

RÈGLES COMPLÈTES

BUT DU JEU

Le but du jeu est de remporter des Points de Bataille (PB) en gagnant des batailles contre les unités adverses.

Selon le format joué, le premier joueur à atteindre le nombre de PB requis remporte immédiatement la partie.

Si les deux joueurs atteignent durant le même tour le total de PB nécessaire, la partie se termine par un match nul.

ZONES DU JEU

Le Deck : pile de cartes face cachée depuis laquelle les joueurs piochent.

Le Plateau : représente le champ de bataille sur lequel les unités sont positionnées et se déplacent.

La Défausse : zone dans laquelle sont placées les Fractures jouées, les unités réformées ainsi que toute carte ou unité dont un effet précise qu'elle doit y être envoyée.

La Zone des PA : zone utilisée pour matérialiser les PA disponibles du joueur et suivre leur évolution au cours du tour.

LES COULEURS

Chaque carte possède une ou plusieurs **Affinités élémentaires** représentées par sa couleur. Les couleurs apparaissent sur les zones « points de combat » des cartes unités (voir « représentation générale d'une carte unité »)

- **Rouge** → Feu
- **Vert** → Air
- **Bleu** → Eau
- **Jaune** → Terre

Certaines capacités, certaines cartes appelées « fracture » (voir plus loin) ou certains effets peuvent interagir avec une ou plusieurs Affinités spécifiques.

Dans le format « Standard », les Affinités constituent également une contrainte de construction de deck. Les règles de deckbuilding propres à chaque format sont détaillées dans la rubrique « Formats ».

UNITÉS

Il existe différents types d'unités. Chacun possède son propre mode de déplacement, inspiré des pièces du jeu d'échecs.

Les unités sont des cartes présentées en format horizontal.

- **La Sentinelle** se déplace comme une tour. Elle peut se déplacer horizontalement ou verticalement d'autant de cases qu'elle le souhaite.
- **Le Ravageur** se déplace comme un fou. Il peut se déplacer diagonalement d'autant de cases qu'il le souhaite.
- **L'avant-garde** se déplace comme un cavalier. Il effectue un déplacement en forme de « L » (2 cases dans une direction puis 1 case orthogonalement, ou 1 case dans une direction puis 2 cases orthogonalement). Son déplacement est donc toujours de 3 cases. Comme aux échecs, il peut contourner les unités présentes sur le plateau.
- **Le Veilleur** (en test) agit comme un pion. Il peut se déplacer d'une case vers l'avant, en diagonale avant gauche ou en diagonale avant droite. Il ne peut jamais se déplacer vers sa propre ligne de recrutement.
- **Le Stratège** (format Standard) agit comme un roi. Il peut se déplacer d'une case dans n'importe quelle direction. Il possède généralement une capacité spéciale liée à sa zone d'influence et permettant au joueur de construire son deck autour de sa couleur et de ses synergies.
- **Le Champion** (en phase de test) agit comme une reine. Il peut se déplacer dans n'importe quelle direction orthogonale ou diagonale d'autant de cases qu'il le souhaite. Le Champion possède généralement une capacité spéciale fortement synergique avec celle du Général.

Notion de « zone d'influence » ZI

Certaines cartes dans Dynamis évoquent la ZI (zone d'influence), celle-ci se définit comme suit :

