



SHARDS OF INFINITY

JEU DE DECKBUILDING

RÈGLES DU JEU

Ultra•PRO®
ENTERTAINMENT

STONEBLADE
ENTERTAINMENT

SHARDS OF INFINITY™

Le Moteur d'Infinité, capable de déformer la réalité elle-même, aurait sans doute été une des plus grandes réussites de l'homme si ses créateurs corrompus n'avaient pas exploité son pouvoir immense pour asservir le monde.

Après un millénaire d'oppression, la résistance a fini par le détruire, déchirant le voile de la réalité et faisant pleuvoir une grêle d'éclats sur l'humanité, réduisant la civilisation en poussière.

Mais quatre grandes factions ont émergé des restes de l'ancien monde, chacune dirigée par un héros maîtrisant le pouvoir des éclats :

Homodeus. Des hybrides biomécaniques rassemblés dans un seul but : survivre.

Spectra. Réfugiés du Vide, mus par une énergie noire et terrible qui maintient en vie leurs corps dégénérés.

Maquis. Cachés dans le refuge naturel qu'offre la forêt, déterminés à redonner à la nature le contrôle de leur monde.

L'Ordre. Connecté par l'esprit aux hautes sphères numériques, dont les moines cherchent à préserver la connaissance.

Les éclats s'attirent et se rassemblent, tandis que leur pouvoir se renforce. Quiconque parviendra à réunir suffisamment d'éclats pourra de nouveau déchaîner le pouvoir du Moteur d'Infinité et contrôler le monde.

La guerre est inévitable.

Quel camp choisirez-vous ?

COMMENCER LA PARTIE

Dans *Shards of Infinity*, les joueurs s'affrontent pour maîtriser le pouvoir de l'Éclat de l'Infini, une arme à la puissance illimitée. Vous devez ou bien être le premier à maîtriser cet artefact, ou bien éliminer vos concurrents avant qu'ils ne parviennent à le maîtriser.

Lors de chaque tour, vous allez jouer des cartes pour gagner des ressources. Les cristaux () vous permettent de recruter des alliés et des champions. C'est avec leur puissance () que vous pourrez attaquer les champions et les joueurs ennemis, faisant diminuer leur santé (). Votre maîtrise (), quant à elle, vous donnera accès à de nouvelles capacités et vous donnera le contrôle de l'Éclat de l'Infini.

Matériel

- › 4 fiches Héros, avec un cadran de santé et un cadran de maîtrise
- › 128 cartes, dont :
 - › 88 cartes à bords noirs (cartes communes)
 - › 40 cartes à bords blancs (10 cartes de départ par joueur : 7 cristaux, 1 blaster, 1 réacteur d'éclats et 1 éclat de l'infini)

MISE EN PLACE

Shards of Infinity se joue de 2 à 4 joueurs.

Déterminez le premier joueur au hasard, puis jouez dans le sens horaire.

Chaque joueur dispose d'une fiche Héros avec un cadran de santé () et un cadran de maîtrise (). Tous les héros commencent avec une santé de 50. Le premier joueur commence avec une maîtrise de 0, et chaque joueur suivant avec 1 de plus que le joueur précédent.

Exemple : À 4 joueurs, le premier joueur commence à 0, le deuxième à 1, le troisième à 2 et le quatrième à 3.

Chaque joueur dispose d'un deck de départ de 7 cristaux, 1 réacteur d'éclats, 1 blaster et 1 éclat de l'infini. Chaque joueur mélange son deck et y pioche les 5 premières cartes pour former sa **main** (il en reste donc 5 dans le deck).

Mélangez toutes les cartes communes (bords noirs) pour former la pioche commune. Puis révélez les six premières cartes et placez-les face visible pour former la rivière. Mettez la pioche commune au bout de la rivière.

MISE EN PLACE DU JEU

PIOCHE COMMUNE



RIVIÈRE



ZONE DE JEU



MAIN DE DÉPART (5 cartes)



FICHE HÉROS



DECK DE DÉPART (5 cartes restantes)



COMMENT JOUER

Règles de base

Pour jouer une carte de votre main, placez-la face visible dans votre zone de jeu. Les cartes de votre zone de jeu seront défaussées **à la fin de votre tour**.

