

ARKHAM DUELS

Ruiz Machuca

★ INTRODUCTION

Arkham Duels est un jeu compétitif pour 2 à 4 joueurs inspiré des œuvres de H.P. Lovecraft et ses collaborateurs. Dans ce jeu, les joueurs s'affrontent pour contrôler des portails que des créatures tentent de traverser pour envahir notre monde.

★ INDEX

Introduction	2
Matériel	2
Zone de jeu	2
Mode standard pour 2 joueurs	6
Phase de préparation	6
Phase de jeu	6
Actions disponibles	7
Jouer une carte	7
Passer / Sauter une manche	10
Phase de décompte	12
Mode avancé	13
Élus	14
Cartes spéciales	14
Extension <i>Au-delà du Portail</i>	15
Mode 3-4 joueurs	17
Résumé	20

★ MATÉRIEL



1 jeton Premier joueur



33 jetons Score



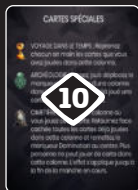
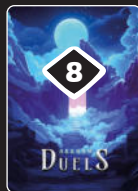
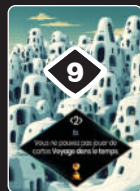
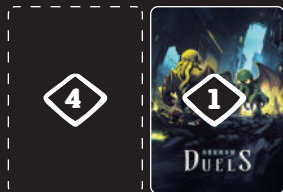
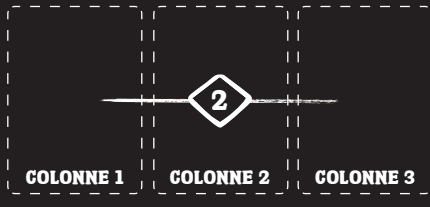
4 jetons Passer



12 marqueurs
Domination

★ ZONE DE JEU

- | | |
|---------------------------|--|
| 1 Pioche | 6 Jetons Score |
| 2 Colonnes de
portail | 7 Jeton Passer |
| 3 Marqueurs
Domination | 8 Paquet Modificateurs de
portail (mode avancé) |
| 4 Défausse | 9 Modificateur actif (mode
avancé) |
| 5 Jeton Premier
joueur | 10 Aides de jeu |



● **PIOCHE**

Paquet contenant toutes les cartes basiques au début de la partie. En commençant par le premier joueur, les joueurs piochent des cartes dans ce paquet au début de chaque manche pour constituer leurs mains.

● **DÉFAUSSE**

Paquet dans lequel sont placées les cartes retirées du jeu par des effets et celles qui n'ont pas été jouées avant la fin de la manche.

● **COLONNES DE PORTAIL**

Chaque joueur possède une zone de jeu divisée en 3 colonnes de portail, sur lesquelles il posera ses cartes pour tenter de dominer les colonnes afin de marquer des points.

● **MARQUEURS DOMINATION**

Chaque fois qu'un joueur pose une carte dans une colonne, il déplace le marqueur Domination correspondant vers sa zone de jeu ou vers la zone centrale. Ce marqueur sert à indiquer qui contrôle la colonne à la fin de chaque manche. Les chiffres de 1 à 3 correspondent aux numéros des différentes colonnes de portail.

● **JETON PREMIER JOUEUR**

Indique le premier joueur de la manche en cours.

● **JETONS SCORE**

Indiquent les points gagnés par chaque joueur.

● **JETON PASSER**

Indique combien de fois un joueur a choisi de passer durant la manche.





► CARTES BASIQUES

Ce paquet de **54 cartes** se compose de **6 factions différentes**, identifiables par leurs illustrations, leurs couleurs et leurs symboles uniques à chaque faction.

Chaque faction contient 9 cartes différentes, **numérotées de 1 à 9** (1 carte par chiffre).

Chaque faction possède un effet unique qui s'applique lorsque vous jouez l'une de ses cartes. Ces effets sont utilisés uniquement dans les parties en mode avancé (voir « *Mode avancé* » à la page 13). Ignorez-les dans les parties en mode standard (voir « *Mode standard* » à la page 6).



Factions



Investigateurs



Protecteurs



Collectionneurs



Ombres



Neutraliseurs



Audacieux

★ MODE STANDARD POUR 2 JOUEURS

Nous vous recommandons d'utiliser ce mode de jeu pour vos premières parties. Lorsque vous serez prêts pour un nouveau défi, vous pourrez passer au mode avancé ou ajouter l'extension *Au-delà du Portail*.