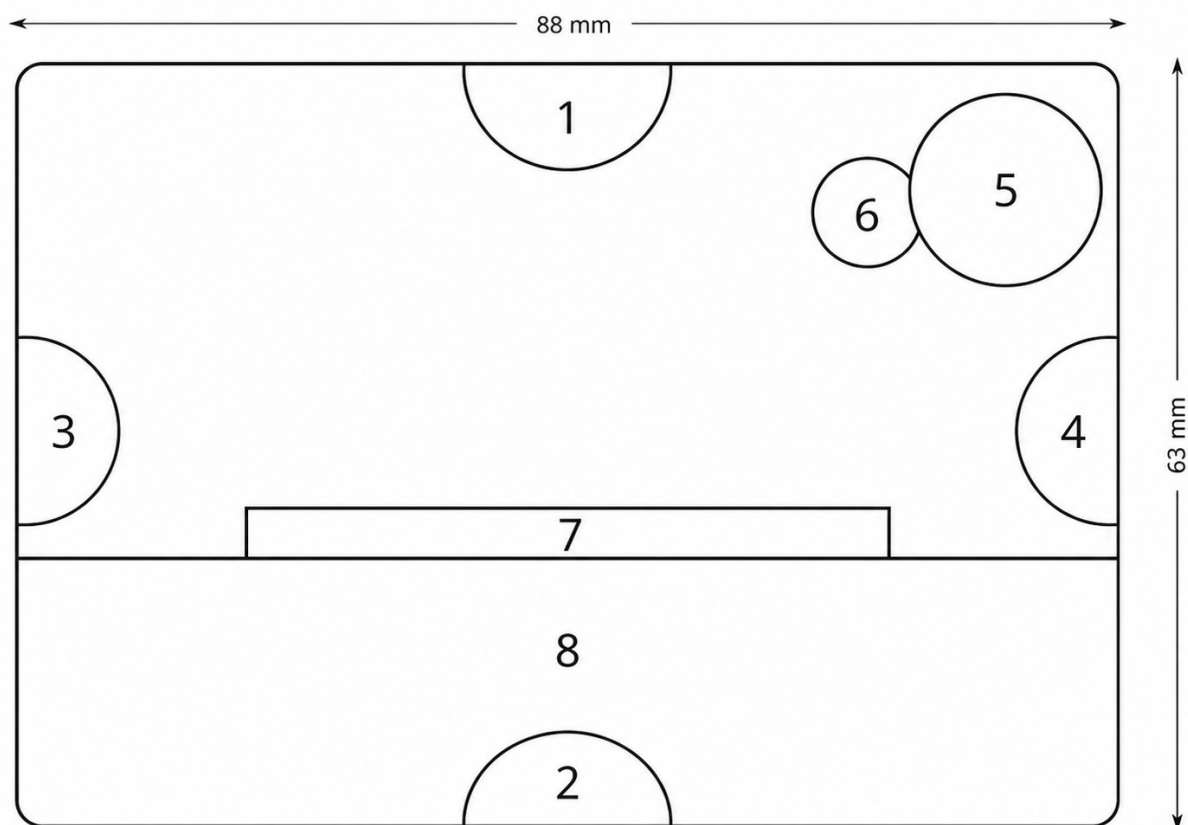
ZI = ensemble des cases qu'une unité peut légalement atteindre par un déplacement unique.

Points de Combat (PC)

Chaque unité possède quatre valeurs de combat appelées PC (points de combat).

Les PC sont situés à gauche, à droite, en haut et en bas de la carte.

Représentation générale d'une carte unité



Zone 5 : Symbole représentant le type d'unité ainsi que la « couleur » de la carte (sentinelle/ravageur/avant-garde/général/champion/veilleur)

Zone 6 : Coût de recrutement (voir rubrique recrutement)

Zone 7 : Nom de la carte

Zone 8 : Zone de texte expliquant les différents attributs et capacités de la carte

Zone libre : la zone située entre 1 et 7 est entièrement dédiée à l'illustration de la carte

Cette configuration est susceptible d'évoluer techniquement et graphiquement afin d'optimiser le gameplay et la lecture des informations.

POINTS D'ACTION (PA)

Le joueur actif reçoit 7 Points d'Action (PA) au début de son tour.

Les PA permettent d'effectuer différentes actions au cours du tour.

Les PA non dépensés pendant son tour peuvent être conservés afin de réaliser certaines actions pendant le tour adverse. (voir rubrique « priorités » ci-après)

Au début de son tour, le joueur actif perd ses PA non utilisés puis reçoit à nouveau 7 PA.

QUI COMMENCE ?

Lancez un dé, le joueur obtenant le résultat le plus élevé choisit d'être le premier ou le second joueur.

DÉPLOIEMENT

Pour faire entrer une unité sur le plateau, il faut la « déployer ».

Chaque unité possède dans son coin supérieur droit une valeur appelée **coût de déploiement**. Pour jouer cette unité, il suffit de dépenser un nombre de Points d'Action (PA) égal à cette valeur.

L'unité est alors placée sur une case libre de la première ligne de son contrôleur (appelée ligne de front)

Une unité qui vient d'être déployée ne peut pas se déplacer par elle-même durant ce tour, mais peut être déplacée par un effet.