Si vous devez piocher ou révéler une carte de votre deck alors que celui-ci est vide, mélangez les cartes de votre défausse pour former un nouveau deck. Procédez de même si vous devez piocher plusieurs cartes : videz d'abord votre deck, puis mélangez votre défausse pour reformer un deck, et complétez votre main avec les cartes requises.

Les cartes que vous recrutez pendant votre tour sont placées **dans votre défausse**.

Lorsque vous prenez une carte de la rivière, remplacez-la **immédiatement** par une nouvelle carte de la pioche commune (avant toute autre action).

À la fin de votre tour, vous devez **défausser toute votre main**, puis repiocher 5 cartes pour le tour suivant.

Si le texte d'une carte contredit ces règles, alors la carte a priorité sur la règle.

Tour de jeu

Un tour de jeu se divise en trois phases :

1. Phase de jeu

Lors de cette phase, vous pouvez faire les actions suivantes dans n'importe quel ordre :

- Jouer des cartes de votre main pour gagner , ,  et , ainsi que d'autres effets.
- Activer des champions pour bénéficier de leurs effets.
- Recruter des alliés, des champions et des mercenaires en payant leur coût en  pour les placer dans votre défausse.
- Enrôler des mercenaires en payant leur coût en  pour les placer directement dans votre zone de jeu et bénéficier de leurs effets.
- Utiliser la capacité *Concentration* de votre héros en dépensant  (une fois par tour).
- Utiliser votre  pour détruire des champions.

2. Phase d'attaque

- > Assignez toute votre  restante à un ou plusieurs joueurs adverses. Vous n'êtes pas obligé d'assigner les dégâts équitablement.
- > Après que vous avez assigné les dégâts, chaque joueur attaqué peut révéler une ou plusieurs cartes marquées du symbole bouclier () de sa main pour parer autant de dégâts que la valeur totale des  qu'il a révélés.
- > Chaque joueur attaqué diminue ensuite sa  d'autant de points que de dégâts non parés.
- > Un joueur qui tombe à  0 ou moins est éliminé.

3. Fin du tour

Résolvez la fin du tour comme suit :

- > Les mercenaires **enrôlés** désertent : remettez-les sous la pioche commune.
- > Placez tous les alliés de votre zone de jeu dans votre défausse. Les champions restent en jeu. Redressez vos champions activés.
- > Placez toutes les cartes restantes de votre main dans votre défausse.
- > Piochez 5 nouvelles cartes de votre deck.
- > Votre tour est terminé.

Vous connaissez toutes les règles du jeu ! Si vous connaissez déjà d'autres jeux de deckbuilding, vous devriez vous y retrouver facilement. Sinon, vous pouvez lire les pages suivantes pour plus de détails.



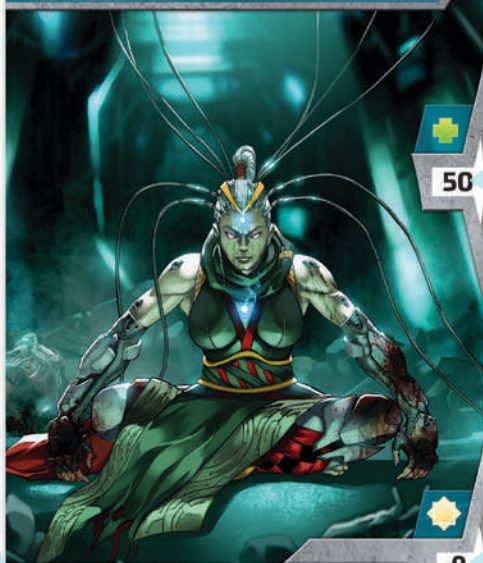
Fiches Héros

Chaque joueur contrôle un héros qui le représente. Les cadrans de  et de  reflètent l'évolution de ces caractéristiques. Lorsque vous subissez des dégâts (voir *Attaquer des champions et des joueurs* en page 12), votre  diminue d'autant de points que de dégâts subis. Si vous tombez à  0, vous êtes éliminé. Vous ne pouvez pas excéder  50.

Chaque héros a une capacité *Concentration*. Pour l'utiliser, activez votre héros (en le tournant de 90°) et payez  1 pour gagner  1. **Toutes les capacités "Activer" (dont *Concentration*) ne peuvent être utilisées qu'une fois par tour.** Gagner de la  permet de débloquent des capacités spéciales (voir Bonus de maîtrise). Si vous atteignez  30, vous pouvez déclencher la puissance ultime de l'Éclat de l'Infini ! Vous ne pouvez pas excéder  30.

