

(1)

Reverse

War

Pour 1 ou 2 joueurs - 10 minutes - À partir de 10 ans

But du jeu : Marquer plus de points que l'ennemi AI

Matériel :

- 24 cartes
- Une aide de jeu
- Un bloc de score

Mise en place :

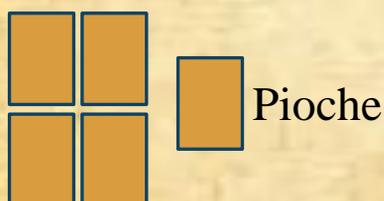
- Choisissez un mode de jeu,
- Mélangez les cartes et constituez un deck face cachée d'autant de cartes que le mode choisi.
- Délimitez avec d'autres cartes la zone de jeu

Modes de jeu :

Plusieurs modes de jeu permettent de découvrir le jeu petit à petit.

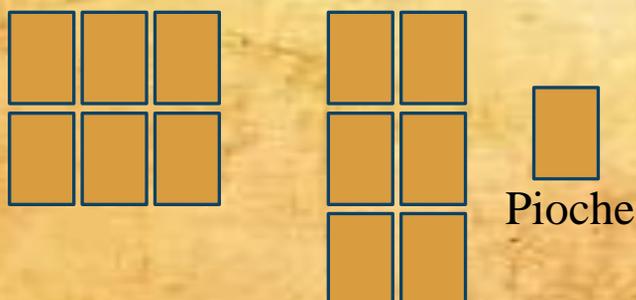
1/ Initiation

Ce mode permet de comprendre le principe du jeu, de l'alignement de carte et de la découverte des combos. Il se joue avec 4 cartes en un carré de 2 par 2 et la règle des suites ne s'applique pas.



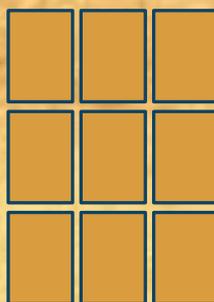
2/ Facile

Ce mode invite à aller un peu plus loin et découvrant le principe de suite entre les cartes. Il se joue en 6 cartes, en 3 par 2 ou en 2 par 3.



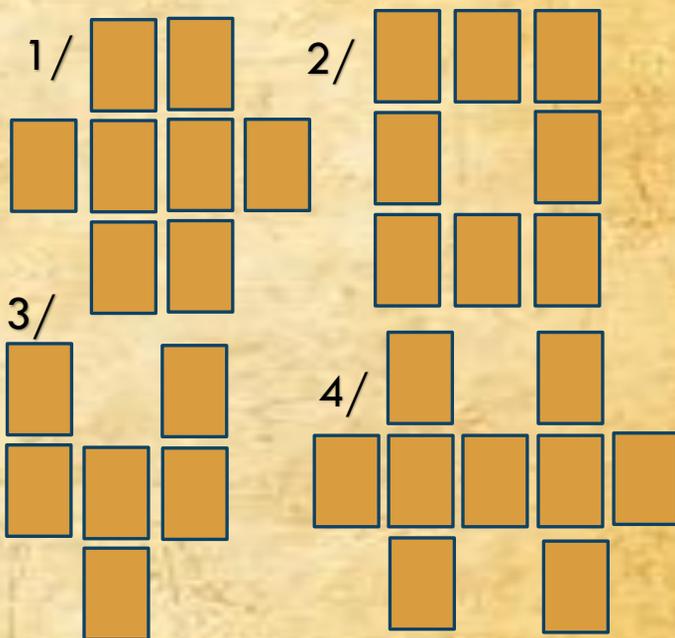
3/ Normal

Il s'agit du mode classique de Reverse War, qui comporte 9 cartes formant un carré de 3 par 3.



4/ Autres configurations

Vous pouvez jouer le mode normal en changeant la disposition initiale des cartes.



5/ En ligne

Dans ce mode, vous jouez avec 10 cartes que vous devez aligner, vous pouvez insérer les cartes entre deux cartes déjà piochées.



6/ Planification

Dans ce mode, les cartes sont connues avant la partie mais pas l'ordre. Le joueur a alors 30 secondes pour en prendre connaissance. Puis il retourne les cartes face cachée et les mélange.

(2)

Reverse

War

Pour 1 ou 2 joueurs - 10 minutes - À partir de 10 ans

Description d'une carte :



1/ Force de base : valeur de l'unité sans application de son pouvoir.

2/ Valeur de position : cette valeur permet de déterminer si elle forme avec d'autres cartes une suite apportant un bonus.

3/ Initiale de l'unité : Il s'agit d'un code pour repérer rapidement de quelle unité il s'agit.