Un joueur peut déployer autant d'unités que ses PA le lui permettent, dans la limite autorisée par le format joué (voir rubrique « Formats »). Le premier tour est une exception : il n'est possible de déployer qu'une seule unité.

Si cette limite est atteinte, une nouvelle unité ne peut être déployée qu'au moyen d'une Réforme (voir rubrique « Réforme »).

Les unités ne peuvent être déployées que pendant le tour de leur contrôleur.

Sauf indication contraire, les unités sont toujours placées dans leur orientation normale de lecture.

LE DÉPLACEMENT

Il existe deux types de déplacements

La manœuvre

La manœuvre est un déplacement volontaire d'une unité en utilisant ses PA.

Pendant son tour, le joueur actif a l'obligation d'effectuer au moins manœuvre si une de ses unités peut légalement en réaliser une.

Jusqu'à deux manœuvres sont autorisées par tour.

Une manœuvre coûte autant de PA que de cases parcourues. Par exemple, déplacer une Sentinelle de 4 cases vers l'avant coûte 4 PA. Une unité ne peut pas manœuvrer de 0 case.

Lors d'une manœuvre :

- une unité ne peut pas sortir du plateau ;
- une unité doit terminer son déplacement sur une case libre ;
- une unité peut traverser des unités alliées ;
- une unité ne peut pas traverser une unité adverse ni terminer sa manœuvre sur sa case.

Lorsqu'un joueur souhaite réaliser une manœuvre, il doit d'abord l'annoncer avant de la réaliser, ce qui ouvre une « priorité » à son adversaire (voir rubrique « priorité»). Il n'est pas tenu de désigner l'unité qu'il souhaite manœuvrer avant la fermeture de la fenêtre de priorité.

1. Une fenêtre de priorité s'ouvre.
2. Après résolution des éventuels effets, une manœuvre doit être réalisée si au moins une manœuvre légale est toujours possible.
3. Aucune priorité ne peut être reçue pendant le déplacement.
4. Une seconde fenêtre de priorité s'ouvre une fois la manœuvre terminée.

Le déplacement par effet

Certains effets ou capacités sont susceptibles de provoquer des déplacements. Ces déplacements ne sont pas considérés comme des manœuvres.

Définition de déplacement

Une unité est considérée comme ayant été déplacée lorsqu'un effet ou une règle du jeu la fait passer d'une case à une autre.

Pour qu'il y ait déplacement, l'unité doit occuper une case avant la résolution de l'effet et une case différente après sa résolution.

Modifier l'état d'une unité sans changer la case qu'elle occupe n'est pas un déplacement.

Exemples :

- retourner une unité n'est pas un déplacement ;
- éveiller une unité n'est pas un déplacement ;
- prendre le contrôle d'une unité qui reste sur sa case n'est pas un déplacement ;
- échanger la position de deux unités compte comme le déplacement de chacune d'elles ;
- retirer puis replacer une unité sur la même case n'est pas un déplacement, sauf indication contraire ;
- placer une unité depuis une autre zone sur le plateau est un **positionnement**, pas un déplacement.

CAS PARTICULIER : L'OBSTACLE

Une case occupée par une unité (cas particulier : une unité épuisée n'est pas un obstacle, on peut la traverser mais pas s'arrêter dessus) ou tout autre source, ou verrouillée par un effet, devient un obstacle.

Les obstacles ne peuvent être ni traversés, ni occupés par une autre source (sauf mention contraire).

Les contours du plateau sont tous des obstacles.

Une unité adverse « poussée » contre un obstacle fait gagner au contrôleur de la source un nombre de PB égal à la différence de PC entre l'unité poussée et l'obstacle. Si l'obstacle n'est pas une unité on considère cette valeur comme étant 0 (zéro).

LES BATAILLES

Lorsqu'au moins une manœuvre a été légalement réalisée durant le tour, deux unités adverses adjacentes se faisant face orthogonalement créent un engagement. Il n'est pas obligatoire que l'une de ces unités doive avoir réalisée cette même manœuvre.

Un engagement ne provoque pas automatiquement une bataille.

Ouvrir une bataille

Lors d'un engagement, le joueur actif a la priorité. Il peut dépenser 1 PA pour ouvrir une bataille impliquant deux unités adverses adjacentes se faisant face.