Nom

Tetra



50

Cadran de santé



0

Cadran de maîtrise

Capacité Concentration
utilisable
une fois par tour

Concentration - Payez  1, Activez : Gagnez  1

Les Anciens ont réalisé trop tard que les éclats qu'ils avaient enfoncés dans la chair de Tetra ne lui servaient plus à rien.

TYPES DE CARTES

Cartes Alliée

Vous pouvez recruter les alliés qui se trouvent dans la rivière en payant leur coût en . Ils rejoignent alors votre défausse.

Lorsque vous avez des alliés en main, vous pouvez en jouer autant que vous le désirez. Lorsque vous jouez un allié, appliquez l'effet indiqué. Si un allié déclenche plusieurs effets, résolvez-les dans l'ordre indiqué. Les alliés joués restent dans votre zone de jeu jusqu'à la fin de votre tour, puis rejoignent votre défausse.

Nom

Gardien de la Forêt

4

Coût

Nombre de cristaux à dépenser pour recruter cette carte

Effet

Ce que fait la carte quand elle est jouée ou en jeu

Gagnez  et piochez une carte.

Union - Gagnez  si vous avez joué et/ou révélez de votre main un autre allié Maquis ce tour-ci.

Allié Maquis

Type et faction

Rareté

Nombre d'exemplaires dans la pioche commune (3)

©2017 Stone Blade Entertainment, Inc. Tous droits réservés.

Mercenaires

Les alliés que vous recrutez sont fiables et resteront avec vous jusqu'à la fin de la partie, mais vous devrez attendre de les piocher pour profiter de leurs effets. Parfois, vous aurez besoin d'un effet unique et immédiat pour prendre l'avantage : c'est à cela que servent les mercenaires.

Vous pouvez **recruter** un mercenaire comme un allié classique pour qu'il rejoigne votre défausse, mais vous pouvez aussi l'enrôler pour l'utiliser immédiatement. Dans ce cas, payez son coût en  et placez-le immédiatement dans la zone de jeu pour bénéficier de son effet. **À la fin de votre tour, tout mercenaire enrôlé quitte la zone de jeu et est remis sous la pioche commune (et NON dans votre défausse).** Chaque mercenaire ne peut être enrôlé qu'une seule fois par tour, et vous ne pouvez pas le recruter après l'avoir enrôlé.

Un mercenaire enrôlé compte comme un allié joué lors de ce tour. Il compte donc parmi les cartes jouées pour remplir les prérequis des capacités *Union* et *Domination*.

Nom

Le Grand Architecte

7

Coût

Nombre de cristaux à dépenser pour recruter ou enrôler cette carte

Mercenaire

Type et faction

Allié Ordre

Effet

Ce que fait la carte quand elle est jouée ou en jeu

Gagnez  5.

Le Moteur d'Infinité est à l'origine de toute chose.

Rareté

Nombre d'exemplaires dans la pioche commune (1)

©2017 Stone Blade Entertainment, Inc. Tous droits réservés.

Cartes Champion

Les champions doivent être recrutés comme des alliés (ils rejoignent donc votre défausse une fois recrutés). En revanche, lorsque vous en jouez un, il reste dans votre zone de jeu d'un tour à l'autre, contrairement aux alliés. Un champion joué rejoint la défausse uniquement lorsqu'il a subi autant de dégâts que sa  ou qu'un effet de jeu l'a détruit.

Lorsque vous avez des champions en main, vous pouvez en jouer autant que vous le désirez. Après avoir joué un champion, et à n'importe quel moment de votre phase de jeu, vous pouvez l'**activer** pour bénéficier de son effet. Tournez-le alors de 90° et appliquez l'effet indiqué après "Activez". Chaque champion ne peut être activé qu'une fois par tour. À la fin de votre tour, redressez vos champions pour le prochain tour.

Pour attaquer un champion adverse, utilisez la  rassemblée pendant votre tour et assignez-la à ce champion comme s'il s'agissait d'un joueur. Pour détruire un champion, vous devez lui infliger autant de dégâts que sa  en un seul tour (les champions n'ont pas de cadrans). Lorsqu'un champion est **détruit**, il rejoint la défausse de son propriétaire. Il pourra revenir en jeu ultérieurement.

