



LIVRET D'APPRENTISSAGE

SOMMAIRE

1. PRÉSENTATION GÉNÉRALE	2
2. MATÉRIELS	3
3. MISE EN PLACE	4-5
4. OBJECTIF DU JEU	6
5. DÉROULEMENT D'UN TOUR	7
6. LES CARTES	8-9
7. LES EFFETS	10

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

INCANTA est un jeu de stratégie par équipe conçu pour 4 joueurs. Chaque joueur commence la partie avec un deck identique qu'il pourra enrichir en achetant de nouvelles cartes dans un magasin. Tout au long de la partie, la stratégie est de mise. Collaborez avec votre allié afin d'élaborer la meilleure tactique : recrutez des champions, lancez des sortilèges, gérez vos ressources et avancez sur les différentes lanes. Coordonnez vos efforts pour déjouer les défenses ennemies, affrontez tourelles et champions jusqu'à atteindre le portail adverse. Votre équipe triomphera en détruisant cette dernière, gravant ainsi son nom parmi les plus grands héros de tous les temps !

MATÉRIELS

4 Tuiles de joueurs



120 jetons marqueurs
(60 jetons vert pour les PV, 60 jetons rouges pour l'ATK)



50 marqueurs de points d'action

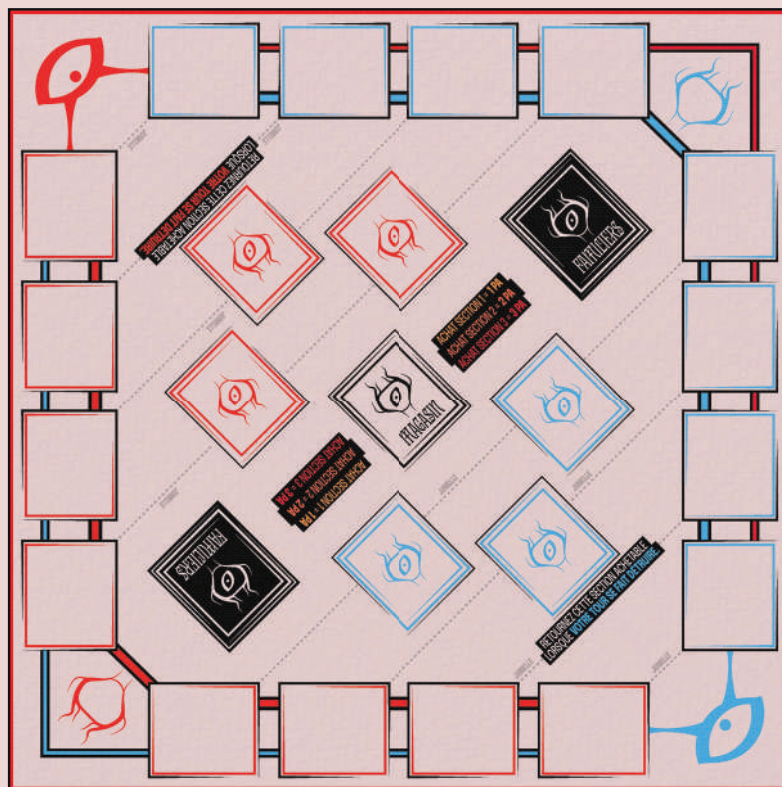


50 jetons marqueurs PV des tours
(25 jetons rouges, 25 jetons bleus)



5 dés

(1 dé 20, 1 dé 12, 1 dé 8, 1 dé 6, 1 dé 4)



1 plateau de jeu



94 Cartes

(12 cartes familiales, 24 cartes starters, 24 cartes de section 1, 16 cartes de section 2, 16 cartes de sections 3)

MISE EN PLACE

1 POSITIONNEZ LE PLATEAU AU CENTRE DE LA TABLE.

Positionnez le plateau de jeu au centre de la table, de façon à ce que le magasin fait face à chaque équipe.

