Invictus

Règles du jeu

Auteur : Souya NAITO
Illustrateur : Weberson SANTIAGO

IGIAR
HEMZ Universal Games

Aperçu

Invictus est un jeu pour **2 joueurs**, pour une durée de partie comprise entre **10 et 30 minutes**. Les joueurs jouent face à face.

Le jeu comprend 2 types de cartes : le **Leader** (sur fond **brun**) et les **Soldats** (sur fond **bleu**, **vert**, **rouge**, **jaune** et **violet**). Le terme « unité » fait référence à la fois au Leader et aux Soldats.

Les cartes peuvent être utilisées de **3 manières différentes** : comme combattant, comme Soutien ou bien comme citoyen du royaume.

À vous de combiner ces unités à bon escient pour remporter la partie.

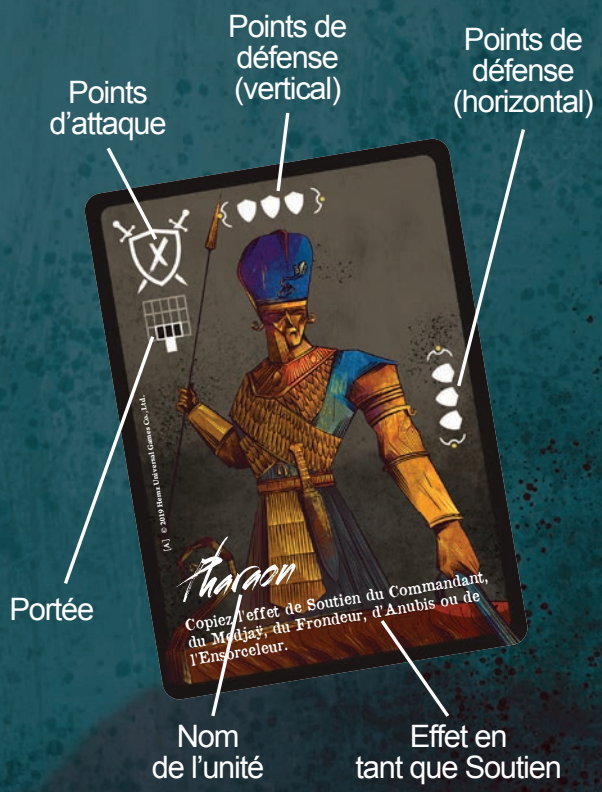
Composition d'une carte

Le chiffre écrit en haut à gauche correspond aux points d'attaque. S'il y a un « X », la valeur correspond au nombre d'unités que le joueur possède dans sa main à ce moment-là.

Le nombre d'icônes « 🛡 » indique le nombre de points de défense de l'unité. Sur le champ de bataille, l'unité peut être soit en position verticale (standard), soit en position horizontale (après avoir attaqué). De ce fait, ses points de défense peuvent changer selon son orientation.

La portée est indiquée en dessous des points d'attaque. L'emplacement de l'unité est symbolisé en blanc, l'emplacement des cibles potentielles qu'elle peut attaquer en noir, mais l'unité ne peut attaquer qu'une seule de ces cibles et non toutes à la fois.

En dessous du nom est indiqué quel effet l'unité permet d'accomplir en tant que Soutien. Pour plus d'explications à ce sujet, voir **page 4** et la **fiche d'aide dédiée** à la description complète des pouvoirs.



Constitution de son armée

Avant de commencer la partie, chaque joueur doit constituer son armée avec **21 unités**, comprenant **20 Soldats** et **1 Leader**.

Pour une première partie, nous vous conseillons de prendre 4 exemplaires de chacun des 5 Soldats de votre version, soit 20 Soldats, 21 unités avec le Leader.

Lors de la constitution de votre armée, il est possible de faire l'impasse sur un ou plusieurs types de Soldats mais à vos risques et périls.

Les unités qui composent votre armée peuvent provenir de différentes versions d'Invictus (Shogun, Pharaon, Odin ...), mais tous les Soldats d'une même couleur doivent être identiques.