▷ DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque manche se compose de 3 phases :

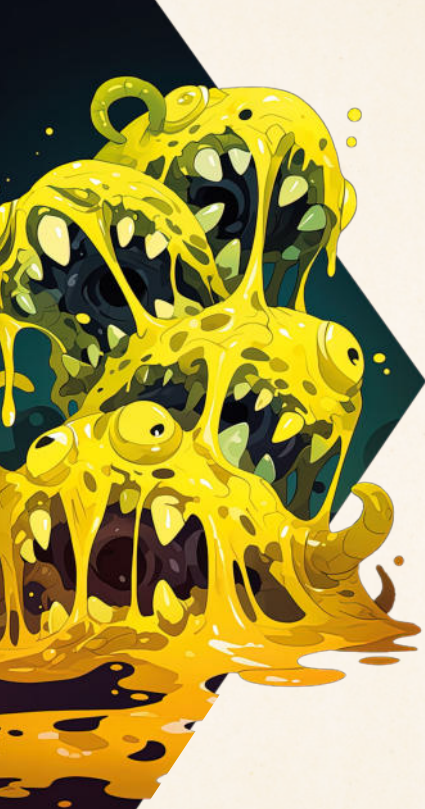
1. **Phase de préparation** : Chaque joueur pioche des cartes pour former sa main.
2. **Phase de jeu** : Les joueurs effectuent des actions à tour de rôle.
3. **Phase de décompte** : Chaque joueur gagne un certain nombre de points en fonction de la position des marqueurs Domination et des cartes jouées.

● PHASE DE PRÉPARATION

Avant le premier tour de jeu, désignez aléatoirement le premier joueur. Il reçoit le jeton Premier joueur. Au début de chaque nouvelle manche, passez le jeton Premier joueur à celui qui jouait en deuxième lors de la manche précédente. En commençant par le premier joueur, piochez chacun des cartes jusqu'à en avoir 7 en main. Si la pioche est vide, mélangez la défausse pour en former une nouvelle.

● PHASE DE JEU

Le premier joueur effectue une action (*voir « Actions disponibles » à la page 7*). Puis, c'est au tour de son adversaire d'effectuer une action. Continuez ainsi jusqu'à ce qu'aucun des deux joueurs ne puisse plus effectuer d'action ou que chacun ait décidé de passer (*voir « Passer / Sauter une manche » à la page 10*). *Lors de la première manche, le premier joueur doit jouer une carte dans l'une des trois colonnes de portail dans sa zone de jeu, et le deuxième joueur doit en jouer une dans l'une des deux autres colonnes dans sa zone de jeu.*



● ACTIONS DISPONIBLES

JOUER UNE CARTE

Choisissez une carte de votre main et placez-la dans l'une des trois colonnes de portail, dans votre zone de jeu. Si la carte jouée n'est pas de la même valeur que celle de votre adversaire dans cette colonne, prenez le marqueur Domination de la colonne et placez-le dans votre zone de jeu (s'il ne s'y trouve pas déjà) pour montrer que vous dominez cette colonne. Si les deux cartes sont de la même valeur, placez le marqueur Domination au centre de la colonne pour indiquer qu'il y a égalité. Pour jouer une carte dans une colonne qui contient déjà une ou plusieurs cartes, vous devez respecter les conditions suivantes :

1. Si votre adversaire a déjà joué une carte dans la colonne, mais pas vous, la carte que vous posez doit être supérieure ou inférieure d'au moins **2 points** à celle de votre adversaire.
2. Si vous avez déjà joué une carte dans la colonne, mais pas votre adversaire, la carte que vous posez doit être **différente** de celle que vous avez déjà posée.
3. Si votre adversaire et vous-même avez déjà joué chacun au moins une carte dans la colonne, la valeur de la carte que vous posez doit se trouver **entre celles des deux cartes visibles dans la colonne** ou être égale à celle de l'adversaire.

Certaines cartes déclenchent des effets supplémentaires qui modifient les conditions de pose de base.



Lorsque vous jouez une carte dans une colonne qui contient déjà une de vos cartes, la nouvelle carte devient active. La carte précédente, bien qu'elle reste dans la colonne, n'a plus aucun effet.