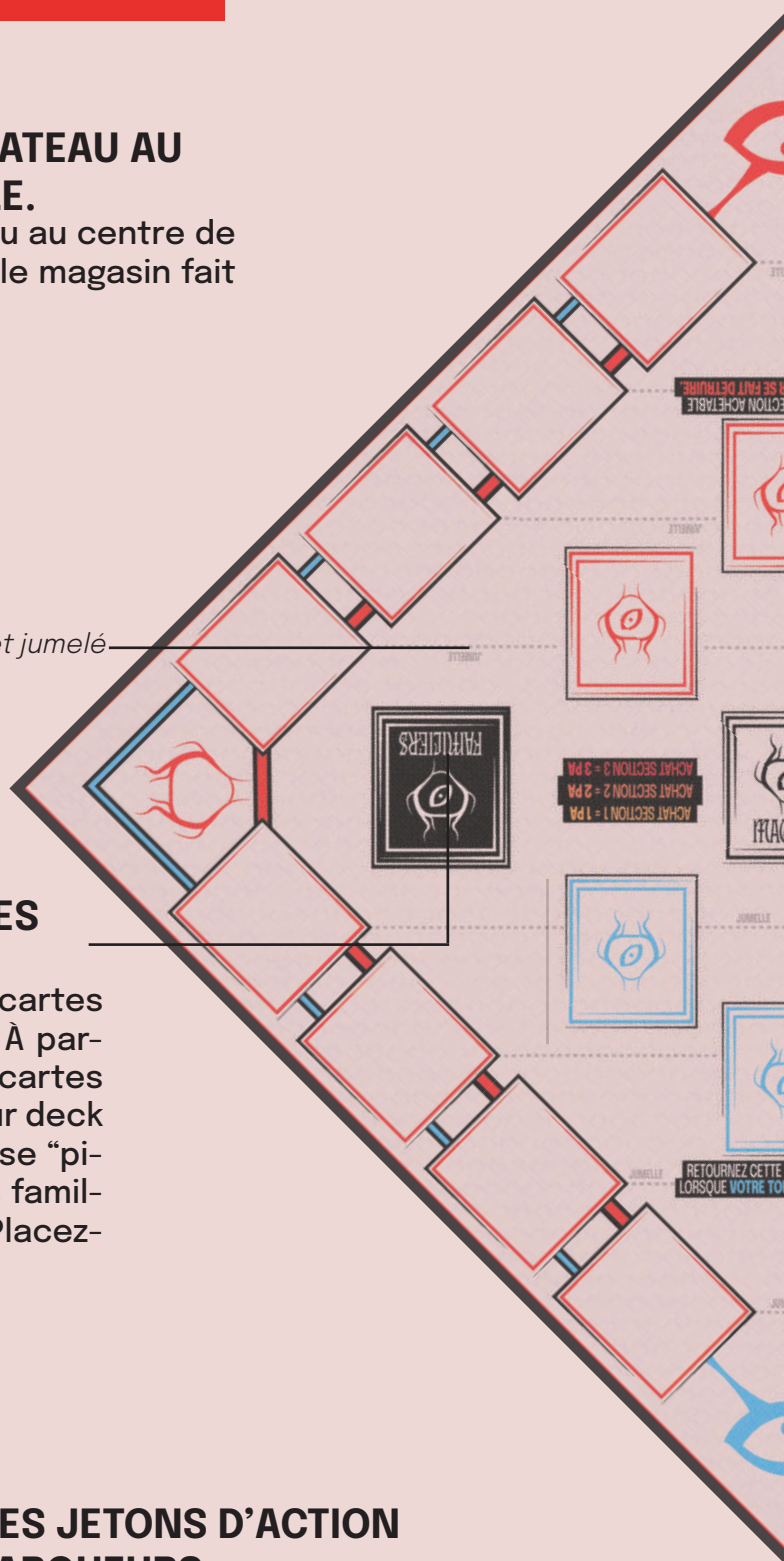
Case avec effet jumelé

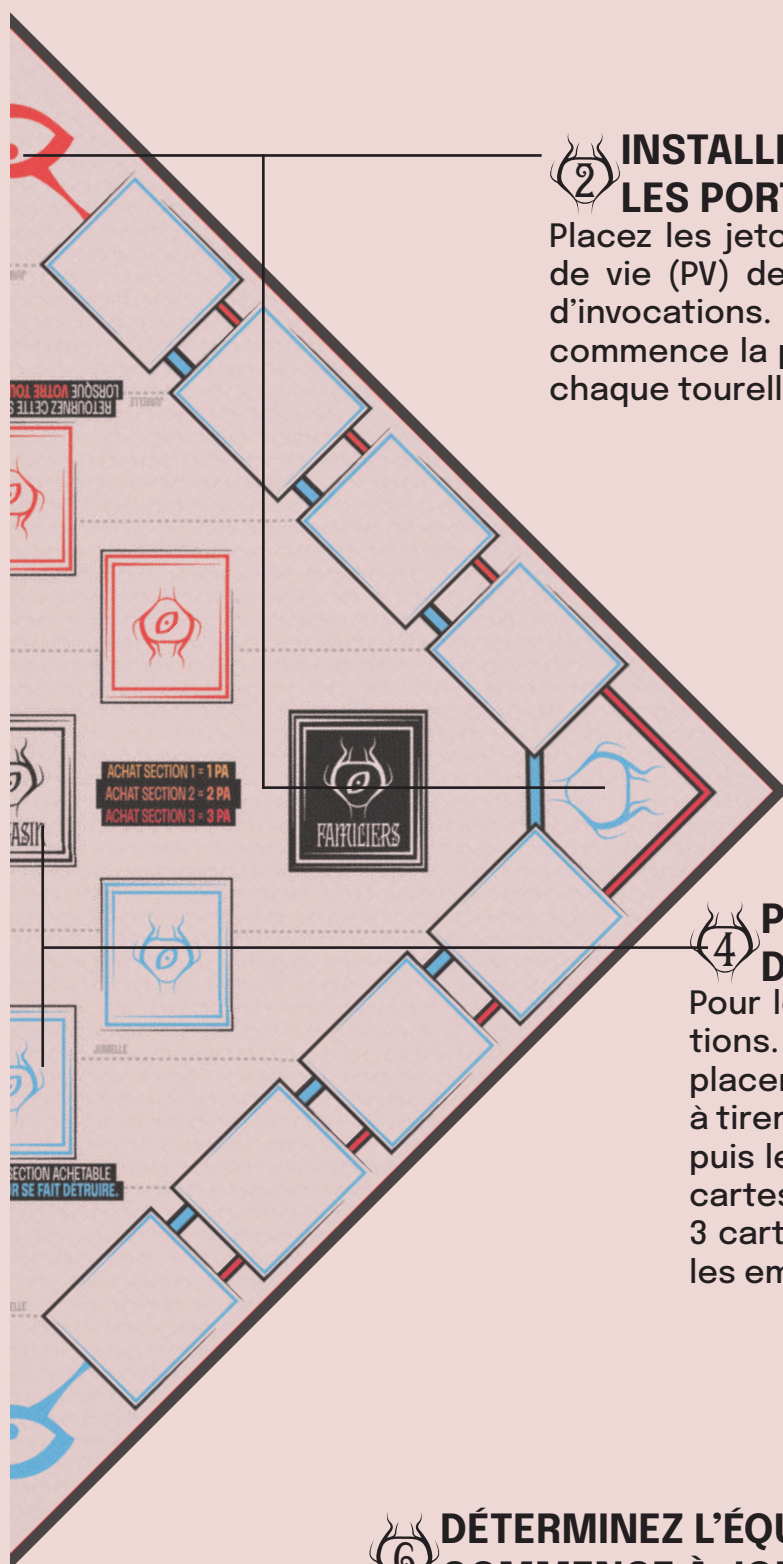
3 PRÉPAREZ LES DECKS ET LES FAMILIERS.

Chaque joueur reçoit un deck de 8 cartes qui constitue sa pioche de départ. À partir de ce deck, chaque joueur tire 4 cartes en main. Les cartes restantes de leur deck sont placées face cachée sur la case “pioche” de la tuile de joueur. 6 cartes familiers sont distribuées par équipes. Placez-les sur le plateaux.

5 PLACEZ LES JETONS D’ACTION ET LES MARQUEURS.

Placez les jetons d’action et les marqueurs de force et de vie à portée de tous les joueurs. Ces jetons serviront tout au long de la partie pour suivre l’état des unités et gérer les ressources disponibles.