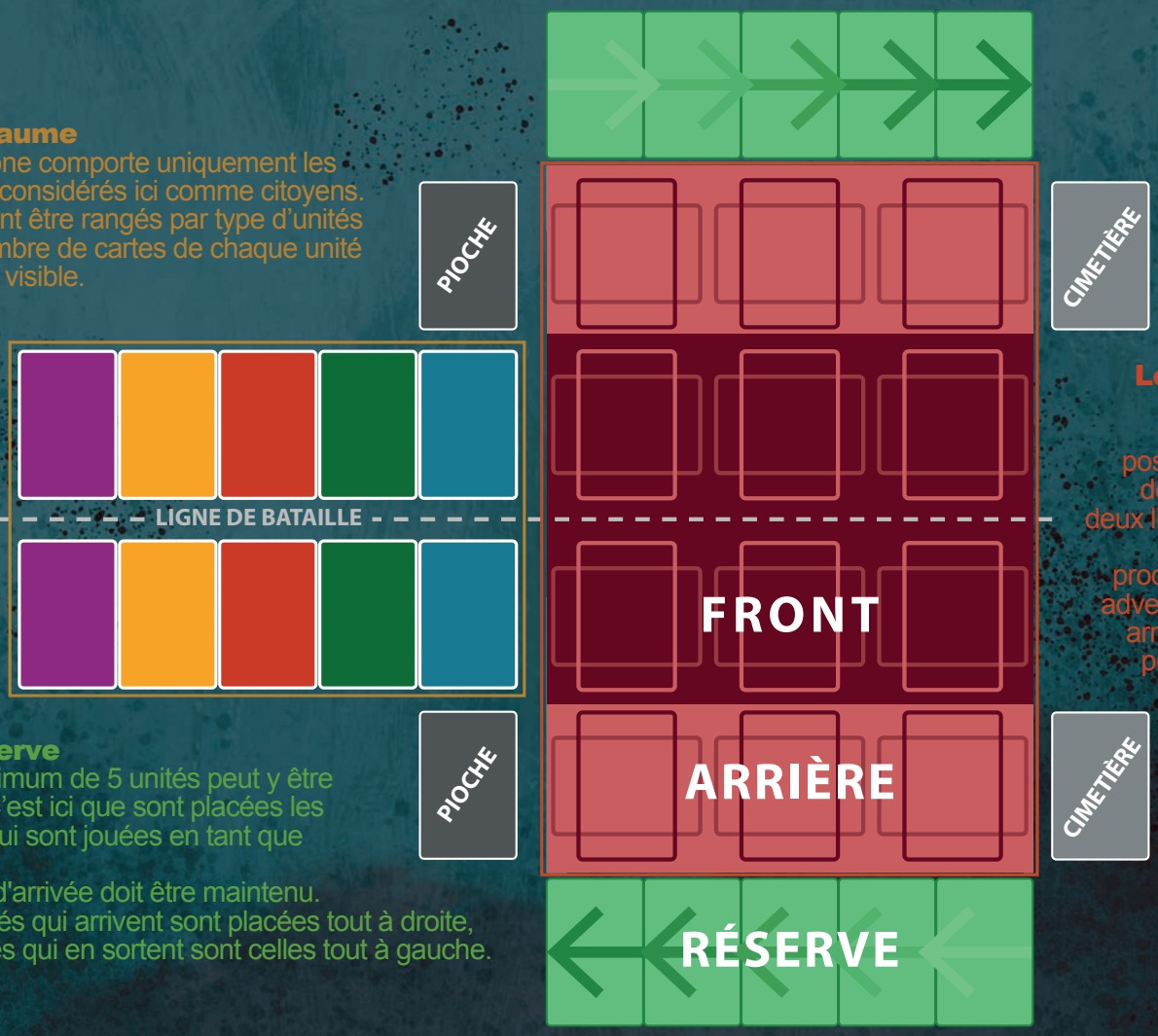
*Exemple : si vous avez un ou plusieurs **Samurais** dans votre armée (Soldat au fond **bleu** de la version Shogun), il est interdit d'avoir également dans votre armée un ou plusieurs **Commandants** ou **Vikings** (Soldats au fond bleu des versions Pharaon et Odin).*

Zones de jeu

Les unités sont placées dans différentes zones de jeu décrites ci-dessous. Afin de vous aider dans vos premières parties, utilisez des cartes non utilisées face cachée pour représenter le champ de bataille.

Chaque joueur peut compter le nombre de cartes de chaque pioche et de chaque cimetière à tout moment de la partie. Les cartes de la pioche sont face cachée, tandis que les cartes du cimetière sont face visible.

Le royaume
Cette zone comporte uniquement les Soldats considérés ici comme citoyens. Ils doivent être rangés par type d'unités et le nombre de cartes de chaque unité doit être visible.



Le champ de bataille
Chaque camp possède sa zone de bataille avec deux lignes : la ligne de front (plus proche de la zone adverse) et la ligne arrière. Chacune peut accueillir 3 unités.

