



VOID MATCH

REGLES DU JEU

INTRODUCTION

Il fut un temps où le royaume de Naastica ne connaissait pas le Voile. Un temps où la lumière des rois baignait les avenues majestueuses d'Eryndor et où la magie de Calenna faisait chanter les pierres. Aujourd'hui, il ne reste de cet âge d'or que des fragments.

Les Nihiliths, architectes du Néant, ont presque achevé leur œuvre d'effacement. Mais la mémoire est une chose tenace. Sur les vestiges du monde, des étincelles de LUX (Lumière) luttent encore pour ne pas être englouties par les ténèbres du NOX (Nuit).

Ce jeu n'est pas une simple bataille. C'est un acte de mémoire. Chaque carte que vous poserez est un fragment du passé que vous tentez de réaffirmer, chaque victoire est un pas de plus contre l'oubli. Incarnez les derniers héritiers de la lumière et prouvez que même dans la nuit la plus profonde, le souvenir d'une aube peut encore tout changer.

BUT DU JEU

Le but du jeu est de posséder plus de cartes de votre couleur que votre adversaire à la fin de la partie. La partie se termine lorsque le plateau de 3x3 est entièrement rempli.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

À votre tour, le jeu se déroule en deux phases simples :

1. Phase de Placement Choisissez une carte de votre main (composée de 5 cartes tirées au hasard de votre collection) et placez-la sur n'importe quelle case vide du plateau.
2. Phase de Capture Une fois posée, votre carte attaque immédiatement toutes les cartes adverses adjacentes dans la direction de ses flèches (↑, →, ↓, ←). La résolution de chaque attaque dépend de la position des flèches adverses.

REGLES DU JEU

RÉSOLUTION DES COMBATS

Il existe trois scénarios de capture possibles :

- Capture Incontestée Si votre carte attaque une carte adverse et que celle-ci n'a pas de flèche pointant en retour, la carte adverse est immédiatement capturée et change de couleur. Aucune comparaison de valeur n'a lieu.
- Combat Contesté Si la carte adverse possède une flèche qui s'oppose directement à la vôtre, un combat s'engage. Les valeurs des cartes sont comparées :
 - Votre Attaque : La statistique LUX (L) de votre carte.
 - Défense Adverse : La statistique NOX (N) de la carte ennemie.

Si votre valeur de LUX est supérieure à la valeur de NOX de l'adversaire, sa carte est capturée et se retourne. Si votre valeur est inférieure ou égale, rien ne se passe (sauf en cas d'égalité parfaite).

- Égalité : La Bataille Incertaine Si les valeurs de LUX et de NOX sont exactement les mêmes lors d'un Combat Contesté, une bataille s'engage ! Le résultat est déterminé par le hasard (50/50).

Attention : Si vous perdez ce duel, ce n'est pas la carte adverse qui est retournée, mais votre propre carte qui vient d'être posée ! Un placement qui semble sûr peut se retourner contre vous.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Certaines cartes, notamment les héros, possèdent des capacités uniques qui se déclenchent lorsqu'elles sont jouées (ex: augmenter la puissance des alliés, affaiblir les ennemis...). La description de ces capacités est visible sur les cartes dans votre main.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin dès que la dernière case du plateau est remplie. Le joueur qui contrôle le plus de cartes est déclaré vainqueur.



DIES NOX

© 2025 Dies Nox. Tous droits réservés.