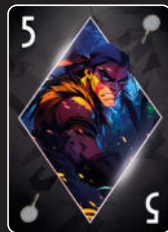
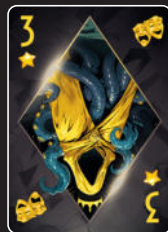
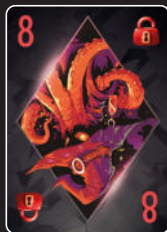
Les joueurs A (premier joueur) et B sont au beau milieu d'une manche et ont déjà joué des cartes dans différentes colonnes.

Le joueur A décide de jouer une carte dans la colonne 3, dans laquelle il n'a pas encore joué. Le joueur B domine cette colonne, car il y a déjà posé un 5.

Le joueur A peut poser dans sa zone une carte d'une valeur de 7 ou plus, ou d'une valeur de 3 ou moins. Il joue un 3 de sa main et déplace le marqueur Domination dans sa zone de jeu ❶.

Le joueur B choisit ensuite de jouer une carte dans la colonne 1, dans laquelle il a déjà posé un 6 avant que le joueur A n'y joue un 8. Comme les deux joueurs ont déjà joué dans cette colonne, la valeur de la nouvelle carte doit se trouver entre celles des deux cartes visibles (ou être égale à celle de son adversaire). Il ne peut pas jouer de 6, car la nouvelle carte ne peut pas être de la même valeur que celle qu'il a déjà jouée. Il joue donc un 7. Puis, il déplace le marqueur Domination vers sa zone de jeu ❷ pour montrer qu'il domine la colonne.

JOUEUR A



JOUEUR B



PASSER / SAUTER UNE MANCHE

Chaque joueur peut choisir de passer deux fois pendant une manche. La première fois que vous passez, prenez un jeton Passer et posez-le face  visible dans votre zone de jeu. C'est ensuite à l'autre joueur d'effectuer une action.

Lorsque vous n'avez plus de cartes en main, vous devez passer. La deuxième fois que vous passez, retournez votre jeton face  visible. Une fois que vous avez retourné votre jeton sur cette face, vous **sautez la manche** et ne pouvez plus jouer de cartes jusqu'à la fin de celle-ci.

C'est au tour du joueur A. Puisqu'il n'a plus de cartes en main, il doit passer  et prend donc un jeton Passer. Puisque c'est la première fois qu'il passe durant cette manche, c'est au tour du joueur B de jouer. Il joue une carte , puis c'est de nouveau le tour du joueur A. Comme il n'a plus de cartes, il doit de nouveau passer et saute donc la manche. Il retourne son jeton Passer  et ne peut plus effectuer d'actions. Il restera inactif jusqu'à la fin de la manche.

Le joueur B a encore des cartes en main. Il peut continuer à jouer des cartes ou passer jusqu'à ce qu'il ne puisse ou ne souhaite plus jouer.

JOUEUR A

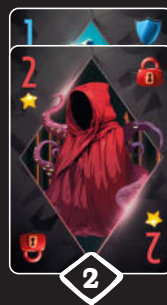
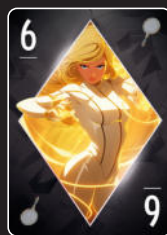
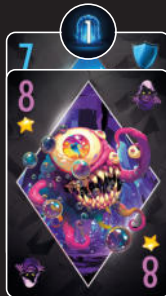
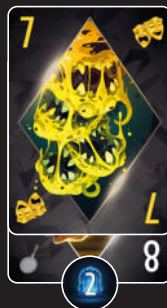
1



JE PASSE



3



JOUEUR B

Une fois que vous avez tous les deux **sauté la manche**, la phase de jeu est terminée.

Si vous passez tous les deux l'un après l'autre, considérez que vous avez sauté la manche et mettez fin à la phase de jeu.

● PHASE DE DÉCOMPTE

Lors de cette phase, les joueurs gagnent des points pour chaque colonne qu'ils dominent. En commençant par la colonne 1, puis la 2 et enfin la 3, chaque colonne rapporte au joueur qui la domine un certain nombre de points égal à la différence de valeur entre les deux cartes visibles dans cette colonne. Si une colonne ne contient qu'une seule carte, le joueur qui la domine gagne 5 points, peu importe la valeur de la carte jouée.