Nom

Evokatus

4

Coût

Nombre de cristaux à dépenser pour recruter cette carte

Type et faction

Champion Homodeus

2

Santé du champion

Effet

Ce que fait la carte quand elle est jouée ou en jeu

Lorsque vous jouez ce champion, piochez une carte.

Activez : Gagnez  pour chaque champion Homodeus que vous avez en jeu.

Même un simple mecha collecteur de ressources est une menace pour la Forêt d'Éclats.

Rareté

Nombre d'exemplaires dans la pioche commune (2)

©2017 Stone Blade Entertainment, Inc. Tous droits réservés.

CONCEPTS DU JEU

Jouer des cartes

Jouer une carte, c'est la déposer depuis sa main dans sa zone de jeu.

Lorsque vous jouez un allié, annoncez son effet et suivez les instructions de la carte, de haut en bas. Elles peuvent demander des paramètres (un choix, une condition, etc.) qui doivent alors être résolus à ce moment-là. Les  ou la  générés peuvent être utilisés jusqu'à la fin du tour. Jouer un allié depuis votre main ne vous coûte rien.

Exemple : Le Drone Réacteur vous fait gagner . Vous gagnez donc  au moment où vous jouez le Drone Réacteur, mais vous avez encore jusqu'à la fin de votre tour pour les dépenser.

Les champions se jouent comme les alliés, sauf qu'ils restent dans la zone de jeu et peuvent être activés une fois à chacun de vos tours. Tout effet indiqué après "Activez" s'applique une fois que le champion est activé.

Gagner de la maîtrise ()

La  permet de rendre vos cartes plus puissantes.

Une fois par tour, la capacité *Concentration* de votre héros vous permet de dépenser  pour gagner .

Le cadran en bas à droite de votre fiche Héros indique l'évolution de votre . Certains effets de carte permettent d'en gagner davantage, mais vous ne pouvez pas excéder .

La  ne se dépense pas. Toute  gagnée est conservée pour le reste de la partie.

Seuils de maîtrise

Certaines cartes ont un seuil de maîtrise.

Lorsque vous jouez une telle carte, vous bénéficiez du bonus correspondant à votre niveau de maîtrise ; c'est-à-dire que vous devez avoir atteint ou dépassé le **seuil** correspondant à ce bonus. Encore une fois, vous ne dépensez pas de  à cette occasion.

Exemple : Si vous jouez l'Éclat de l'Infini alors que vous êtes à  **10**, vous gagnez  au lieu de  **2**. Si vous êtes à **20**, vous gagnez  **5** à la place, et si vous êtes à **30**, vous gagnez des dégâts à l'infini .



Le seuil de maîtrise est vérifié au moment où vous jouez ou activez la carte. Toute  gagnée ultérieurement ne l'affecte pas.

Si une carte vous rapporte de la  au moment où elle est jouée, cette  comptera dans le total pour déterminer le seuil de maîtrise.

Exemple : Si vous êtes à  et jouez l'Ermite Fongique, vous gagnez , ce qui vous fait passer à  et est suffisant pour bénéficier de l'effet de seuil de maîtrise de cette carte et gagner .

Attaquer des champions et des joueurs

Lors de votre tour, les cartes que vous jouez peuvent générer de la puissance () qui vous permet d'attaquer les champions et joueurs adverses.

Pour attaquer un champion, vous devez lui assigner autant de  que sa . Lorsqu'un champion, est détruit, il regagne la défausse de son propriétaire. Vous pouvez attaquer un champion à n'importe quel moment de votre phase de jeu. **Il n'est pas possible de conserver les dégâts d'un tour sur l'autre sur un champion :** vous devez donc lui assigner suffisamment de  pour le détruire en une seule fois.

Pour attaquer un joueur, utilisez la  qu'il vous reste à la fin de la phase de jeu. Contrairement aux champions, qui peuvent être attaqués pendant la phase de jeu, vous pouvez uniquement attaquer les autres joueurs lors de la phase d'attaque, après avoir résolu tout le reste. Vous pouvez attaquer un joueur même s'il a un ou plusieurs champions. Vous pouvez diviser votre  entre les joueurs comme vous le voulez.