La réserve
Un maximum de 5 unités peut y être placé. C'est ici que sont placées les cartes qui sont jouées en tant que Soutien.
L'ordre d'arrivée doit être maintenu.
Les unités qui arrivent sont placées tout à droite, les unités qui en sortent sont celles tout à gauche.

Mise en place

Chaque joueur laisse son Leader sur la table face visible afin que son adversaire puisse en prendre connaissance. Puis chacun prend ses 20 Soldats, les mélange et les pose faces cachées afin de constituer sa pioche.

Chaque joueur prend les **3 premières cartes** de sa pioche. Si le joueur n'est pas satisfait des unités qu'il a piochées, il peut les remettre dans la pioche qu'il mélange à nouveau et en reprendre 3 nouvelles. Cette action n'est permise qu'une fois ; le joueur qui utilise cette possibilité est donc obligé d'accepter sa nouvelle main.

Chaque joueur reprend ensuite son Leader en main. La main de départ se compose donc du Leader et de 3 Soldats.

Décidez du premier joueur. Celui-ci place une unité de sa main sur sa ligne de front. L'autre joueur fait de même. Puis le premier joueur place une unité de sa main dans sa réserve sans appliquer son pouvoir, avant que l'autre joueur ne fasse de même. Enfin le premier joueur place un Soldat de sa main dans son royaume avant que l'autre joueur ne fasse pareil.

Note : Peu importe la raison, le Leader ne peut jamais rejoindre le royaume, seuls les Soldats peuvent se trouver dans cette zone de jeu.

En début de partie, chaque joueur doit donc avoir 1 unité en main et 1 unité dans chaque zone de jeu : 1 sur sa zone de bataille, 1 dans sa réserve et 1 dans son royaume.

Maintenant, la bataille peut commencer.

Tour de jeu

A son tour, le joueur actif devra réaliser **3 phases**. Puis ce sera au tour de son adversaire de réaliser ces 3 phases. Puis le premier joueur recommencera. Et ainsi de suite jusqu'à atteindre **1 des 4 conditions de fin de partie** décrites en fin de règles, **page 6.**

Les 3 phases sont les suivantes :

1. Préparation
Le joueur actif redresse toutes ses unités situées sur sa zone de bataille en position verticale et prend la première carte située sur le dessus de sa pioche qu'il rajoute à sa main.

2. Action
Le joueur actif **doit** choisir de réaliser **1 action parmi les 3 suivantes** :

- Ne rien faire,
- Recruter,
- Attaquer.

En parallèle à son action, le joueur actif **peut** :

- Jouer 1 ou plusieurs Soutiens pour obtenir leurs effets (voir **page 4**),
- Défausser 1 Soldat de sa main pour le rajouter à son royaume et en faire un citoyen.

Le joueur actif peut en faire 1 seule, les 2 ou aucune des 2. Si le joueur actif décide de réaliser les 2 actions bonus, il peut les faire dans l'ordre de son choix.

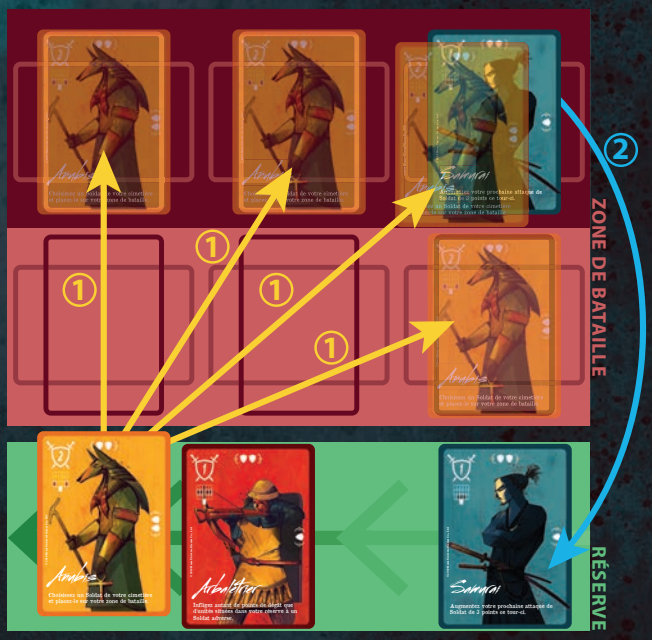
3. Défausse
Si à la fin de son tour, le joueur actif possède 6 unités en main, le joueur **doit** défausser 1 Soldat pour le rajouter à son royaume et en faire un citoyen.