Dès qu'un joueur a accumulé 10 points ou plus, il remporte la partie, sans procéder au décompte des éventuelles colonnes restantes.

Si personne n'a atteint 10 points, défaussez toutes les cartes jouées durant cette manche, puis commencez une nouvelle manche en reprenant à la phase de préparation.



★ MODE AVANCÉ

Ce mode ajoute une dimension plus stratégique au jeu, grâce aux capacités des cartes basiques et des Élus de chaque faction, ainsi qu'aux cartes spéciales. Chaque faction possède un effet unique qui s'applique lorsque vous jouez l'une de ses cartes.

Dans chaque colonne, seul l'effet de la dernière carte jouée par chaque joueur s'applique.

Les différentes factions et leurs capacités sont détaillées ci-dessous :



INVESTIGATEURS : Choisissez au hasard une carte dans la main de votre adversaire. Il doit la révéler et la laisser visible jusqu'à ce qu'elle soit jouée ou défaussée.



COLLECTIONNEURS : Lorsque vous jouez une carte de cette faction, piochez 1 carte et défaussez-en 1 de votre main (vous pouvez défausser celle que vous venez de piocher).



NEUTRALISEURS : L'effet de la carte de votre adversaire dans cette colonne ne s'applique pas.



PROTECTEURS : Pendant la phase de décompte, les colonnes adjacentes vous rapportent chacune 1 point supplémentaire si vous les dominez et rapportent 1 point de moins à votre adversaire s'il les domine.



OMBRES : Les Ombres peuvent être jouées sur des cartes de même valeur.



AUDACIEUX : Lors de la phase de décompte, cette colonne rapporte le double de points au joueur qui la domine (les éventuels points octroyés par des effets sont également doublés). Si les deux cartes visibles de la colonne sont des Audacieux, quadruplez les points.



▷ ÉLUS

En mode avancé, l'effet de l'Élu de chaque faction s'applique (★).



Cette icône permet d'identifier la seule carte Élu de chaque faction.

Pendant la phase de décompte, chaque Élu rapporte 1 point supplémentaire au joueur qui domine la colonne dans laquelle il se trouve, peu importe par qui il a été posé.

▷ CARTES SPÉCIALES

Ces cartes possèdent des icônes à la place des valeurs : , , . Elles peuvent être jouées dans n'importe quelle colonne, sans aucune restriction de pose. Ajoutez-les aux cartes basiques au début de la partie. Défaussez-les immédiatement après avoir appliqué leurs effets, détaillés ci-dessous :



VOYAGE DANS LE TEMPS : Les deux joueurs reprennent en main toutes les cartes qu'ils ont jouées dans cette colonne.



ARCHÉOLOGIE : Passez, puis déplacez le marqueur Domination d'une colonne dans laquelle vous avez déjà joué une carte vers votre zone de jeu.



CIMETIÈRE : Détruisez la colonne dans laquelle vous jouez cette carte. Retournez face cachée toutes les cartes déjà jouées dans cette colonne et remettez le marqueur Domination au centre. Plus personne ne peut jouer de carte dans cette colonne. L'effet s'applique jusqu'à la fin de la manche en cours.

★ EXTENSION AU-DELÀ DU PORTAIL

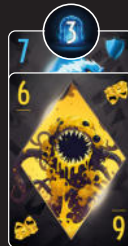
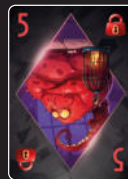
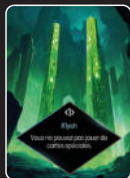
Cette extension ajoute un nouveau type de carte au jeu : les modificateurs de portail.
Révélez une carte Modificateur de portail au hasard au début de chaque manche. Son effet s'applique pour toutes les colonnes jusqu'à la fin de la manche.



- 1 **Nom de la carte :** Lieu de la carte.
- 2 **Condition de pose :** Cette valeur remplace la condition de pose pour la première carte jouée par un joueur dans une colonne qui contient déjà une carte adverse. La valeur de la carte jouée doit maintenant être supérieure ou inférieure d'au moins la nouvelle valeur indiquée par la carte Modificateur.
- 3 **Effet supplémentaire :** Modificateur appliqué par la carte.



JOUEUR A



JOUEUR B

Révélez les modificateurs et appliquez leurs effets pendant la phase de préparation, après avoir pioché chacun des cartes pour constituer votre main.