Unités de base :

S : Soldat A : Archer P : Paladin

M : Mage D : Dragon

Soutien aux unités de base :

E : Erudit GR : Garde Royale R : Ranger

Soutien de suite :

N : Nécromancien PE : Porte Etendard

Soutien de force et de position :

C : Cartographe Gu : Guérisseur G : Golem

Me : Ménestrel As : Assassin

Déroulement d'un tour :

Chaque tour se décompose en plusieurs phases

1/ Piocher une carte

Le joueur pioche la carte au-dessus du deck et la pose devant lui.

2/ Conserver le sens ou « Reverse »

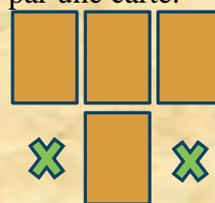
La carte propose deux unités, une à l'endroit en haut, une à l'envers en bas, le joueur doit choisir soit de conserver le sens de la carte soit de la « Reverse » et donc changer l'unité choisie.



Par exemple, le joueur pioche cette carte contenant un cartographe et un mage. S'il décide de conserver la carte telle qu'elle, il choisit alors le cartographe, s'il décide de « Reverse », il choisit le mage.

3/ Placer la carte sur le champ de bataille

Une fois l'unité choisie, le joueur doit placer définitivement la carte sur un emplacement non occupé par une carte.



Exemple : dans une partie facile, la carte peut être placée soit en bas à droite soit en bas à gauche

Détermination de la force des deux armées

Une fois toutes les cartes placées, vient alors la phase de calcul des points de force de votre armée ainsi que celle de l'IA.

Votre armée est composée des unités qui sont en haut de chaque carte « à l'endroit », celle de l'IA des unités vers le bas « à l'envers ».

La force de chaque armée se décompose :

- Par la valeur de chaque unité : le joueur additionne la valeur de force de base de l'unité avec l'éventuel bonus du à son pouvoir.
- Par la ou les suites formées : Le joueur peut prétendre à un bonus de suite à partir du moment où au moins deux cartes (ou plus) qui se touchent orthogonalement ont des valeurs de positions qui se suivent.



Ici, la carte de gauche a une valeur de position de 5 et celle de droite 6, les cartes forment donc une suite

Les bonus s'appliquent de la manière suivante :

<u>Joueur</u> :	<u>IA</u> :
2 cartes : 1	2 cartes : 3
3 cartes : 4	3 cartes : 7
4 cartes : 7	4 cartes : 12
5 cartes : 12	5 cartes : Défaite

(3)

Reverse

War

Pour 1 ou 2 joueurs - 10 minutes - À partir de 10 ans

Fin de partie

A l'issue du décompte, le joueur l'emporte si la force de son armée est supérieure à celle de l'IA

Description des unités

Archer :

Joueur : L'archer gagne 4 points par archer qui lui est adjacent orthogonalement.

IA : L'archer gagne 4 points par archer sur le champ de bataille de l'IA

Paladin :

Joueur : Le paladin gagne 2 points par archer qui lui est adjacent orthogonalement.

IA : L'archer gagne 2 points par archer sur le champ de bataille de l'IA

Mage et soldat :

Joueur : Le mage/soldat gagne 2 points par mage/soldat qui lui est adjacent orthogonalement.

IA : le mage/soldat gagne 2 points par mage/soldat sur le champ de bataille de l'IA

Dragon :

Joueur : Le dragon perd 5 points s'il est adjacent orthogonalement à une unité de base

IA : Le dragon perd 5 points s'il est adjacent orthogonalement à un mage ou un archer

Erudit :

Joueur : L'érudit gagne 2 points par mage et guérisseur (ou nécromancien au choix du joueur)

IA : L'érudit gagne 3 points par mage, guérisseur et nécromancien

Garde Royale :

Joueur : La garde royale gagne 2 points par soldat ou paladin au choix du joueur

IA : La garde royale gagne 3 points par soldat et paladin.

Ranger :

Joueur : Le ranger gagne 2 points par soldat et archer (ou mage au choix du joueur)

IA : Le ranger gagne 3 points par archer et mage

Nécromancien :

Joueur : Le nécromancien gagne 2 points par suite réussie par le joueur.

IA : Le nécromancien gagne 4 points par suite réussie par l'IA.

Porte Etendard :

Joueur : Le porte étendard gagne 2 points par unité impliquée dans une suite, lui inclus.

IA : Le porte étendard gagne 3 points par unité impliquée dans une suite, lui inclus.

Cartographe :

Joueur : Le cartographe permet au joueur d'augmenter ou de diminuer de 1 la valeur de position d'une unité adjacente orthogonalement au cartographe.