Parer une attaque ()

Les cartes marquées d'une icône de bouclier () au centre à gauche vous permettent de parer des dégâts.

Pour utiliser une telle carte, révélez-la au moment où vous devriez subir les dégâts infligés par un joueur adverse, afin de réduire ces dégâts de la valeur du bouclier. Vous pouvez même révéler plusieurs cartes pour additionner leur valeur et parer plus de dégâts.

Exemple : Maxime inflige 7 dégâts à Astrid. Astrid révèle la Voyante de Volonté depuis sa main : grâce à son , elle réduit les dégâts à  et ne perd donc que .



Les cartes marquées d'un  ne sont pas défaussées lorsqu'elles parent des dégâts. Elles restent dans votre main et peuvent donc servir contre plusieurs adversaires, et/ou être jouées normalement lors de votre tour pour leurs effets. **Attention : un  ne peut pas être utilisé pour protéger un champion.**

Gagner de la santé (+)

Certaines cartes permettent de gagner de la . Lorsque vous en gagnez, tournez votre cadran de  d'autant de points qu'indiqué. Vous ne pouvez pas excéder 50.

Bannir des cartes

Lorsqu'un effet vous demande de bannir une carte de votre main et/ou de votre défausse, vous pouvez y choisir une carte et la placer dans la pile de bannissement. Les cartes de la pile de bannissement ne font plus partie de votre deck et sont retirées du jeu. Si vous devez bannir une carte de votre main, vous ne pouvez pas bannir une carte que vous avez déjà jouée lors de ce tour (puisque'elle n'est plus dans votre main). Bannir vos cartes les plus faibles (notamment celles de départ) est un bon moyen d'épurer votre deck pour n'y piocher que les meilleures cartes.

Fin du tour

À la fin de votre tour, après que vous avez terminé de jouer des cartes de votre main, de recruter des alliés et des champions et d'enrôler des mercenaires, défaussez toutes les cartes qui vous restent en main (s'il y en a) et toutes les cartes de votre zone de jeu. Les  et la  non dépensés sont perdus ; vous ne les conservez pas d'un tour sur l'autre. Piochez 5 cartes de votre deck pour refaire votre main. C'est ensuite au joueur à votre gauche de jouer.

Fin de la partie

Un joueur est éliminé lorsque sa  tombe à 0. Le dernier joueur encore en vie remporte la partie !

F.A.Q.

Q : Si le Garde Mémoire me fait atteindre 10, puis-je piocher une carte grâce à son seuil de maîtrise de 10 ?

R : Oui, car vous lisez la carte de haut en bas. Vous gagnez d'abord le 1 de la moitié supérieure de la carte, puis, parvenu à 10, vous appliquez la seconde moitié.

Q : Si j'active l'I.A. Systema, est-ce que je gagne tout de même le bonus de maîtrise indiqué sur la carte ?

R : Oui. Le reste de la carte s'applique même si elle est activée.

Q : Puis-je révéler un bouclier pour défendre un champion ?

R : Non. Les  ne servent qu'à parer les dégâts infligés aux joueurs.

Q : Si j'enrôle une Clerc aux Spores, compte-t-elle comme allié Maquis pour les capacités Union ou Domination ?

R : Oui. Enrôler une carte a le même effet que la jouer depuis votre main. Une Clerc aux Spores peut donc être prise en compte pour *Union* ou *Domination*.

Q : Li Hin, la Brisée peut-elle être détruite par la capacité Union du Zélote des Épines ?

R : Oui.

Q : Dois-je défausser mes cartes Bouclier lorsque je pare des dégâts avec ?

R : Non. Pour utiliser un , révélez la carte de votre main. Cette carte reste en main, et vous pourrez la jouer au prochain tour. Un même bouclier peut servir contre plusieurs adversaires.

Q : Puis-je cumuler plusieurs boucliers pour parer plus de dégâts ?

R : Oui. Vous pouvez révéler n'importe quel nombre de cartes avec un .

Q : Si je bannis une carte de ma main, puis-je l'utiliser pour gagner son effet ?

R : Non. Vous gagnez l'effet d'une carte lorsque vous la jouez. Ensuite, elle n'est plus dans votre main.

