DYNAMIS

LIVRET DE RÈGLES OFFICIELLES

Un jeu de cartes tactique où chaque déplacement peut devenir un duel — et chaque capacité, un retournement de situation.

2 JOUEURS • TERRAIN 5 × 5 • 3 CAPTURES POUR GAGNER

Édition publique du 10 novembre 2026

Bienvenue dans Dynamis

Dynamis oppose deux joueurs sur un terrain de 25 cases. Chacun dirige des GlobulZ : des cartes capables de devenir des unités, des ressources ou des cartes secrètes selon l'endroit où elles sont jouées. Les déplacements s'inspirent des échecs ; les captures, d'un duel Pierre–Feuille–Ciseaux ; les capacités permettent de modifier les positions et de répondre aux actions adverses.

L'OBJECTIF Le premier joueur à capturer trois unités adverses gagne immédiatement la partie.

Apprendre en trois étapes

- D'abord, apprendre à placer deux cartes et à se déplacer avec des points de mouvement (PM).
- Ensuite, découvrir les captures et leurs sacrifices de Réserve.
- Enfin, maîtriser les capacités, la priorité et les enchaînements d'actions et de réactions.

Sommaire

01 Le matériel et les zones de jeu
02 Lire une carte et se repérer
03 Préparer une partie
04 Déroulement d'un tour
05 Affecter ses cartes
06 Déplacer ses unités
07 Capturer : le Shifumi
08 Jouer une capacité
09 Enchaîner les actions et les réactions
10 Les six capacités
11 Fin de partie et aide-mémoire

01 Le matériel et les zones de jeu

Chaque joueur utilise un deck de 24 cartes de GlobulZ, avec au maximum trois exemplaires d'une même carte.

Les espaces de jeu

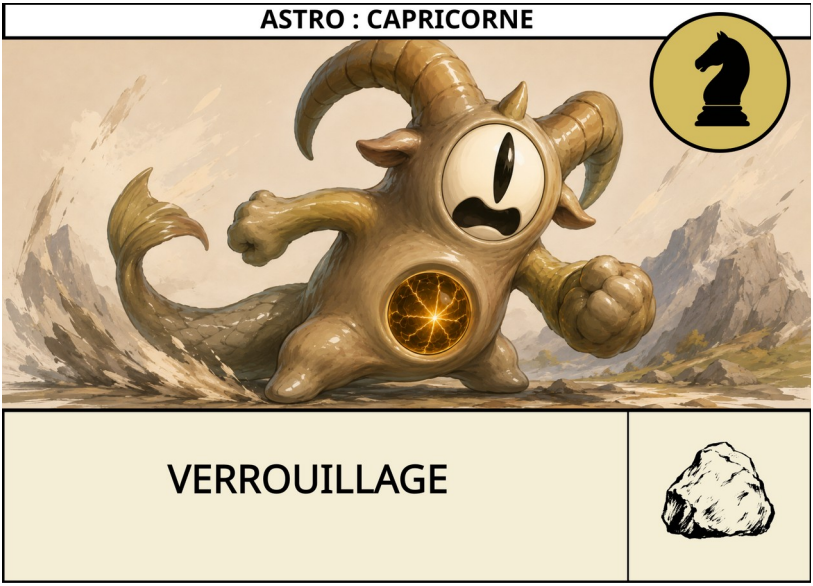
Zone	Présentation
Terrain	Plateau commun de 5 × 5 cases ; trois unités maximum par joueur.
Deck	Pioche personnelle, face cachée.
Néant	Cartes bannies, face visible sous le deck, orientées en sens inverse pour ne pas les confondre avec la pioche. Le même emplacement physique accueille les deux ensembles de cartes.
Défausse	Cartes personnelles face visible, utilisées ou remplacées.
Carte secrète	Une carte face cachée, tournée à 90° sous la défausse. Elle partage le même emplacement physique, mais reste distincte.
Réserve	Jusqu'à cinq cartes face visible, plus les cartes de vos unités capturées, face cachée. Toutes fournissent des PM ; seules les cartes visibles portent des capacités utilisables.