S'il ne souhaite pas ouvrir de bataille, il doit passer la priorité à son adversaire.

Lorsque la priorité est reçue, un joueur peut :

- ouvrir une bataille en dépensant 1 PA ;
- réaliser une action (voir « priorité »)
- ou passer la priorité.

Si les deux joueurs passent successivement alors qu'aucune bataille ne peut ou ne souhaite être ouverte, la séquence d'engagement prend fin.

Résolution d'une bataille

Une fois une bataille ouverte, les joueurs peuvent utiliser des capacités ou jouer des Fractures conformément aux règles des priorités.

Au moment de sa résolution, les deux unités doivent toujours être engagées.

Si elles ne sont plus orthogonalement adjacentes, ou si l'une d'elles n'est plus présente ou ne peut plus participer à la bataille, celle-ci échoue. Les PA dépensés sont perdus et aucun PB n'est gagné.

Si la bataille se résout normalement, les valeurs de Combat des deux unités sont comparées.

Le joueur contrôlant l'unité ayant la valeur de Combat la plus élevée remporte la bataille et gagne un nombre de Points de Bataille (PB) égal à la différence entre les deux valeurs.

En cas d'égalité, aucun joueur ne remporte de PB et les deux unités se retrouvent dans l'état « épuisé ».

L'unité épuisée est retournée face cachée sur sa case. Il est alors possible de l'éveiller en la retournant en payant 1 PA.

Toutes les unités épuisées sont détruites (et partent à la défausse) à la fin du prochain tour de leur propriétaire si elles n'ont pas été éveillées.

Batailles successives

Une unité peut participer à plusieurs batailles successives tant qu'elle n'est pas épuisée.

Une unité épuisée ne peut ni ouvrir, ni participer à une bataille.

Après chaque bataille résolue, le joueur qui avait la priorité la conserve tant qu'il existe au moins un engagement non résolu à l'initiative des unités que possède ce joueur. Il peut alors ouvrir une nouvelle bataille ou passer la priorité.

Lorsqu'un joueur passe la priorité, celle-ci est donnée à son adversaire. Si ce dernier ne peut ou ne souhaite ouvrir aucune bataille, la priorité revient au premier joueur.

La séquence se poursuit jusqu'à ce qu'aucune bataille supplémentaire ne puisse ou ne souhaite être ouverte.

L'ÉPUISEMENT ET L'ÉVEIL

Une unité vaincue lors d'une bataille entre dans l'état **Épuisée**. La carte est alors retournée face cachée sans changer de case.

Certains effets permettent également d'épuiser des unités ciblées. Ces unités entrent alors naturellement dans l'état **Épuisée**.

Une unité Épuisée verrouille toujours la case qu'elle occupe. Elle peut être traversée mais aucune unité ne peut terminer un déplacement sur sa case (elle devient un « obstacle ») sauf en payant 1 PA et en annonçant « capture »

Une unité épuisée sur laquelle s'arrête une unité adverse peut être « capturée » en payant 1 PA. L'unité capturée part alors dans une zone à côté du plateau appelée « prison » (elle reste dans cette zone tant qu'aucun effet ne stipule le contraire).

Si une unité capturée quitte la zone prison, elle rejoint automatiquement la main de son contrôleur.

Une unité Épuisée :

- ne possède plus de capacités ;
- n'active plus sa Zone d'Influence ;
- ne peut ni engager ni participer à une bataille ;
- ne peut pas être ciblée ;
- ne peut pas être déplacée par des effets.

Une unité Épuisée compte toutefois toujours comme une unité pour les limites imposées par le format de jeu. Elle peut donc être réformée (voir rubrique « réforme »).

Une unité Épuisée ne peut pas être éveillée avant le début du prochain tour de son propriétaire.

L'éveil

L'**éveil** est une action qui consiste à remettre une unité épuisée face visible.

Éveiller une unité coûte 1 PA.

L'éveil ne peut être réalisé que pendant le prochain tour de son propriétaire après son épuisement.

Une unité éveillée est immobilisée pendant tout le tour et ne peut pas être manœuvrée.

Lorsqu'une unité s'éveille, elle retrouve son orientation de recrutement.