Recruter

Le joueur actif prend une unité de sa réserve ou de sa main (**voir détail ci-dessous**) et la positionne. Cette unité doit être placée sur la ligne de front pour faire face aux unités adverses. Toutefois si le joueur actif a déjà une unité sur la ligne de front, il peut décider de placer son unité derrière celle-ci, sur la ligne arrière.

Si le joueur actif a au moins une unité dans sa réserve :

Il prend l'unité située le plus à gauche de sa réserve et la place dans sa zone de bataille. L'unité est placée sur l'un des emplacements de sa zone de bataille ① comme indiqué ci-contre. S'il y a déjà une unité à cet emplacement, il peut l'échanger et celle-ci sera placée tout à droite dans sa réserve ②.



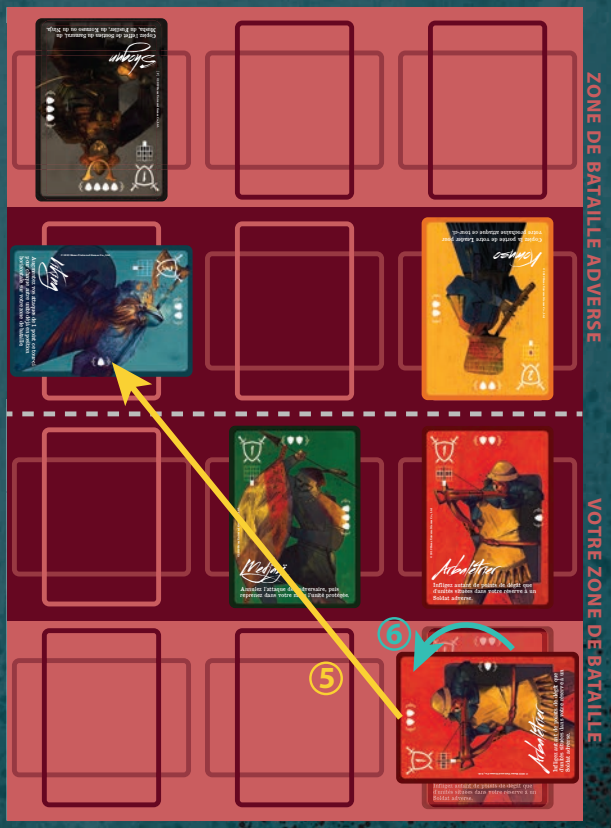
Si le joueur actif n'a pas d'unité dans sa réserve :

Il prend l'unité de son choix de sa main et la place dans sa zone de bataille. De la même manière, l'unité est placée sur l'un des emplacements de sa zone de bataille ③ comme indiqué précédemment.

S'il y a déjà une unité à cet emplacement, il peut l'échanger et celle-ci sera remise dans sa main ④.

Attaquer

Le joueur actif peut réaliser **plusieurs attaques** grâce à cette action. Pour réaliser une attaque, le joueur choisit une de ses unités en position verticale dans sa zone de bataille, cible une unité ennemie se trouvant dans sa portée ⑤ puis incline son unité en position horizontale, en sens antihoraire de sorte que sa nouvelle valeur de défense soit dirigée vers l'adversaire ⑥. **C'est au moment où l'unité est inclinée que sa valeur d'attaque est déterminée.**



Pour attaquer, au moins une cible doit se trouver dans la portée de l'unité attaquante. **Il est interdit d'attaquer un emplacement vide**, même si cela vous procurerait d'autres avantages.

Dans Invictus, il n'y a pas de champ de vision ou de ligne de vue. Le joueur actif peut choisir librement l'unité ennemie qu'il attaque tant que celle-ci est dans la portée de son unité.

Le joueur actif compte ensuite les dégâts infligés. Si le joueur actif décide de réaliser d'autres attaques ce tour-ci, il n'est pas obligé de cibler la même unité ennemie.

Les dégâts sont conservés sur l'unité qui les reçoit uniquement durant ce tour-ci. Si l'unité n'est ni détruite ni capturée à la fin du tour du joueur actif, elle retrouve tous ses points de défense.

« 🛡 » Points d'attaque

Si les points d'attaque sont **supérieurs ou égaux** à la valeur de défense de l'unité ciblée, elle est immédiatement tuée et placée dans le cimetière de son propriétaire.

« 🛡 » Capture

Si les points d'attaque infligés **égalent** la valeur de défense de l'unité ciblée **grâce à une seule et unique attaque**, alors cette dernière n'est pas placée dans le cimetière, mais capturée ; elle vient rejoindre le royaume du joueur actif (l'attaquant).