Chaque carte que vous piochez est conservée en main jusqu'à son affectation au Terrain, à la Réserve ou en carte secrète.

02 Lire une carte et se repérer

Chaque GlobulZ affiche notamment un nom, une illustration, un type de déplacement (Tour, Fou ou Cavalier), un symbole de Shifumi — Pierre, Feuille ou Ciseaux — et une capacité. Ses différents attributs servent selon la zone dans laquelle il se trouve.

Exemple : Astro : Capricorne



Sur cette carte : le nom est inscrit en haut, le symbole Cavalier en haut à droite, la capacité Verrouillage en bas à gauche et le symbole Pierre en bas à droite. L'illustration du GlobulZ occupe la partie centrale.

Un même GlobulZ, trois rôles

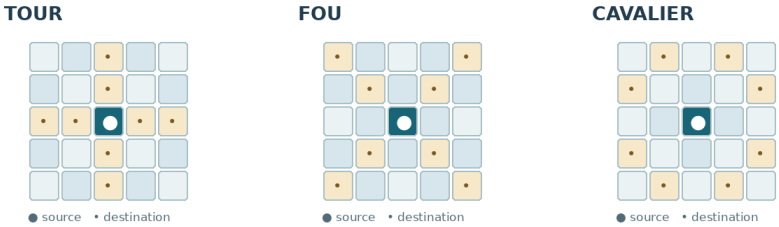
- Sur le Terrain, il constitue une unité qui se déplace et peut capturer.
- Face visible en Réserve, il produit un PM lorsqu'il n'est pas engagé et peut activer sa capacité.
- En carte secrète, il conserve sa capacité cachée jusqu'à son activation, sous conditions.

Le repère du Terrain

Les colonnes vont de A à E et les lignes de 1 à 5. Vu du joueur A, A1 est en bas à gauche ; sa première ligne est A1–E1. La première ligne du joueur B est A5–E5. Le joueur B peut regarder le plateau pivoté à 180° : les coordonnées des cases ne changent pas.

Les trois déplacements de base

La Tour suit les lignes horizontales ou verticales ; le Fou suit les diagonales ; le Cavalier saute selon un L de deux cases dans un sens, puis une perpendiculairement. Les exemples ci-dessous montrent leurs directions depuis la case centrale.



Le Cavalier possède également un déplacement court particulier lorsqu'il a moins de trois cartes au total en Réserve ; cette exception est expliquée au chapitre 06.

03 Préparer une partie

- Préparez un deck par joueur, puis mélangez-les séparément.
- Placez le Terrain de 5 × 5 cases entre les joueurs. Disposez à côté de chacun son deck et son Néant, sa défausse et sa carte secrète, ainsi que sa Réserve. Le Néant se place sous le deck ; la carte secrète, sous la défausse.
- Désignez le joueur A, qui commence. Le joueur B se place en face.
- La partie commence sans unité sur le Terrain, sans ressource, sans carte secrète et sans carte en défausse. Les mains sont vides avant la première pioche.

Le joueur A commence en piochant automatiquement deux cartes.

À RETENIR Au premier tour, aucun déplacement n'est possible avant d'avoir une unité déjà présente depuis un tour précédent. Les premières affectations servent donc à installer votre position.

04 Déroulement d’un tour

Au début du tour

Tant que votre deck contient des cartes, vous piochez automatiquement deux cartes au début de votre tour. S’il n’en reste qu’une, piochez cette dernière carte. Si le deck est vide, vous ne piochez plus.

Pendant votre tour

Vous pouvez, dans l’ordre de votre choix, affecter vos cartes, déplacer vos unités et jouer des capacités autorisées. Chaque annonce de déplacement ou de capacité donne immédiatement la priorité à votre adversaire pour réagir.

DOUBLE AFFECTATION OBLIGATOIRE Les deux cartes piochées sont obligatoirement affectées à la suite. Dès que vous affectez la première, affectez immédiatement la seconde : aucun déplacement, aucune capacité, ni aucune autre action ne peut s’intercaler.