Si le paquet de cartes Modificateur de portail est vide, mélangez les modificateurs défaussés pour en former un nouveau.

PARTIE À 3-4 JOUEURS

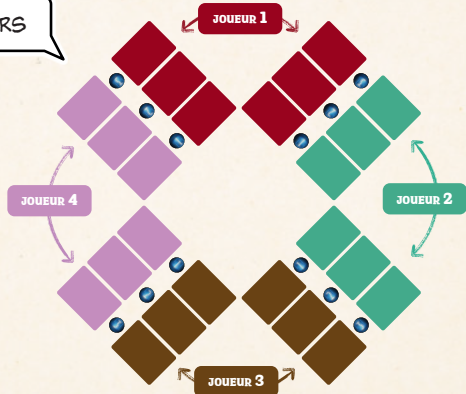
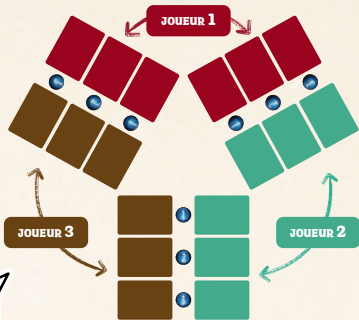


Cette variante compétitive pour 3 ou 4 joueurs est compatible avec les modes standard et avancé ainsi qu'avec tous les modificateurs de portail. Adaptez la zone de jeu en fonction du nombre de joueurs comme illustré ci-contre :



3 JOUEURS

4 JOUEURS



Pendant la phase de préparation, chaque joueur pioche 6 cartes au lieu de 7.

Au début de la phase de préparation, le premier joueur de la manche précédente passe le jeton Premier joueur à son voisin de gauche.

Pour jouer une carte, choisissez l'une des 6 colonnes disponibles. Puis, c'est au tour du joueur suivant dans le sens horaire de jouer, et ainsi de suite jusqu'à ce que plus personne ne puisse effectuer d'action.

Lorsque cela se produit, au lieu de passer à la phase de décompte, piochez chacun de nouvelles cartes jusqu'à en avoir 6 en main. Puis, continuez à jouer jusqu'à ce que plus personne ne puisse effectuer d'action. Passez alors à la phase de décompte.

Le premier joueur qui atteint 15 points remporte la victoire.

Les autres règles du mode standard s'appliquent normalement.



RISE^{OF} MYTHS CTHULHU

Plongez dans un jeu de deckbuilding immersif, et améliorez les capacités de votre personnage à chaque partie. Affrontez les Grands Anciens et leurs redoutables sbires prêts à tout pour vous anéantir, aussi bien physiquement que mentalement !



Disponible sur www.synergicgames.com/store

© Synergic Games. Tous droits réservés



RÉSUMÉ



▷ MODE STANDARD

● PHASE DE PRÉPARATION

Piochez chacun des cartes jusqu'à en avoir 7 (ou 6 dans une partie à 3 ou 4 joueurs).

● PHASE DE JEU

- Jouez une carte en respectant les conditions de pose de la colonne. Lorsque vous jouez une carte, placez le marqueur Domination de la colonne dans votre zone de jeu (ou au centre de la colonne en cas d'égalité).
- Passez. Si vous passez deux fois pendant la manche, vous ne pouvez plus jouer de cartes jusqu'à la fin de la manche. (3 ou 4 joueurs : La première fois que tout le monde a passé 2 fois, piochez de nouvelles cartes jusqu'à en avoir 6 en main.)

● PHASE DE DÉCOMPTE

- Pour chaque colonne, le joueur qui possède le jeton Domination reçoit un nombre de points égal à la différence de valeur entre les deux cartes visibles. Si la colonne ne contient aucune carte adverse, le joueur gagne 5 points.
- Le premier joueur à atteindre 10 points remporte la partie (15 points dans une partie à 3 ou 4 joueurs).

▷ MODE AVANCÉ

- Appliquez l'effet de la faction de chaque carte.
- Chaque faction possède un seul Élu 🌟, qui octroie 1 point au joueur dominant la colonne dans laquelle il se trouve lors de la phase de décompte.

▷ AU-DELÀ DU PORTAIL

Révélez 1 carte Modificateur de portail au début de chaque manche. Son effet s'applique jusqu'à la fin de la manche.