Toutefois, il ne faut pas confondre la notion de points d'attaque et le total des dégâts infligés.

Les points d'attaque correspondent à la valeur indiquée en haut à gauche de l'unité ; cette valeur peut être modifiée par d'autres unités jouées en Soutien.

Les points de dégâts proviennent uniquement des unités jouées en Soutien ; ils ne permettent en aucun cas de capturer une unité adverse.

Pour être capturée, l'unité ciblée ne doit donc pas être blessée. Si la valeur de défense est **égalée grâce à plusieurs attaques ou grâce à une attaque et à des points de dégâts de Soutien**, alors l'unité n'est pas capturée ; elle est alors placée dans le cimetière de son propriétaire.

*Exemple : sur l'illustration **page 4**, l'**Arbalétrier** a 1 point d'attaque. Le **Viking** possède 1 point de défense. Le joueur actif capture alors le **Viking** et l'ajoute dans son royaume.*

Important : **A tout moment de la partie**, si une unité de la ligne de front est capturée, tuée ou déplacée grâce à un effet de Soutien, l'unité située précédemment derrière celle-ci avance **instantanément** sur la ligne de front, même au cours du tour de l'adversaire (car elle n'est plus protégée).

Soutiens

En parallèle à son action (ne rien faire, recruter ou attaquer), le joueur actif peut jouer **une ou plusieurs unités** de sa main en tant que Soutien afin de réaliser l'effet inscrit en bas de celle-ci. Il peut jouer plusieurs fois le même type de Soutien pour en cumuler les effets. Pour cela, le joueur place immédiatement **l'unité choisie sur l'emplacement libre le plus à gauche de sa réserve et applique son effet de Soutien. S'il ne peut pas en appliquer l'effet entièrement, le joueur ne peut pas jouer le Soutien.**

S'il y a déjà 5 unités dans sa réserve, le joueur ne peut plus jouer de Soutien.

Certains Soutiens peuvent être joués avant, pendant et/ou après l'action du joueur actif, d'autres par l'adversaire pendant le tour du joueur actif, enfin certains par les deux joueurs. Pour une description complète de chaque Soutien, voir les **fiches d'aide dédiées**.

Royaume

Avant, pendant ou après son action, le joueur actif **peut**, en tant qu'action bonus, prendre 1 Soldat de sa main et le placer dans son royaume pour en faire un citoyen. Toutefois, si à la fin de son tour, le joueur actif a 6 unités en main, il **doit** le faire.

Le royaume d'un joueur est donc composé des Soldats dont il s'est séparé, ainsi que des Soldats qu'il a capturés chez l'adversaire sur le champ de bataille, grâce à l'action attaquer.

Les Soldats sont rangés par couleur (les fonds **bleus** avec les fonds **bleus**, les fonds **verts** avec les fonds **verts**, etc.), peu importe leurs noms (**Samurai**, **Commandant**, **Viking**... sont donc rangés ensemble) et le nombre d'unités doit être visible.

Les Soldats placés dans le royaume ont vocation à y rester jusqu'à la fin de la partie, sauf cas de conscription (voir **page 6**) ou effet de Soutien (voir les **fiches d'aide dédiées**).

Exemple de phase d'action

Avant de réaliser son action, le joueur actif décide de jouer un **Samurai** en Soutien et le place sur l'emplacement libre le plus à gauche de sa réserve ①.
L'adversaire pourrait réagir à ce moment-là grâce à une unité comme l'**Ensorceleur** ou le **Druide** en Soutien pour annuler l'effet de ce **Samurai**, mais il ne le fait pas. Les unités du joueur actif gagnent donc 3 points d'attaque pour ce tour-ci pour sa prochaine attaque de Soldat.

Il décide de faire l'action attaquer et sélectionne son **Samurai** sur sa ligne de front. Il a donc **4** points d'attaque : 1 de base et 3 grâce **Samurai** joué en Soutien. Seul le **Musha** ennemi se trouve dans sa portée ②.

Le joueur actif incline en position horizontale son **Samurai** pour attaquer le **Musha** ennemi ③.
L'attaque de son **Samurai** a une valeur de **4**. La défense du **Musha** ennemi est de **3**. L'adversaire pourrait réagir à ce moment-là grâce à une unité comme le **Musha** ou le **Medjaÿ** en Soutien pour annuler l'attaque du **Samurai** et protéger son **Musha**, mais il ne le fait pas.

