

Guide de démarrage rapide

Le but du jeu

Dans Dynamis, vos cartes sont des unités qui se déplacent sur un plateau de 5×5 cases et s'affrontent pour gagner des Points de Bataille (PB) représentant votre score.

En « Incursion » (format rapide utilisant des decks de 15 cartes à exemplaire unique), le premier joueur à atteindre 10 PB remporte immédiatement la partie.

Préparation

Chaque joueur choisit (ou construit) un deck de 15 cartes, le mélange puis pioche 5 cartes et en remet 2 sous son deck. Placez le plateau 5×5 entre les joueurs. Lancez un dé, le joueur obtenant le résultat le plus élevé choisit d'être le premier ou le second joueur.

Les types d'unités

Sentinelle > se déplace comme une tour  (en ligne horizontale ou verticale d'une seule case = [ANCRAGE], sauf si elle termine son déplacement sur une case adjacente à une unité alliée)

Faucheur > se déplace comme un fou.  (en diagonale, d'autant de cases qu'elle le souhaite mais sans changer de direction.

Traqueur > se déplace comme un cavalier  (2 cases dans 1 direction puis 1 case perpendiculaire.

Notion de Zone d'Influence = ZI

Dans Dynamis, toutes les cases qu'une unité peut légalement atteindre lors d'un unique déplacement sont dans sa ZI = « zone d'influence ».

Les unités possèdent :

- 4 valeurs de combat (en haut, en bas, à droite, à gauche) appelées PC (points de combat)
- Des capacités « **natives** ». La sentinelle possède [ANCRAGE] = ne peut se déplacer orthogonalement que d'une seule case à moins qu'elle ne termine son déplacement sur une case adjacente à une unité alliée. Le faucheur possède [CHARGE] = lorsqu'elle remporte un engagement contre une unité adverse, celle-ci ne peut pas s'éveiller (voir « éveil »). Le traqueur possède [PISTAGE] = toutes les unités (alliées ou adverses) se trouvant dans sa ZI passent dans l'état « pistée ». Lorsqu'une unité « pistée » est déplacée, son traqueur peut immédiatement se déplacer sur une case adjacente (=orthogonale) libre.
- éventuellement une capacité spéciale (dans la zone de texte sous l'illustration)

Votre tour

Au début de votre tour : **recevez 7 Points d'Action = PA**. Vous pouvez ensuite *dans l'ordre de votre choix* :

- Déployer une unité. A partir de votre 3ème unité il sera possible d'en déployer plus d'une par tour.
- Effectuer un déplacement obligatoire (voir manœuvre)
- Déclencher une ou plusieurs batailles.
- Jouer des cartes « techniques »
- Utiliser des capacités.
- Éveiller une ou plusieurs unités Épuisées (voir plus loin)

- Piocher des cartes.
- Une fois par tour, défausser une carte pour gagner 1 PA.

Déployer une unité

Le coût standard pour déployer une unité est de 3 PA, placez-la sur une case libre de votre première ligne. Une unité recrutée ne peut pas se déplacer par elle-même durant ce tour-ci, ni engager une bataille. Un maximum de 3 unités par joueur est autorisé sur le plateau. Si cette limite est atteinte et que l'on souhaite en déployer une nouvelle, alors une unité existante doit être préalablement réformée si elle n'est adjacente à aucune unité adverse (elle quitte le plateau, part à la défausse, et on déploie une nouvelle unité selon les règles).

La manœuvre

La manœuvre est le déplacement volontaire d'une unité. Au moins une fois par tour vous êtes dans l'obligation d'effectuer au moins une manœuvre si l'une de vos unités peut légalement se déplacer pendant ce tour. Chaque case parcourue coûte 1 PA. Le traqueur est une unité particulière car son déplacement coûte toujours 3 PA (elle parcourt 2 cases dans un sens puis 1 case dans un autre sens). Autant de manœuvres sont réalisables dans la limite d'une par unité, à condition que vous possédiez les PA nécessaires. Les unités alliées peuvent être traversées. Les unités adverses et les obstacles bloquent le passage. Il n'est pas possible de s'arrêter sur une case « occupée ».

