles, à deux exceptions près : **les renforts et l'ordre de jeu**.

Les renforts :

Si le joueur décide de placer des Alliés ou Héros en bloqueurs, il a le droit de choisir n'importe quel Allié ou Héros dressé qu'il contrôle dans le Monde **ou que ses partenaires contrôlent dans le Monde**.



Comme dans une partie en duel, la cible de l'attaque ne peut jamais être placée en bloqueur, et le nombre total de bloqueurs ne doit pas dépasser les PM du joueur défenseur.

Les joueurs d'une même équipe ont le droit de se concerter au moment où le joueur défenseur va placer ses bloqueurs, mais **c'est toujours lui qui décide au final** et c'est à lui de placer les cartes de son choix face aux cartes attaquantes. En revanche, une fois le placement effectué, chaque joueur reste bien sûr le contrôleur de ses cartes impliquées dans le combat.

Important : Les Alliés ou Héros envoyés en renfort par des coéquipiers **s'inclinent lorsqu'ils sont placés en bloqueurs**. Seuls les Alliés ou Héros bloqueurs du joueur défenseur restent dressés.

Ordre de jeu :

Une fois la cible, les attaquants et les bloqueurs désignés, la phase d'action commence et tous les joueurs ont le droit d'effectuer une action à leur tour.

Comme lors d'une partie en duel, **c'est toujours au joueur attaquant d'effectuer la première action**, puis **au joueur défenseur d'effectuer la seconde**. Ensuite, les joueurs de chaque équipe jouent à tour de rôle en suivant l'ordre de jeu habituel, en commençant par le joueur suivant le joueur attaquant, puis le joueur suivant le joueur défenseur, et ainsi de suite.

Un joueur peut effectuer une action ou passer **même s'il ne contrôle pas d'Allié ou Héros dans ce combat**. A son tour, un joueur peut effectuer une action ou passer. S'il passe, il aura de nouveau le droit de jouer lors de son prochain tour.

La phase d'action s'achève lorsque tous les joueurs de chaque équipe ont passé consécutivement et que plus personne ne souhaite effectuer d'action dans ce combat. La résolution des duels, puis celle des Dommages sur la cible, s'effectuent de façon habituelle.

Règles d'or

En cas de conflit entre une règle multijoueurs et une règle de duel, **c'est toujours la règle multijoueurs qui l'emporte**.

Tout ce qui n'est pas précisé dans ces règles fonctionne par défaut comme dans les règles classiques.

Que la meilleure équipe gagne !