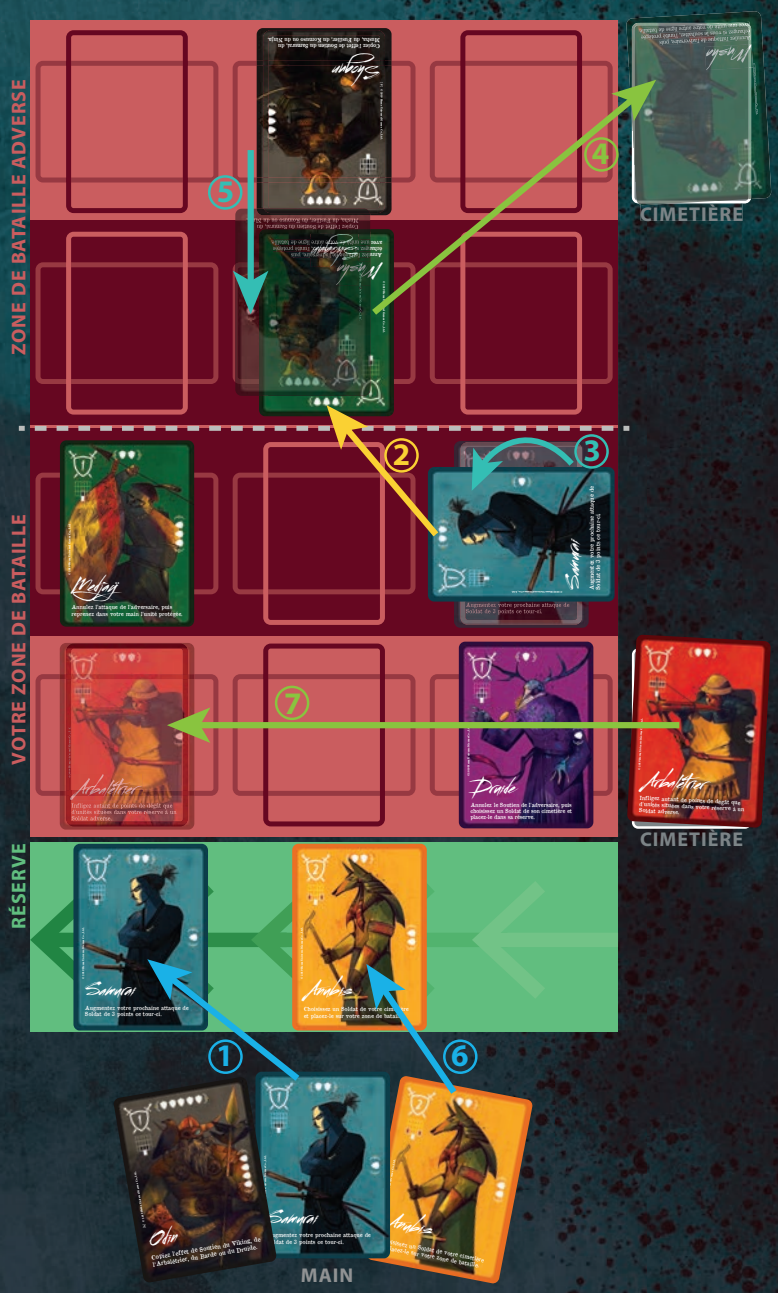
Les points d'attaque dépassent la valeur de défense, le **Musha** ennemi n'est pas capturé mais il est tué et vient rejoindre le cimetière de son propriétaire ④.

Cet emplacement libéré a pour effet de faire avancer le **Leader** adverse sur la ligne de front car plus aucune unité ne s'y trouve désormais, elle n'est plus protégée et doit donc prendre sa place ⑤.

Le joueur actif a encore des unités en position verticale, mais aucune unité ennemie ne se trouve à portée de son **Medjaÿ** et/ou de son **Druide**. il ne peut pas mener une attaque sans cible valable avec son **Medjaÿ** afin d'augmenter sa défense.

Après avoir fait son action, le joueur actif décide de jouer **Anubis** en Soutien ⑥ pour reprendre 1 de ses Soldats de son cimetière et le placer directement sur sa zone de bataille ⑦. Le joueur actif parcourt son cimetière et décide de ressusciter son **Arbalétrier**.

L'adversaire pourrait réagir à ce moment-là grâce à unité comme l'**Ensorceleur** ou le **Druide** en Soutien pour annuler l'effet d'**Anubis**, mais il ne le fait pas.