INSTALLEZ LES TOURELLES ET LES PORTAILS D'INVOCATION.

Placez les jetons représentant les points de vie (PV) des tourelles et des portails d'invocations. Chaque portail d'invocation commence la partie avec 15PV, tandis que chaque tourelle débute avec 10 PV.



PRÉPAREZ ET TRIEZ LES CARTES DU MAGASIN.

Pour le magasin, triez les cartes par sections. Placez les faces cachées, à l'emplacement dédié sur le plateau, de façon à tirer en premier les cartes de la section 1 puis les cartes de la section 2 et enfin les cartes de la section 3. Par équipe, placez 3 cartes du magasin face découverte, sur les emplacements indiqués.



DÉTERMINEZ L'ÉQUIPE QUI COMMENCE À JOUER.

Lancez un dé D20, l'équipe qui obtient le score le plus élevé commencera la partie.

OBJECTIF DU JEU

I - BUT DU JEU

L'objectif principal du jeu est de détruire le portail d'invocation adverse en réduisant ses points de vie à 0. La victoire est accordée à la première équipe à accomplir cet objectif.

II - INFLIGER DES DEGATS AUX PORTAILS D'INVOCATION

Pour infliger des dégâts au portail d'invocation adverse, vos cartes doivent être positionnées sur une case adjacente à ce dernier. Seuls les champions situés sur ces cases peuvent attaquer le portail. Si des champions ou des tourelles ennemis se trouvent en travers de votre chemin, ils devront être éliminés en priorité afin d'atteindre votre but.

Lorsqu'un champion attaque un portail d'invocation, il inflige un nombre de dégâts égal à son attaque (ATK). Ces dégâts sont soustraits des points de vie du portail ennemi. Il faut alors enlever autant de jetons tourelle que de dégâts subit. Cependant, le portail d'invocation ne se laisse pas attaquer sans réagir. Il réplique en éliminant le champion l'attaquant. Par exemple, imaginons que votre champion "Araignée", possédant 2ATK et 1PV, soit placé sur une case adjacente au portail d'invocation adverse. Si vous choisissez d'attaquer, "Araignée" inflige alors 2 dégâts au portail, réduisant ainsi ses points de vie de 15 à 13. En retour, le champion est tué par le portail ennemi et retourne alors dans la dé-

III - FIN DU JEU

La partie prend fin lorsqu'un portail atteint zéro point de vie. L'équipe dont la base est détruite perd immédiatement, tandis que l'équipe qui inflige ce coup fatal est déclarée victorieuse.

DEROULEMENT D'UN TOUR

I - UTILISATION DES POINTS D'ACTIONS

Au début de votre tour, vous pouvez dépenser vos points d'action (PA) pour réaliser différentes actions. Les points d'action sont des ressources qu'il faut utiliser avec parcimonie. Ils permettent à votre équipe d'invoquer des cartes, de déplacer vos unités ou encore d'interagir avec le plateau.

Déplacer des champions ou vos familiers.

Afin de déplacer les champions ou les familiers, il est nécessaire de dépenser un PA par case. Les déplacements se font uniquement **vers l'avant** des lanes. Si un champion se trouve sur la case située devant celui du champion en déplacement, il n'est pas possible de le "dépasser". Seuls les familiers le peuvent.

Invoquer des Champions/Familiers.

Vous pouvez dépenser vos points d'actions pour invoquer des familiers seulement **depuis le portail d'invocation**, et uniquement s'il vous en reste à disposition. Les champions seront invoqués sur l'emplacement des familiers en substitution de ces derniers. Les champions ne peuvent être invoqués que de cette manière. Il est **interdit** d'invoquer un Champion directement sur le plateau.

Acheter de nouvelles cartes dans le magasin.

Le magasin met à disposition des cartes que vous pouvez acquérir durant la partie. Le prix des cartes est fixe et est propre à chaque section. Les cartes de **section 1** coûtent **1PA**, les cartes de **section 2** coûtent **2PA** et les cartes de **section 3** coûtent **3PA**.