Avant de terminer

- Toutes les cartes piochées doivent avoir été affectées à une zone autorisée.
- Lorsqu’un déplacement légal était possible pendant votre tour, vous devez avoir tenté au moins un déplacement.
- Vous devez avoir terminé toute affectation et toute action ou réaction en cours.

Exemple : vos deux premiers tours

Tour 1 : vous piochez deux cartes, déployez une Tour sur votre première ligne puis placez immédiatement l’autre carte en Réserve. La Tour vient d’être déployée : elle ne peut pas se déplacer ce tour-ci. Au tour 2, vous piochez deux cartes et pouvez désormais déplacer la Tour grâce à vos PM de Réserve.

05 Affecter ses cartes

Affecter consiste à placer une carte piochée dans une zone autorisée. Chaque tour, vos deux affectations forment une séquence obligatoire et ininterrompue. Vous ne pouvez pas affecter une première carte, faire autre chose, puis affecter la seconde. Si vous n’avez pioché qu’une carte, vous l’affectez seule.

Déployer sur le Terrain

- Placez la carte sur une case libre et non verrouillée de votre première ligne.
- Vous ne pouvez jamais avoir plus de trois unités sur le Terrain.
- Lors des trois premiers déploiements de votre partie, une seule nouvelle unité peut être déployée par tour. Ce seuil compte les déploiements déjà accomplis, même si des unités ont ensuite été capturées.
- À partir de votre troisième déploiement historique, vous pouvez affecter jusqu'à deux cartes au Terrain au cours d'un même tour, dans la limite des trois unités simultanées.
- Une unité qui vient d'être déployée ne peut pas se déplacer volontairement pendant ce tour.

DÉPLOIEMENT : AVANT / APRÈS LE TROISIÈME Tant que vous n'avez pas réalisé votre troisième déploiement, déployer est obligatoire chaque tour où c'est possible. Après votre troisième déploiement, vous êtes libre de déployer ou non, même avec moins de trois unités sur le Terrain.

Si vous déployez ou réformez une unité sur votre première ligne alors qu'une unité adverse s'y trouve, toute cette ligne devient un Bourbier jusqu'au début de votre prochain tour (voir « Bourbier », au chapitre 10).

Alimenter la Réserve

Vous pouvez affecter au maximum une carte piochée par tour à la Réserve visible, tant qu'elle contient moins de cinq ressources. Cette nouvelle carte arrive non engagée : elle offre donc immédiatement un PM utilisable durant le tour.

Recycler une ressource

Choisissez une de vos ressources visibles, placez-la dans votre défausse, puis remplacez-la par l'une des cartes piochées. Le nombre de PM disponibles n'augmente pas : la nouvelle carte reprend l'état engagé ou non engagé de celle qu'elle remplace.

- Si votre Réserve visible n'était pas pleine au début de la double affectation : un recyclage maximum pour cette paire de cartes.
- Si les cinq places visibles étaient déjà occupées au début de cette double affectation : jusqu'à deux recyclages au cours de cette paire.
- Une ressource tout juste issue d'un recyclage ne peut pas être recyclée une seconde fois pendant le même tour.

Recycler n'exige pas d'avoir alimenté la Réserve auparavant et n'est pas une alimentation supplémentaire.

Réformer une unité

Après votre troisième déploiement, vous pouvez remplacer une unité située sur votre première ligne. Mettez l'ancienne carte dans la défausse et placez la nouvelle sur la même case. Cela compte comme une affectation au Terrain ; l'unité nouvellement placée ne peut pas se déplacer volontairement pendant ce tour.

Affecter une carte secrète

Vous pouvez placer une carte de votre main face cachée sous votre défausse, inclinée en travers. Il n'y a qu'un emplacement secret et une seule affectation secrète possible par tour. Votre défausse doit déjà contenir au moins une carte visible, à moins que vous ne remplaciez une carte secrète existante.

Vous pouvez consulter votre propre carte secrète à tout moment, sans la révéler à l'adversaire. Si vous la remplacez, l'ancienne carte est révélée et rejoint la défausse visible.

