



INVOCATIONS

REGLES DU JEU

2 Joueurs contre 2 Joueurs

PREAMBULE

À 4 joueurs, le Mode Affrontement peut se jouer par équipes : deux équipes de 2 invocateurs s'affrontent. Les coéquipiers combattent comme un seul invocateur : ils partagent leurs points de vie et leurs défenses, cumulent leurs attaques et s'entraident avec leurs pouvoirs.

Toutes les règles Joueur(s) contre Joueur(s) s'appliquent, sauf les modifications ci-dessous.

MISE EN PLACE

- Formez 2 équipes de 2 joueurs. Les coéquipiers s'assoient côte à côte.
- Préparez la zone d'Invocation comme pour une partie à 4 joueurs (10 créatures par pile, 19 Sages).
- Points de vie communs** : chaque équipe commence avec 60 points de vie, comptabilisés à l'aide de 2 cartes Points de Vie (0-15PV / 16-30PV) et de 2 cartes Logo recto/verso, placées entre les deux coéquipiers.
- Chaque joueur conserve son propre deck, sa main et sa défausse.

DEROULEMENT DU JEU

- Déterminez aléatoirement la première équipe.
- Les équipes jouent à tour de rôle.
- Pendant le tour d'une équipe, ses deux joueurs réalisent leur Phase d'Action ensemble. L'ordre dans lequel les cartes sont jouées peut être décidé collectivement, car les joueurs peuvent alterner librement leurs actions et cet ordre peut modifier l'issue du tour.
- Puis chacun réalise sa Phase de Repli, et c'est au tour de l'équipe adverse.
- Les coéquipiers ne s'attaquent jamais.
- La première équipe à réduire à 0 les points de vie communs de l'équipe adverse gagne la partie !** Il n'y a pas d'élimination individuelle : on gagne et on perd en équipe.



CREATURES D'ATTAQUE

- Les points d'attaque des créatures d'attaque des deux coéquipiers se cumulent pendant la phase d'action de l'équipe.
- Ce total doit d'abord détruire les défenses communes de l'équipe adverse. Les points d'attaque restants sont retirés des points de vie communs de l'équipe adverse.
- Comme dans les règles de base, les points d'attaque non suffisants pour détruire une défense à la fin de la phase sont perdus.



CREATURES DE DEFENSE

- Les créatures de défense jouées par les deux coéquipiers forment une seule ligne de défense protégeant les points de vie communs de l'équipe.
- L'équipe attaquante doit détruire toutes les défenses communes, dans l'ordre qu'elle souhaite, avant d'atteindre les points de vie. Chaque défense détruite retourne dans la défausse de son propriétaire.



CREATURES DE SOIN

- Le pouvoir de soin fait récupérer des points de vie aux points de vie communs de l'équipe (sans dépasser 60).
- Le pouvoir de pioche ne s'applique qu'au joueur qui joue la créature de soin.



CREATURES DU VIDE

- Pour chaque créature du vide jouée, le joueur peut supprimer des cartes de son jeu ou de celui de son coéquipier, avec son accord (cartes en jeu, en main ou dans la défausse).
- Le pouvoir de défausse s'utilise normalement contre l'un des deux adversaires, au choix.



CREATURES D'EVOLUTION

- Pour chaque créature d'évolution jouée, le joueur peut faire évoluer une créature de sa main ou de celle de son coéquipier, avec son accord.
- S'il fait évoluer la créature de son coéquipier, il pose sa créature d'évolution dans sa zone de jeu. Le coéquipier place la créature ciblée de sa main dans la zone d'Invocation, prend la créature de niveau supérieur et la joue immédiatement dans sa propre zone de jeu.

LES CARTES EFFET (VARIANTE DE JEU)

- Les cartes Effet s'appliquent aux deux joueurs de l'équipe adverse, jamais au coéquipier.
- POISON** et **DRAIN DE VIE** s'appliquent une seule fois par tour aux points de vie communs de l'équipe adverse (et non une fois par joueur).