Utiliser des sortilèges.

Vous pouvez utiliser des sorts et appliquer l'effet indiqué sur la carte

II - PHASE SANS POINTS D'ACTION

Une fois vos PA épuisés (ou si vous choisissez de ne plus en dépenser), vous passez à une phase où vous effectuez des actions qui ne nécessitent pas de points d'action.

Attaquer avec un Champion :

Vous pouvez réaliser une **attaque unique** avec un des champions de votre équipe présent sur le plateau. Cette attaque peut cibler un Champion, un familier adverse, une tourelle, ou le portail d'invocation adverse.

Résoudre les effets de certaines cartes :

Certaines cartes ont des effets qui peuvent s'activer sous certaines conditions. Vous pouvez alors appliquer l'effet de ces dernières.

III - LA FIN DU TOUR

Lorsque toutes vos actions sont terminées, concluez votre tour en effectuant les étapes suivantes :

Reconstituer votre main.

Piochez des cartes de votre pioche personnelle jusqu'à avoir 4 cartes en main. Si votre pioche est vide, mélangez votre défausse puis placez-la sur votre pioche face cachée afin de former une nouvelle pioche.

Passer le tour à l'équipe adverse.

Annoncez la fin de votre tour pour permettre à vos adversaires de jouer.

LES CARTES

CHAMPIONS

Les Champions sont les pièces maîtresses de votre équipe. Ils servent à mener des attaques décisives .

Statistiques : Les Champions disposent de statistiques supérieures aux familiers. Leur points de vie (PV) sont représentés en vert et leur attaque (ATK) est indiquée en rouge.

Invocation : Le coût d'invocation d'un Champion n'est pas fixe, il est indiqué en haut de la carte. Un Champion ne peut être invoqué que sur l'emplacement d'un familier, en remplacement de ce dernier.

Déplacement : Tant qu'une autre unité bloque la case devant eux, les champions ne peuvent pas avancer à moins que cette unité disparaisse.

Règle spéciale : Certains Champions possèdent des effets passifs ou activables pendant le tour du joueur.

COÛT DE LA
CARTE (PA)



POINT DE
VIE (PV)

ATTAQUE
(ATK)

EFFET

NOM DE LA
CARTE

FAMILIERS

Les Familiers sont des unités basiques et flexibles qui servent à occuper le terrain et à préparer l'invocation de Champions.

Statistiques : Chaque familier possède un unique point de vie et d'attaque

Invocation : Invoquer un Familier coûte 1PA. Ils sont depuis le portail d'invocation.

Déplacement : Contrairement aux Champions, les familiers peuvent se déplacer même si une autre unité bloque la case devant eux.

Règle spéciale : Si un familier est remplacé par un Champion, il retourne immédiatement dans la réserve des familiers.



SORTS

Les Sortilèges ajoutent une dimension imprévisible à vos actions en jeu. Selon les effets, ces cartes sont conçues pour fournir un avantage au cours de la partie.

Coût d'invocation : Le coût d'invocation du sort est indiqué en haut à gauche de la carte.

Utilisation directe : Les sorts sont joués directement depuis votre main. Contrairement aux champions, ils ne nécessitent pas d'invocation préalable.

Effets spéciaux : Certains sorts possèdent des effets uniques qui se déclenchent dans des conditions spécifiques.



LES EFFETS

MOMENT D'ACTIVATION D'EFFET

À l'invocation : L'effet se déclenche à l'invocation de la carte ou lors de l'utilisation d'un sort.

À la mort : l'effet se déclenche à la mort du champion.

À l'activation : l'effet se déclenche sous certaines conditions. (précisé sur la carte)

Passif : l'effet s'applique de manière continue tant que la carte est en vie.

Charge : l'effet s'active lors de l'attaque du champion.

On Hit : l'effet s'active quand la carte subit une attaque.

TYPE D'EFFET

Jumelle : Appliquer l'effet de la carte sur la carte jumelle

Range : L'effet est appliqué si la carte se trouve à portée

CREDITS

LOUER Zadig

HOUPIELART Lucie

ZIMMERMAN Nicolas

BOLLEO Jarod

WU Anthony

