

Guide de démarrage rapide

Le but du jeu

Dans Dynamis, vos cartes sont des unités qui se déplacent sur un plateau de 5×5 cases et s'affrontent pour gagner des Points de Bataille (PB) représentant votre score.

En « Incursion » (format rapide utilisant des decks de 15 cartes à exemplaire unique), le premier joueur à atteindre 10 PB remporte immédiatement la partie.

Un maximum de 3 unités par joueur est autorisé sur le plateau. Si cette limite est atteinte, une unité existante doit être réformée (remplacée selon des règles spécifiques) avant de pouvoir en recruter une nouvelle.

Préparation

Chaque joueur choisit (ou construit) un deck de 15 cartes, le mélange puis pioche 5 cartes et en remet 2 sous son deck. Placez le plateau 5×5 entre les joueurs. Lancez un dé, le joueur obtenant le résultat le plus élevé choisit d'être le premier ou le second joueur.

Les types d'unités

Sentinelle > se déplace comme une tour



Ravageur > se déplace comme un fou.



Avant-garde > se déplace comme un cavalier



Les unités possèdent :

- un coût de recrutement et un symbole représentant son type (en haut à droite)
- 4 valeurs de combat (en haut, en bas, à droite, à gauche)
- éventuellement une capacité (dans la zone de texte sous l'illustration)

Votre tour

Au début de votre tour : **Recevez 7 PA.** Vous pouvez ensuite, dans l'ordre de votre choix :

Recruter une ou plusieurs unités.

Effectuer un déplacement obligatoire (voir manœuvre)

Ouvrir une ou plusieurs batailles.

Jouer des Fractures.

Utiliser des capacités.

Éveiller une ou plusieurs unités Épuisées.

Piocher des cartes.

Une fois par tour, défausser une carte pour gagner 1 PA.

Recruter

Payez le coût de l'unité et placez-la sur une case libre de votre ligne de front. Une unité recrutée ne peut pas se déplacer par elle-même durant ce tour

La manœuvre

Jusqu'à deux manœuvres sont autorisées par tour. Vous devez effectuer une manœuvre si au moins une de vos unités peut légalement se déplacer. Chaque case parcourue coûte 1 PA. Les unités alliées peuvent être traversées. Les unités adverses et les obstacles bloquent le passage.

COMBATTRE

Engagement : deux unités sont engagées lorsqu'elles sont orthogonalement adjacentes. Pour ouvrir une bataille, payez 1 PA, uniquement à la condition qu'une manœuvre ait été préalablement effectuée.

Résolution : comparez les valeurs qui se font face. La valeur la plus élevée l'emporte. Le vainqueur remporte un nombre de PB égal à la différence entre les deux valeurs. Exemple : 4 contre 2 = 2 PB. Une unité vaincue est retournée face cachée et passe dans l'état « Épuisée ». En cas d'égalité, aucun joueur ne gagne de PB et les deux unités passent dans l'état « Épuisée ».

Éveiller une unité : une unité « Épuisée » peut être éveillée au prochain tour de son propriétaire en la retournant face visible pour 1 PA. Elle retrouve immédiatement toutes ses capacités.

Piocher

La pioche n'est possible que pendant votre tour. La première carte coûte 1 PA, la deuxième 2 PA, la troisième 3 PA. Maximum : 5 cartes en main. Une fois par tour, vous pouvez également défausser une carte pour gagner 1 PA.

Les Fractures

Les Fractures sont des cartes « spéciales » d'action à usage unique. Payez leur coût, appliquez leur(s) effet(s) puis placez-les dans la défausse.

Exemple de tour :

1. Je reçois 7 PA.
2. Je recrute une Sentinelle coûtant 3 PA.
3. Je déplace un Ravageur en diagonale de 2 cases (2 PA).
4. J'ouvre une bataille (1 PA). Mon 4 affronte ton 2 : je gagne 2 PB.
5. Il me reste 1 PA.

Fin de tour : lorsque vous n'avez plus d'action à effectuer (ou ne le souhaitez plus), annoncez la fin de votre tour. Les PA non dépensés peuvent être conservés pendant le tour adverse. Au début de votre prochain tour, votre réserve est remise à 7 PA.

Et après... ?

Incursion est le format idéal pour découvrir Dynamis. Une fois ses fondamentaux maîtrisés, vous pourrez explorer le format **Standard**, qui introduit les **Stratégies** et de nouvelles possibilités de construction de deck.

Standard (3 unités max autorisé par joueur + 1 stratégie posé en début de partie)

- Deck de 20 cartes avec side autorisé de 5 cartes à la pose du stratégie.
- Jusqu'à 2 exemplaires d'une même carte.
- Maximum 5 Fractures.
- Chaque joueur choisit un Stratège en dehors de son deck.
- Victoire à 15 PB.

Les Stratèges permettent de développer des stratégies uniques autour des différentes Affinités. Pour découvrir ces règles avancées, consultez le livret de règles complet.