Deux zones différentes… puis plus de liberté

Avant votre troisième déploiement historique, les deux cartes piochées doivent normalement rejoindre des zones différentes : Terrain, Réserve ou zone de défausse/secrète. Exception : deux recyclages de Réserve sont permis si les cinq places visibles étaient déjà occupées au départ de la double affectation.

Après ce seuil historique, les deux affectations peuvent utiliser la même zone, à condition de respecter ses limites (deux affectations au Terrain, recyclages autorisés, une carte secrète par tour, etc.).

À RETENIR Lorsque votre deck ne permet plus de piocher deux cartes, l'obligation d'affectation porte seulement sur les cartes effectivement piochées.

06 Déplacer ses unités

DÉPLACEMENT OBLIGATOIRE Vous devez tenter au moins un déplacement par tour lorsqu'un déplacement légal est possible. Vous ne pouvez pas terminer votre tour sans avoir essayé de déplacer une unité si vous aviez la possibilité de le faire.

Les points de mouvement (PM)

Au début de chacun de vos tours, redressez les cartes engagées de votre Réserve. Chaque carte de Réserve, visible ou cachée, fournit alors 1 PM. Pour annoncer un déplacement, engagez les cartes nécessaires : elles restent en Réserve, mais ne fournissent plus de PM jusqu'à votre prochain tour.

La Tour et le Fou paient un PM par case parcourue. Ils ne traversent pas les unités, qu'elles soient alliées ou adverses, ni les cases verrouillées. Une case de destination doit être libre ou contenir une unité adverse que vous tentez de capturer. La case d'arrivée ne peut pas être occupée par une unité alliée.

Vous pouvez répartir vos PM entre plusieurs unités, mais chaque unité ne peut faire qu'une tentative de déplacement volontaire par tour. Une tentative échouée compte malgré tout comme son déplacement.

Le Cavalier : deux modes

État de la Réserve	Déplacement possible
Moins de 3 cartes au total	1 case dans n'importe laquelle des 8 directions ; coût 1 PM.
3 cartes au total ou davantage	Saut en L (2 + 1 cases), pour un coût de 3 PM.

Pour choisir son mode, on compte toutes les cartes en Réserve : visibles, capturées face cachée, engagées ou non. En revanche, le coût se paie uniquement avec les PM non engagés. Ainsi, avec trois ressources dont deux déjà engagées, un Cavalier ne peut ni payer son L de trois PM ni revenir au petit déplacement d'une case.

Lorsqu'il saute en L, le Cavalier ignore les occupants et les verrous sur les cases survolées : seule la case d'arrivée doit être légale. Un Cavalier n'est pas entravé par le Bourbier.

Annoncer avant de résoudre

Annoncez l'unité, la destination et les PM engagés. Vous pouvez engager volontairement davantage de PM que le coût minimal annoncé : ces PM supplémentaires ne seront pas remboursés. Votre adversaire obtient alors la priorité pour réagir avant le déplacement.

Une capacité en réaction peut changer la position de votre unité. À la résolution, vérifiez de nouveau le trajet depuis sa position actuelle vers la destination initialement annoncée. Le trajet doit rester légal et coûter au plus les PM engagés ; sinon la tentative échoue et les PM sont perdus.

À RETENIR La destination d'un déplacement ne change jamais en réponse à une capacité. L'unité peut toutefois s'être déplacée par effet forcé avant que sa tentative ne se résolve.

07 Capturer : le Shifumi

Quand votre déplacement aboutit sur une case occupée par une unité ennemie, comparez les symboles des deux unités : Pierre bat Ciseaux, Ciseaux bat Feuille, Feuille bat Pierre.

Votre symbole face à la cible	Coût de la capture
Gagnant	Aucun sacrifice : capture gratuite.
Égal	Sacrifiez 1 ressource visible dont le symbole bat celui de la cible.
Perdant	Sacrifiez 2 ressources visibles dont le symbole bat celui de la cible.