Conscription

Si à un moment de la partie, un joueur se retrouve sans armée sur sa zone de bataille, il doit immédiatement recruter de force.

Le joueur **doit** prendre les 2 unités situées le plus à gauche de sa réserve et les placer immédiatement sur sa zone de bataille. Dans cette situation, il est interdit de remplacer la première unité par la seconde pour la remettre ainsi de nouveau dans sa réserve.

À défaut d'avoir 2 unités dans sa réserve, si le joueur a 1 unité restante en réserve, il doit la placer sur sa zone de bataille et y ajouter 1 Soldat de son choix provenant de son royaume (le citoyen redevient militaire, même si c'était une unité capturée à l'adversaire, le joueur pourra donc jouer avec).

S'il ne possède aucune unité dans sa réserve, il doit alors prendre 2 Soldats de son choix dans son royaume.

Si le joueur est dans l'impossibilité de conscrire, alors la partie prend fin immédiatement, quand bien même il aurait encore des cartes en main.

Fin de partie

La partie s'arrête lorsqu'une des conditions décrites ci-dessous est remplie.

1. Exécution
Si un joueur capture ou tue le Leader adverse, ce joueur gagne la partie.

2. Développement
Si un joueur devient majoritaire à n'importe quel moment de la partie sur 4 couleurs de citoyens ou plus, il remporte la partie.

3. Fin de la guerre
La guerre se termine lorsque les 2 joueurs n'ont plus d'unités à piocher. Le dernier tour est donc caractérisé par le fait de prendre la dernière unité de la pioche pour chaque joueur. Celui qui possède alors le plus de citoyens dans son royaume gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a le moins de Soldats dans son cimetière gagne. Si l'égalité persiste, c'est un match nul.

4. Effondrement
Si un joueur ne peut conscrire 2 unités dans sa zone de bataille, il perd la partie. Son adversaire est donc déclaré vainqueur.

Variantes

Guerre éclair : Ce mode de jeu est recommandé si vous avez fini sur une égalité.
Avant de commencer la partie, chaque joueur doit constituer son armée avec 11 unités, comprenant 10 Soldats et 1 Leader.

Handicap : Si un joueur a plus d'expérience qu'un autre, vous pouvez réduire le nombre maximum d'unités dans sa réserve.
Expérimenté : 4 unités
Maître : 3 unités
Roi : 2 unités
Invictus : 1 unité

Mode 4 joueurs

Ce mode de jeu est une guerre éclair pour 4 joueurs.

Il n'y a qu'une seule zone de bataille, une seule réserve et un seul cimetière par équipe, mais il y a une pioche et un royaume par joueur.