Q : Puis-je utiliser un cristal pour gagner 1, puis le bannir avec l'Apôtre des Ombres ?

R : Non, car une carte jouée n'est ni dans votre main, ni dans votre défausse : elle reste devant vous jusqu'à la fin du tour. Si vous bannissez une carte de votre main, vous ne pourrez pas utiliser son effet.

Q : Où vont les cartes une fois qu'elles sont bannies ?

R : Elles vont dans la pile de bannissement, qui désigne en fait les cartes retirées du jeu.

GLOSSAIRE

Activer : La capacité "Activer" d'une carte ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour, au moment de votre choix. Nous vous recommandons de tourner la carte activée de 90° pour vous en souvenir. Utiliser une capacité "Activer" ne compte pas comme jouer une carte de votre main. Vous pouvez activer autant de cartes que vous le voulez pendant votre tour.

Allié : Les alliés sont des cartes que vous pouvez recruter pour vous aider. Lorsque vous jouez un allié de votre main, vous gagnez l'effet indiqué sur la carte. L'allié rejoint votre défausse à la fin du tour.

Bannir : Lorsqu'une carte est bannie, elle est placée dans la pile de bannissement (et est donc retirée du jeu).

Champion : Une fois que vous avez joué un champion de votre main, vous bénéficiez de ses effets à chaque tour. Les champions restent en jeu jusqu'à ce qu'un joueur adverse les détruise.

Concentration : Activez votre héros et payez 1  pour gagner 1 .

Cristaux () : Les cristaux vous permettent de recruter des cartes.

Détruire : Une carte détruite est retirée de la zone de jeu et rejoint la défausse de son propriétaire. En général, cela s'applique aux champions.

Enrôler : Vous pouvez enrôler uniquement les **mercenaires** de la rivière. Cela signifie qu'au lieu de les intégrer à votre défausse, vous pouvez choisir de les placer de suite dans votre zone de jeu (en payant leur coût en ) pour bénéficier de leurs effets. À la fin du tour, un mercenaire enrôlé ne rejoint pas votre défausse ; il est placé sous la pioche commune.

Maîtrise () : La maîtrise vous permet d'améliorer vos cartes. Elle ne se dépense pas et n'est pas perdue à la fin du tour. Elle va constamment augmenter au fil de la partie.

Mercenaire : Lorsque vous payez le coût en  d'un mercenaire, vous pouvez le recruter (dans votre défausse) ou l'enrôler. Si vous l'enrôlez, jouez la carte et bénéficiez de son effet immédiatement. À la fin du tour, un mercenaire enrôlé ne rejoint pas votre défausse ; il est placé sous la pioche commune.

Puissance () : La puissance vous permet d'attaquer les joueurs et les champions adverses.

Recruter : Vous pouvez recruter les cartes qui se trouvent dans la rivière en payant leur coût en . Elles rejoignent alors votre défausse.

Révéler : Certains effets de jeu s'appliquent si vous avez joué et/ou révélez une carte X de votre main. Cela signifie que pour bénéficier d'un tel effet de jeu, vous devez soit avoir joué la carte X qui le déclenche, soit prouver que vous l'avez en main en la montrant aux autres.

Santé (+) : Si votre santé tombe à 0, vous êtes éliminé.
Vous ne pouvez pas excéder 50.

CRÉDITS

Auteurs

Gary Arant, Justin Gary

Développement additionnel

Ben Lundquist, Jason Zila

Chef de projet

Gary Arant

Conception graphique

Ryan O'Connor

Illustrations

Aaron Nakahara, Digital Art Chefs, Rod Mendez, Thien Nguyen

Développement créatif

George Rockwell, Ryan O'Connor, Justin Gary, Gary Arant

Textes d'ambiance

George Rockwell, Ryan O'Connor

Traduction française

Antoine Prono (Transludis)

Relecture française

Robin Houpier, Pierre-François Llorente, Alain Wernert

Graphisme édition française

Frédéric Derlon, Lenaïg Bourgoïn

Remerciements

Bryan Hughes, Theresa Durringer (et tous les testeurs de Temple Gates Games),
Glover Parker, Randall Parker

© 2018 Ultra PRO

© 2020 IELLO pour la version française

9, avenue des Érables, lot 341

54180 Heillecourt, France

www.iello.com