Les cartes sacrifiées quittent votre Réserve et rejoignent votre défausse. Elles peuvent déjà être engagées en PM : elles doivent simplement être visibles et posséder le bon symbole. Les cartes capturées face cachée ne peuvent pas être sacrifiées.

Exemples

- Pierre contre Ciseaux : votre unité l'emporte, la capture est gratuite.
- Pierre contre Pierre : sacrifiez une carte Feuille visible de votre Réserve.
- Pierre contre Feuille : sacrifiez deux cartes Ciseaux visibles de votre Réserve.

Le symbole comparé est celui de l'unité qui occupe réellement la case d'arrivée au moment de la résolution, même si l'occupant a changé depuis l'annonce. Le sacrifice est vérifié et payé lorsque le déplacement atteint sa résolution, après toutes les réactions. Si le paiement requis est impossible, la capture échoue : votre unité reste sur sa position actuelle et les PM engagés sont perdus.

Où va une unité capturée ?

Une unité capturée quitte le Terrain et rejoint la Réserve de son propriétaire, face cachée. Elle fournit un PM comme une ressource, mais ni son type, ni son symbole, ni sa capacité ne sont exploitables tant qu'elle reste cachée. Elle ne prend pas l'une des cinq places de Réserve visible.

À RETENIR Une capture n'élimine pas la carte du deck adverse : elle donne une ressource cachée au joueur qui vient de subir la perte, jusqu'à la fin de la partie.

08 Jouer une capacité

Pour activer une capacité, bannissez une carte compatible de votre défausse visible vers le Néant. Une carte ne peut déclencher sa capacité qu'une seule fois pendant toute la partie.

Comprendre la zone d'influence (ZI)

La zone d'influence (ZI) est l'ensemble des cases couvertes par le déplacement normal d'une unité : lignes d'une Tour, diagonales d'un Fou ou trajets en L d'un Cavalier. Elle ne dépend pas des PM disponibles. La case occupée par l'unité source fait toujours partie de sa ZI.

D'où vient la capacité ?

- D'une carte face visible de votre Réserve dont la capacité n'a pas encore été utilisée pendant cette partie, qu'elle soit engagée en PM ou non.
- Ou de votre carte secrète, si elle peut être jouée grâce à une carte compatible de votre défausse.

UNE SEULE UTILISATION PAR CARTE Une capacité utilisée est définitivement consommée pour cette carte, qu'elle provienne de la Réserve ou de la carte secrète. En Réserve, la carte reste en place, mais sa capacité n'est plus disponible ; une carte secrète utilisée rejoint la défausse visible. Une carte de Réserve redressée ne récupère jamais sa capacité.

Les cartes capturées face cachée ne permettent pas d'activer de capacité.

Le coût : bannir une carte compatible

Pour payer une capacité, choisissez une carte visible de votre défausse qui possède soit le même type de déplacement (Tour, Fou ou Cavalier), soit le même symbole de Shifumi (Pierre, Feuille ou Ciseaux) que la carte dont vous activez la capacité. Un seul de ces deux critères suffit : il n'est pas nécessaire de partager les deux.

Exemple : pour activer Verrouillage depuis Astro : Capricorne (Cavalier, Pierre), vous pouvez bannir une carte Cavalier ou une carte Pierre, même si l'unité source sur le Terrain possède d'autres symboles.

Placez cette carte face visible dans le Néant, sous le deck, orientée en sens inverse. Le coût est payé dès l'annonce.

Le bannissement est irréversible, même si une réaction rend ensuite la capacité sans effet. Les cartes bannies ne reviennent pas dans le deck ni dans la défausse.

Comment annoncer ?

- Choisissez la carte dont vous voulez utiliser la capacité.
- Désignez une unité source alliée sur le Terrain, puis la case ou les unités prévues par la capacité.
- Vérifiez la légalité de l'effet et bannissez une carte compatible de votre défausse.
- Annoncez l'action : l'adversaire reçoit immédiatement la priorité pour réagir.