L'éveil est facultatif. Cependant, si une unité Épuisée est la seule unité permettant à son contrôleur de satisfaire son obligation de manœuvre, elle doit être éveillée si celui-ci en a les moyens.

Une unité ne peut être éveillée qu'une seule fois (pour s'en souvenir il est possible de lui mettre un marqueur dessus pour le signifier). Si elle est épuisée une seconde fois, elle est détruite et part à la défausse.

LA RÉFORME

Lorsqu'il a atteint la limite d'unités autorisée par le format, un joueur peut décider de **réformer** l'une de ses unités pendant son tour pour en déployer une nouvelle.

Pour cela, il choisit l'une de ses unités présentes sur le plateau, quel que soit son emplacement ou son état (une unité épuisée peut donc être réformée), puis la retire du jeu. Cette unité est placée dans la défausse.

Il paie ensuite normalement le coût de déploiement de la nouvelle unité et la place sur une case libre de sa première ligne conformément aux règles de déploiement.

Une Réforme ne peut être effectuée que pendant le tour de son propriétaire.

Réformer une unité Épuisée est gratuit.

Réformer une unité active est gratuit si elle se trouve sur sa ligne de front puis coûte 1 PA supplémentaire par ligne en direction de la ligne de front adverse.

LA PIOCHE

Au début de la partie, chaque joueur pioche 5 cartes puis en remet 2 de son choix sous son Deck.

Par la suite, la pioche devient payante.

Chaque pioche effectuée pendant le tour a un coût cumulatif : la première carte piochée coûte 1 PA, la deuxième 2 PA, la troisième 3 PA, et ainsi de suite.

Un joueur ne peut pas avoir plus de 5 cartes en main. Une fois cette limite atteinte, il ne peut plus piocher.

À tout moment de la partie, un joueur peut piocher une carte en payant son coût normal (1 PA puis 2 PA puis 3 PA...). Cette action ne nécessite pas d'avoir la priorité et ne crée pas de fenêtre de priorité. Le joueur doit simplement annoncer clairement sa pioche et ne pas interrompre la résolution d'un effet ou l'action de son adversaire.

Une fois par tour, pendant chaque tour et uniquement s'il a la priorité, un joueur peut défausser une carte de sa main pour gagner 1 PA. Cette action, comme la pioche, ne rend pas naturellement la priorité.

LES FRACTURES

Les Fractures sont des cartes d'action à usage unique permettant de modifier le cours de la partie.

Chaque Fracture possède un coût en Points d'Action (PA). Pour jouer une Fracture, son contrôleur doit dépenser un nombre de PA égal à ce coût puis appliquer les effets indiqués sur la carte.

Une Fracture peut être jouée chaque fois que son contrôleur reçoit la priorité et dispose des PA nécessaires pour en payer le coût.

Un joueur peut jouer autant de Fractures qu'il le souhaite en respectant le règle des priorités, dans la limite de ses PA disponibles.

Après sa résolution, une Fracture est placée dans la Défausse.

Certaines Fractures possèdent une ou plusieurs Affinités élémentaires. Ces Affinités peuvent être utilisées par certains effets ou intervenir dans les règles de construction de deck selon le format joué. Il n'est possible de jouer une fracture qu'esi l'on possède sur le plateau une unité ayant la même affinité élémentaire.

Les Fractures sont un moyen d'interagir avec les actions adverses directement depuis la main. Elles permettent par exemple de modifier les valeurs de Combat, déplacer des unités, les retourner, les éveiller ou créer toute autre interaction décrite sur la carte.

LA PRIORITÉ

La priorité détermine quel joueur est autorisé à jouer certaines actions.

Pendant son tour, le joueur actif conserve la priorité jusqu'à ce qu'il effectue l'une des actions suivantes :

- réaliser une manœuvre ;
- jouer une Fracture ;
- activer une capacité ;
- ouvrir une bataille.

Le joueur non actif reçoit alors la priorité.

N'ouvrent pas de fenêtre de priorité :

- déployer une unité ;
- effectuer une Réforme ;
- éveiller une unité ;
- piocher une carte.

Lorsqu'un joueur reçoit la priorité, il peut :

- jouer une Fracture ;
- activer une capacité ;
- éveiller une unité ;
- défausser pour gagner 1 PA
- passer.

Après avoir effectué une action en dehors de la pioche et de la défausse, la priorité est donnée à son adversaire qui peut à son tour répondre ou passer.