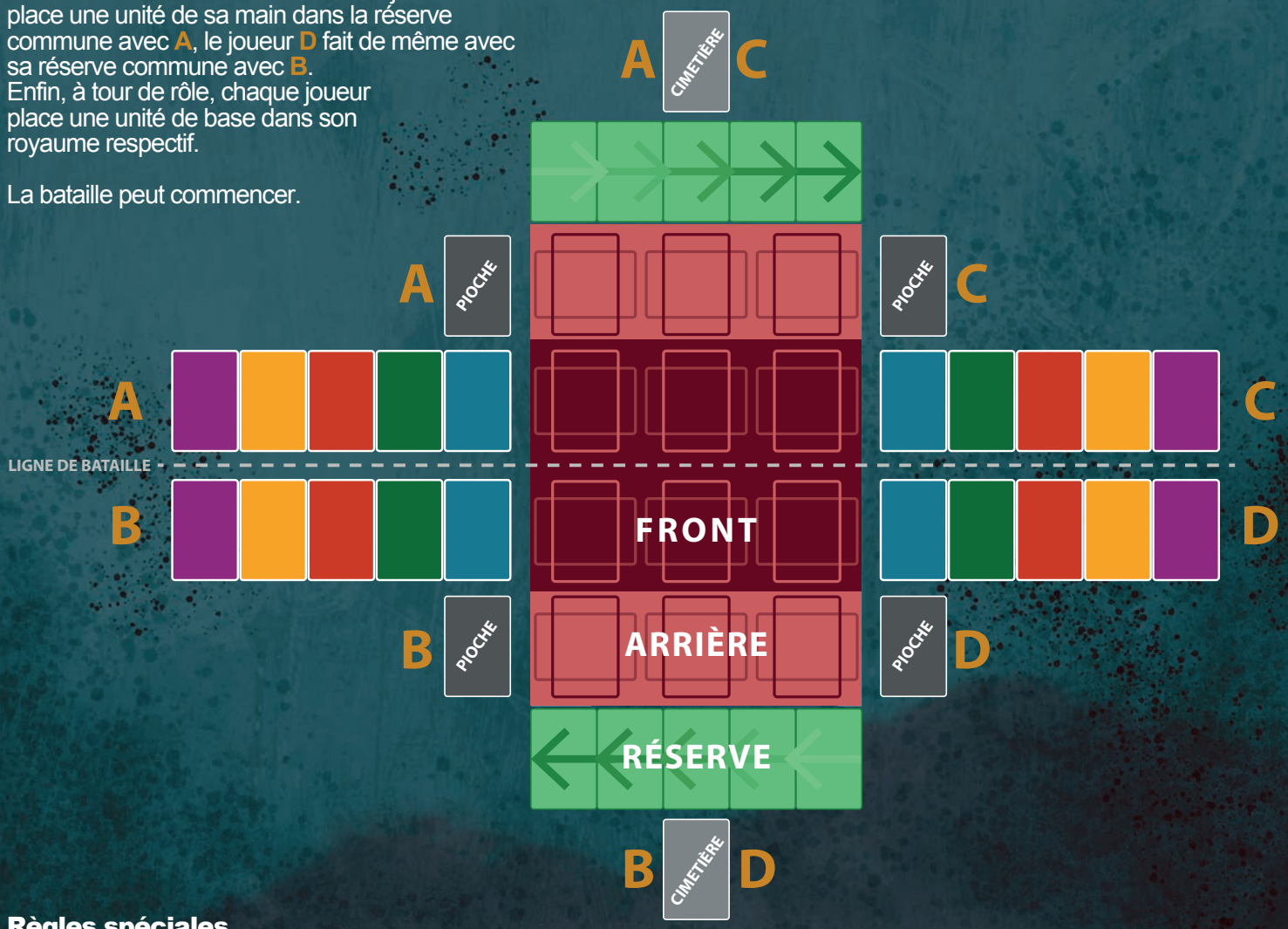
Les joueurs joueront en alternance : le premier joueur de la première équipe (**A**), ensuite le premier joueur de la seconde équipe (**B**), puis le second joueur de la première équipe (**C**), enfin le second joueur de la seconde équipe (**D**).

Mise en place

En début de partie, au lieu de piocher 3 unités, chaque joueur en pioche 2. Les joueurs ont la possibilité de remettre ces unités dans la pioche, comme le permet la règle standard, puis la remélanger et en repiocher 2.

Le joueur **A** place une unité de sa main sur sa zone de bataille commune avec **C**, le joueur **B** fait de même sur sa zone de bataille commune avec **D**. Puis le joueur **C** place une unité de sa main dans la réserve commune avec **A**, le joueur **D** fait de même avec sa réserve commune avec **B**.
Enfin, à tour de rôle, chaque joueur place une unité de base dans son royaume respectif.

La bataille peut commencer.



Règles spéciales

Les règles d'une bataille standard s'appliquent, ce à quoi viennent se rajouter ces 3 points particuliers :

- Lors du tour du joueur actif, celui-ci peut utiliser toutes les unités présentes sur sa zone de bataille et dans sa réserve commune, donc mêmes celles qui ne sont pas de son armée, comme si elles étaient à lui ce tour-ci. Il en a le contrôle durant son tour de jeu.
- Pour les réactions, seul le joueur jouant juste après le joueur actif peut réagir. Soit grâce aux Soutiens, soit en cas de conscription avec les unités de son royaume s'il n'y en pas assez dans la réserve commune.

*Exemple : Si **A** est le joueur actif, seul **B** peut réagir. **D** ne pourra jamais intervenir.*

- Il est interdit de discuter avec l'autre joueur de son équipe sur les stratégies à adopter, de lui montrer, annoncer les unités que l'on possède en main … La communication est permise uniquement en amont de la bataille.

Les conditions de victoire restent inchangées et s'appliquent dès qu'au moins 1 joueur les remplit. Pour l'exécution, seul 1 des 2 Leaders a besoin d'être tué ou capturé.

Editeur original : Hemz universal Games Co., Ltd.
Auteur : Souya NAITO
Illustrateur : Weberson SANTIAGO
Direction artistique : Luis FRANCISCO
Version française : Igiari
Adaptation française : Yolaine GLENISSON

Copyright © 2019 Hemz Universal Games Co., Ltd. Tous droits réservés.