La carte qui fournit la capacité et l'unité source sur le Terrain sont deux cartes distinctes. C'est l'unité source qui détermine où l'effet s'applique. Une carte secrète jouée quitte son emplacement à l'annonce et rejoint la défausse visible à la résolution, même si l'effet échoue.

Si la défausse devient vide

Si votre dernière carte visible de défausse est bannie alors qu'une carte secrète reste dessous, celle-ci est immédiatement dévoilée et placée dans la défausse visible. Elle n'est donc plus secrète.

09 Enchaîner les actions et les réactions

La priorité à chaque annonce

Chaque fois qu'un joueur annonce un déplacement ou une capacité, son adversaire reçoit immédiatement la priorité : il peut réagir avec une capacité autorisée ou passer. Chaque nouvelle réaction donne à son tour la priorité à l'autre joueur. Les deux affectations obligatoires ne peuvent jamais être interrompues.

Certaines capacités ne peuvent être annoncées que pendant votre propre tour. Elles peuvent néanmoins être utilisées pour répondre à une réaction adverse, dès lors que vous êtes toujours le joueur dont c'est le tour.

Dernière annoncée, première résolue

Si le joueur qui a la priorité passe, on commence immédiatement à résoudre les actions dans l'ordre inverse de leur annonce : la dernière réaction agit en premier, puis l'avant-dernière, jusqu'à l'action initiale. Aucune nouvelle réaction ne peut être ajoutée entre deux résolutions.

À RETENIR Passer met immédiatement fin aux annonces de réactions. Le joueur précédent ne peut pas ajouter une nouvelle réaction après ce passage.

Vérifier chaque action avant de l'appliquer

Au moment de résoudre une action, vérifiez qu'elle reste possible dans la situation actuelle. Une source peut avoir changé de case, une cible peut avoir changé d'occupant ou un trajet peut être bloqué. Si l'action est devenue impossible, elle échoue, sans restitution des coûts déjà payés.

Une unité déplacée par Poussée, Gravité ou Permutation n'utilise pas ses PM et conserve son droit à un déplacement volontaire si elle ne l'a pas encore exercé.

Exemple d'un enchaînement

A annonce le déplacement d'une Tour de C1 vers C3 pour deux PM. B réagit avec Poussée et déplace la Tour sur D1. À la résolution, la Tour ne peut plus atteindre C3 en ligne depuis D1 : son déplacement annoncé échoue. Elle reste sur D1, et les deux PM engagés sont dépensés.

10 Les six capacités

La carte qui déclenche une capacité se trouve en Réserve visible ou sous la défausse en carte secrète. Vous choisissez séparément une unité source alliée sur le Terrain.

CIBLER UNE CASE Pour Poussée, Gravité et Immobilisation, la cible est une CASE, et non une unité précise : c'est l'unité occupant cette case au moment où l'effet se résout qui le subit. Verrouillage cible une case libre. Permutation est l'exception : elle concerne les deux unités alliées désignées.

Poussée

Désignez une unité source alliée et une case occupée par une unité alliée ou adverse, orthogonalement adjacente à la source. Repoussez l'occupant d'une case dans le prolongement de la ligne source–cible, à condition que l'arrivée soit dans le Terrain, libre et non verrouillée.

La cible est la case désignée à l'annonce : si son occupant change avant la résolution, c'est le nouvel occupant qui est poussé. Si la case devient vide ou si l'adjacence/arrivée n'est plus légale, la capacité échoue.

Permutation

Désignez deux unités alliées orthogonalement adjacentes. Elles échangent leurs cases. La Permutation suit l'identité des deux unités nommées à l'annonce : elles doivent encore être présentes, alliées et orthogonalement adjacentes à la résolution. La diagonale ne suffit pas.

Gravité

Choisissez une unité source alliée et une case occupée dans sa zone d'influence (ZI). L'unité qui occupe cette case est attirée d'une case vers la source, selon un chemin valide de cette ZI. Les cases intermédiaires doivent être libres d'unités et de verrous ; la case d'arrivée doit être libre et non verrouillée.