IA : Le cartographe gagne 2 points par valeur de position présente au moins deux fois sur le champ de bataille de l'IA.

Guérisseur :

Joueur : Le guérisseur gagne 2 points par unité adjacente orthogonalement ayant une force de base de 3 ou moins.

IA : Le guérisseur gagne 3 points par unité adjacente orthogonalement ayant une force de base de 3 ou moins.

Golem :

Joueur : Le golem gagne 5 points s'il est adjacent orthogonalement à deux unités de base, s'il est adjacent à aucune unité de base, il perd 3 points.

IA : Le golem gagne 5 points s'il est adjacent orthogonalement à une unité de base.

Ménestrel :

Joueur : Le ménestrel gagne 1 point par unité différente sur le champ de bataille lui inclus.

IA : Le ménestrel gagne 2 points par unité différente sur le champ de bataille lui inclus.

Assassin :

Joueur : L'assassin gagne 4 points si il est adjacent orthogonalement à deux unités ayant une force de base de valeur « impaire ».

IA : L'assassin gagne 4 points si il est adjacent orthogonalement à une unité ayant une force de base de valeur « impaire ».

(4)

Reverse

War

Pour 1 ou 2 joueurs - 10 minutes - À partir de 10 ans

Mode 2 joueurs : coop

La mise en place est la même que pour une partie un joueur. A chaque tour de jeu, les deux joueurs piochent une carte et en prennent connaissance secrètement. Sans révéler leur carte, les joueurs discutent pour savoir quelle carte sera posée sur le champ de bataille. Les joueurs n'ont pas le droit de nommer directement les cartes ni les valeurs de positions.

Mode 2 joueurs : duel

Chaque joueur doit construire son armée, pour gagner:

- Facile : avoir une armée plus forte que l'adversaire
- Avancée : battre l'IA et avoir un écart plus fort.

Le jeu se joue en 10 tours, lors d'un tour, le joueur actif pioche une carte face cachée et une face visible.



Il en choisit une et l'autre joueur prend la carte restante, on change alors de joueur actif. Le joueur peut une fois dans la partie remplacer une carte déjà placée, pour qu'en fin de partie le champ de bataille se compose de 9 cartes.

Mode Multi – vote majoritaire

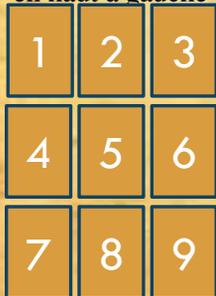
Afin de mettre en pratique l'intelligence collective, il est possible de faire une partie en soumettant les décisions au vote, le choix majoritaire sera appliqué.

Libre aux joueurs de débattre ou non avant de voter.

Chaque joueur se munit d'une ardoise, une carte est

piochée, les joueurs doivent alors choisir :

- l'orientation de la carte
 - 1 : Laisser telle que piochée
 - 2 : Reverse la carte
- La position de la carte sur le champ de bataille, 1 étant en haut à gauche et 9 en bas à droite



Par exemple, le joueur qui souhaite placer le ranger au centre du champ de bataille doit programmer : 2-5

Scénarios

Une fois quelques parties au compteur, il vous est possible de tester ces scénarios qui viennent changer les règles et la mise en place. Ils peuvent être faits dans n'importe quel ordre.

1/ La sorcière

Le bonus de suite du joueur est attribué à l'IA, ainsi que les points marqués par le Porte Etendard et le Nécromancien



2/Le druide fou

Il offre 3 points aux nécromanciens, mages, guérisseurs de l'IA. Si une unité de ce type apparaît pour la deuxième fois, elle est attribuée automatiquement à l'IA (placement libre et valable que pour un seul type d'unité)



3/ le Chaman

Le bonus suite de l'IA est multiplié par 3. Les trois premières cartes doivent être placées sur la ligne centrale



4/ Le précieux

Vous devez avoir au moins 4 unités de base sur votre champ de bataille. Effet : La première carte est placée au centre du champ de bataille dans le sens où elle est piochée.



5/ Maître d'armes

Les unités de base (sauf dragon), valent 0, sauf si elles sont adjacentes, elles marquent des points normalement.



6/ L'illusionniste

Lorsque vous choisissez une unité magique (Guérisseur Nécromancien Mage), vous devez inverser une carte autre que celle-ci.



7/ La mère des dragons

Prépa : prenez les 2 cartes dragon et ajoutez 13 cartes pour former un paquet de 15 cartes. Elle prend les dragons.



8/ Les frères barbares

A la fin de la partie, vous devez choisir une carte et l'enlever du champ de bataille, les cartes golem et ranger ne peuvent être enlevées et vont automatiquement côté IA