COMBATTRE

Engagement : deux unités (1 alliée et 1 adverse) sont engagées lorsqu'elles sont orthogonalement adjacentes. Pour déclencher **légalement** une bataille vous devez payer 1 PA à l'unique condition qu'une manœuvre ait été préalablement effectuée pendant ce tour.

Résolution : comparez les valeurs qui se font face. La valeur la plus élevée l'emporte. Le vainqueur remporte un nombre de PB (points de bataille) égal à la différence entre les deux valeurs. Exemple : 4 contre 2 = 2 PB. Une unité vaincue est retournée face cachée et passe dans l'état « Épuisée ». En cas d'égalité, aucun joueur ne gagne de PB et les deux unités passent dans l'état « Épuisée ».

Éveiller une unité : une unité « Épuisée » peut être éveillée au prochain tour de son propriétaire en la retournant face visible et en payant un coût de PA égal à sa valeur de PC (points de combat) la plus basse imprimée sur la carte. Elle retrouve immédiatement toutes ses capacités et peut à nouveau se déplacer et déclencher légalement une bataille. Si elle n'a pas été éveillée lors du prochain tour de son propriétaire, elle est détruite.

Piocher

La pioche est toujours payante à Dynamis et peut se faire à n'importe quel moment de son tour ou de celui de l'adversaire, à condition de l'avertir et de ne pas interrompre la résolution d'un effet ou l'action de son adversaire. Piocher une carte coûte 1 PA et peut se faire plusieurs fois jusqu'à ce que la main atteigne une taille limite de 5 cartes maximum. Une fois par tour, vous pouvez également défausser une carte pour gagner 1 PA.

Les « techniques »

Les techniques sont des cartes « spéciales » d'action à usage unique. Payez leur coût, appliquez leur(s) effet(s) à tout moment où vous avez la priorité, puis placez-les dans la défausse.

La priorité

La priorité détermine quel joueur est autorisé à jouer certaines actions.

Pendant son tour, le joueur actif conserve la priorité jusqu'à ce qu'il effectue l'une des actions suivantes :

- annoncer une manœuvre
- jouer une technique
- activer une capacité
- déclencher une bataille

Le joueur non actif reçoit alors la priorité et peut alors répondre en :

- jouant une technique
- déclenchant légalement une bataille
- activant une capacité
- passant

Après chaque action, la priorité passe à l'adversaire, qui peut effectuer à son tour une action autorisée ou passer. Cet échange se poursuit jusqu'à ce que les deux joueurs passent successivement.

Les actions jouées sont alors résolues de façon continue sans qu'il soit possible de rejouer quoi que ce soit avant la résolution complète des effets et capacités dans l'ordre inverse de leur activation (principe LIFO : last in first out). La priorité revient ensuite au joueur actif.

N'ouvrent pas de fenêtre de priorité :

- déployer une unité
- effectuer une réforme
- éveiller une unité

Exemple de tour :

- Je reçois 7 PA, je déploie une Sentinelle pour 3 PA.
- J'annonce une manœuvre, tu reçois la priorité et passes : je désigne mon faucheur, paie 2 PA et le déplace de 2 cases en diagonale (à partir de maintenant la condition est remplie pour déclencher des batailles). Mon faucheur se retrouve adjacent à ta sentinelle : engagement.
- Je paie 1 PA pour déclencher une bataille contre cette sentinelle. Tu reçois la priorité et joues une technique. Je passe, la Technique est résolue, puis la bataille.
- Il me reste 1 PA. Je termine mon tour et conserve ce PA : je pourrai l'utiliser pendant ton tour si je reçois la priorité.

Fin de tour : lorsque vous n'avez plus d'action à effectuer (ou ne le souhaitez plus), annoncez la fin de votre tour. Les PA non dépensés restent disponibles pendant le tour adverse, par exemple pour piocher ou jouer des actions lorsque vous recevez la priorité. Au début de votre prochain tour, tous les PA restants sont perdus et votre réserve revient à 7 PA.

Et après... ?

Incursion est le format idéal pour découvrir Dynamis. Une fois ses fondamentaux maîtrisés, vous pourrez explorer le format **Standard**, qui introduit les **Stratégies** et de nouvelles possibilités de construction de deck (voir « règles complètes »).