Si l'occupant a changé, l'effet s'applique au nouvel occupant. Si la source a bougé, sa ZI est recalculée. Avec un Cavalier, deux trajets en L peuvent être possibles : si leurs résultats diffèrent, le joueur choisit à la résolution.

Verrouillage

Cette capacité peut être annoncée uniquement pendant votre propre tour, y compris en réaction à une capacité adverse.

Choisissez une unité source alliée, puis une case libre dans sa ZI. Pour une Tour ou un Fou, le trajet jusqu'à cette case doit être libre d'unités et de verrous. Le Cavalier peut viser une case survolée par un de ses trajets en L, même si des unités occupent des cases intermédiaires. Vous ne pouvez pas verrouiller deux fois la même case.

La case demeure verrouillée jusqu'au début de votre prochain tour. Une unité ne peut pas y terminer un déplacement, et les Tours et Fous ne peuvent pas la traverser. Le Cavalier peut la survoler au cours d'un saut, mais pas y atterrir. Les déplacements forcés ne peuvent pas non plus y arriver. Si la case devient occupée ou cesse d'être accessible au moment de résoudre la capacité, le Verrouillage échoue.

Immobilisation

Cette capacité peut être annoncée uniquement pendant votre propre tour, y compris en réponse à une réaction adverse.

Choisissez une unité source alliée, puis une case occupée par une unité ennemie située dans sa ZI. Pour une Tour ou un Fou, le chemin entre source et cible doit être libre d'unités et de verrous ; le Cavalier peut tenir compte des cases qu'il survole. À la résolution, si la case est encore légalement ciblée, son occupant est immobilisé jusqu'au début de votre prochain tour.

C'est l'occupant de la case au moment de la résolution qui est immobilisé, même s'il a changé depuis l'annonce. L'Immobilisation interdit seulement les déplacements volontaires : les déplacements provoqués par une capacité restent possibles. L'effet cesse au début de votre prochain tour.

Bourbier

Choisissez une unité source alliée : sa zone d'influence théorique devient un Bourbier jusqu'au début de votre prochain tour. Le Bourbier est projeté à partir du type de la source, sans être interrompu par les autres unités ou les verrous.

Un Bourbier laisse une Tour ou un Fou entrer sur une première case boueuse, mais les empêche de franchir deux cases consécutives du même Bourbier : ils s'arrêtent sur la première. Si leur case de départ est déjà boueuse, ils ne bougent pas. Les PM engagés ne sont pas remboursés. Le Cavalier et les déplacements forcés ignorent cet effet.

Le Bourbier suit sa source si elle change de case et disparaît si elle quitte le Terrain. Plusieurs Bourbiers restent distincts : deux cases voisines appartenant à des Bourbiers différents ne provoquent pas l'arrêt. Le Bourbier se dissipe au début de votre prochain tour.

11 Fin de partie et aide-mémoire

Gagner

Le premier joueur à réaliser trois captures remporte immédiatement la partie. Il est également possible de concéder. Un deck vide n'entraîne pas la défaite : la partie continue avec les cartes et les unités encore en jeu.

Pour les situations particulières ou difficiles à départager, la communauté Dynamis sur Discord peut répondre à vos questions.

Aide-mémoire : votre tour en 7 gestes

1. Piochez automatiquement deux cartes, ou toutes les cartes restantes si votre deck en contient moins de deux.
2. Lorsque vous commencez à affecter, affectez toutes les cartes piochées à la suite, sans aucune autre action entre les deux.
3. Pour déplacer une unité, engagez les cartes de Réserve nécessaires, annoncez la destination et donnez la priorité à l'adversaire.
4. Pour une capacité, choisissez sa carte, sa source et sa cible ; bannissez une carte compatible et donnez la priorité.
5. Résolvez les actions et les réactions dans l'ordre inverse de leur annonce, en vérifiant leur légalité.
6. Si un déplacement était possible, tentez-en au moins un avant la fin du tour.
7. Terminez lorsque toutes les cartes ont été affectées et toutes les actions résolues.

À vous de jouer !