Les joueurs continuent ainsi jusqu'à ce que les deux passent successivement.

Les actions jouées sont alors résolues de façon continue sans qu'il soit possible de rejouer quoi que ce soit avant la résolution complètes des effets et capacités dans l'ordre inverse de leur activation (principe LIFO : last in first out). La priorité revient ensuite au joueur actif.

Les règles spécifiques de priorité lors des engagements et des batailles sont détaillées dans la rubrique « Batailles ».

RÉSUMÉ D'UN TOUR

Pendant son tour, un joueur peut :

- effectuer jusqu'à deux manœuvres (dont une obligatoire s'il peut légalement en réaliser au moins une) ;
- déployer une ou plusieurs unités ;
- ouvrir une ou plusieurs batailles ;
- jouer une ou plusieurs Fractures ;
- activer une ou plusieurs capacités ;
- éveiller une ou plusieurs unités épuisées ;
- effectuer une Réforme si la limite d'unités est atteinte ;
- piocher une ou plusieurs cartes.

Ces actions peuvent être réalisées dans n'importe quel ordre, à condition de disposer des PA nécessaires pour en payer les coûts.

Pendant le tour adverse, un joueur peut, dès lors qu'il reçoit la priorité :

- ouvrir une ou plusieurs batailles ;
- jouer une ou plusieurs Fractures ;
- activer une ou plusieurs capacités ;
- éveiller une ou plusieurs unités Épuisées.
- Défausser pour gagner 1 PA ;
- Piocher une ou plusieurs cartes ;

À condition de disposer des PA nécessaires pour en payer les coûts.

Lorsqu'un joueur n'a plus d'action à effectuer, il annonce clairement la fin de son tour. Son adversaire devient alors le joueur actif.

Au début de son tour, le joueur actif perd ses PA non utilisés puis reçoit à nouveau 7 PA.

Les tours s'enchaînent jusqu'à ce qu'un joueur atteigne le nombre de Points de Bataille (PB) requis par le format joué.

FORMATS

3V3 – Incursion

Le format Incursion est le format de duel rapide (mais aussi d'initiation et de draft ou de scellé) de Dynamis.

Deck

Chaque joueur constitue un deck de :

- **15 cartes**
- **1 seul exemplaire** de chaque carte (singleton)
- maximum **3 Fractures**

Les unités de type **stratège** et **Champion** ne peuvent pas être jouées dans ce format.

Plateau

Chaque joueur peut contrôler au maximum :

- **3 unités recrutées**

soit un maximum de :

- **6 unités simultanément sur le plateau**

Construction du deck

Aucune restriction d'Affinité n'est imposée.

Les joueurs peuvent librement mélanger les couleurs de leur choix.

Points de Bataille

Le premier joueur à atteindre :

10 Points de Bataille (PB)

remporte immédiatement la partie.

Si les deux joueurs atteignent simultanément le total requis, la partie est déclarée nulle.

Objectif du format

Incursion est le format le plus simple et le plus rapide du jeu. Il met l'accent sur :

- les déplacements ;
- les engagements ;
- les batailles ;
- la gestion des PA ;

sans introduire les règles supplémentaires liées aux stratèges, aux Champions ou aux contraintes avancées de deckbuilding.

4V4 – Standard (version mise à jour)

- Deck de 20 cartes avec un side autorisé de 5 cartes (le side se fait à la pose du stratège avant le début de la partie).
- Maximum 2 exemplaires d'une même carte.
- Maximum 5 Fractures.
- Chaque joueur choisit un Stratège en dehors du deck.
- Le deck doit être construit uniquement autour des Affinités élémentaires du stratège.
- Avant le début de la partie, les deux joueurs choisissent secrètement une case libre de leur première ligne pour leur stratège.
- Les stratèges sont révélés simultanément.
- Le stratège est placé gratuitement.
- Maximum de 4 unités déployées par joueur sur le plateau (1 stratège + 3 unités).
- Victoire à 15 PB.
- Lorsqu'un Général atteint pour la première fois la ligne de front adverse, son contrôleur gagne immédiatement 5 PB.
- Lors du 1^{er} tour il n'est pas possible de recruter plus d'une unité.
- Un stratège ne peut pas être épuisé.