

SEN-FOONG LIM

JESSEY WRIGHT



MUTANTS

LE JEU DE CARTES

BIENVENUE DANS L'ARÈNE!

2313 : Grâce aux fantastiques progrès de la génétique, les humains savent créer des Mutants. Ces gladiateurs génétiques s'affrontent dans de sanglants combats d'Arène. Seuls les humains dotés de pouvoirs psychiques sont en mesure de les contrôler et de les mener à la victoire. On les appelle les Psy-Captains et ils partagent tous un même objectif : remporter la plus prestigieuse et la plus dangereuse Compétition de la galaxie... le Championnat Mondial des Mutants !

APERÇU

Mutants est un jeu d'affrontement pour 2 à 4 joueurs dans lequel vous associez et mélangez des traits génétiques pour créer des guerriers ultimes !

MATÉRIEL



ANATOMIE DU PLATEAU PRINCIPAL



- 1 Piste des Manches
- 2 Piste de Force
- 3 Case Furie
- 4 Case Challenger
- 5 Zone d'Effroi
- 6 Piste de Score

ANATOMIE DES CARTES

Mutant de Base disposant d'un seul gène **A**. Son nom est indiqué sur fond blanc **B**.



- 1 Nom du Mutant
- 2 Type de Gène
- 3 Valeur de Gel
- 4 Capacité de Déploiement
- 5 Capacité de Retrait
- 6 Numéro de la carte
- 7 Symbole ADN Prêt-à-jouer
- 8 Symbole de Draft

Mutant Avancé disposant de deux gènes **A**. Son nom est indiqué sur fond noir **B**.



- 1 Nom du Mutant
- 2 Type de Gène
- 3 Valeur de Gel
- 4 Capacité de Déploiement
- 5 Capacité de Retrait
- 6 Numéro de la carte
- 7 Symbole ADN Prêt-à-jouer
- 8 Symbole de Draft

ANATOMIE D'UN PLATEAU JOUEUR



- 1 Arène
- 2 Mutant du Flanc Gauche
- 3 Mutant Actif
- 4 Mutant du Flanc Droit
- 5 Deck
- 6 Chambre Froide
- 7 Incubateur
- 8 Défausse
- 9 Réserve de Gènes
- 10 Tour de jeu

MISE EN PLACE

- Placez le plateau principal au centre de la table (1).
- Placez le marqueur Manche sur l'emplacement le plus à gauche de la piste des Manches (2).
- Chaque joueur reçoit une carte Aide de jeu (3) et un plateau Joueur (4) qu'il place devant lui.
- Chaque joueur reçoit un deck de départ composé de deux copies de chacune des six cartes Mutant de Base : 2x Guerrier, 2x Zombie, 2x Robot, 2x Lycan, 2x Démonnette et 2x Alien (soit 12 cartes au total).
- Il forme sa main de départ (5) en prenant 1 carte Mutant de Base de chaque type, puis mélange les cartes restantes et les place en une pioche, face cachée, dans la zone Deck de son plateau Joueur (6).
- Chaque joueur reçoit les marqueurs Force et Score de la couleur de son plateau Joueur. Placez tous les marqueurs Score sur la case « 0 » du plateau principal (7).
- Déterminez un Premier joueur au hasard. En continuant dans le sens antihoraire, les joueurs placent leur marqueur Force sur la piste de Force : le joueur à la droite du Premier joueur place son marqueur Force sur la case Challenger (8), puis chaque joueur place son marqueur Force sur la case directement à gauche du dernier marqueur Force placé (9), jusqu'à ce que le Premier joueur ait placé son marqueur Force.
- Enfin, chaque joueur constitue sa Réserve de Gènes, en fonction du mode de jeu. Le mode de jeu principal de Mutants est le draft. Mais si vous souhaitez découvrir rapidement le jeu, vous pouvez jouer avec le mode ADN Prêt-à-jouer proposé au chapitre Variante, page 9.
- Pour drafter votre Réserve de Gènes, suivez simplement les étapes suivantes :
 - 1 **Préparation** - Prenez les cartes Mutant Avancé possédant le symbole **M** dans leur coin inférieur droit et regroupez-les en une pioche de 36 cartes uniques. Les cartes restantes sont mises de côté jusqu'à l'étape 4.
 - 2 **Distribution** - Mélangez la pioche ainsi formée et distribuez 9 cartes à chaque joueur.
 - 3 **Draft** - Chaque joueur choisit 1 carte parmi les 9 qu'il a reçues, puis passe les cartes restantes à son voisin de gauche (sens horaire) : il reçoit donc également une main de 8 cartes de son voisin de droite. Les joueurs répètent cette étape jusqu'à avoir choisi 6 cartes chacun. Les cartes non choisies (3 par joueurs) sont rangées dans la boîte.

4 Association - Prenez les cartes mises de côté lors de l'étape 1 : chaque joueur cherche et prend les 6 cartes correspondant aux cartes qu'il a choisies lors du draft. Sa Réserve de Gènes, pour cette partie, est donc constituée de 12 cartes Mutant Avancé. Les cartes non utilisées sont rangées dans la boîte.

5 Position - Chaque joueur mélange ses 12 cartes Mutant Avancé puis les distribue face cachée devant lui afin de former 3 piles de 4 cartes chacune. Il révèle la première carte de chaque pile et la place à son sommet. Ces trois piles forment sa Réserve de Gènes **10**.

■ **Mulligan** : En commençant par le Premier joueur, puis dans le sens horaire, chaque joueur peut, s'il le souhaite, prendre une carte au sommet de chacune de ses piles et la placer, face cachée, en dessous de la même pile. Il révèle ensuite la nouvelle première carte de chacune de ses piles.

■ Vous êtes prêts à vous lancer dans l'Arène!

Exemple de mise en place d'une partie à 2 joueurs



BUT DU JEU

Le but du jeu est de cumuler le plus de Points de Victoire (PVs). Vous gagnez des PVs de 2 façons :

- À chaque manche, les joueurs gagnent des PVs en fonction de leur place sur la piste de Force.
- À la fin de la partie, les joueurs gagnent des PVs pour les Mutants présents dans leur Chambre Froide.

DÉROULEMENT DU JEU

La partie se joue en 5 manches. À chaque manche, les joueurs jouent leurs tours jusqu'à ce qu'ils n'aient plus de cartes en main, puis ils gagnent des PVs en fonction de leur place sur la piste de Force. Ils jouent ensuite une nouvelle manche.

TOUR DE JEU

Le Premier joueur joue son premier tour, puis les autres joueurs, dans le sens horaire, font de même. Attention, dans Mutants, **vous ne jouez pas toutes les cartes de votre main lors d'un même tour**. Généralement, vous ne pouvez jouer qu'une seule action par tour (voir ci-dessous).

Votre tour se compose de 3 phases, résolues dans cet ordre :

- 1 Gagnez des PVs supplémentaires si vous Écrasez la Compétition
- 2 Déplacez votre Mutant Actif
- 3 Jouez une Action

REMARQUE : Si vous n'avez plus de cartes en main, vous passez votre tour.



1. ÉCRASER LA COMPÉTITION

Au début de votre tour, si le marqueur Force d'au moins un de vos adversaires est dans la Zone d'Effroi ① et que votre marqueur Force est sur la case Furie ②, vous avez Écrasé la Compétition. Vous gagnez immédiatement les PVs indiqués dans la case noire associée à la manche actuelle ③.

2. DÉPLACER LE MUTANT ACTIF

Si votre zone Mutant Actif est vide, ignorez cette étape et passez à l'étape 3.

- A S'il y a un Mutant dans votre zone Mutant Actif, **vous devez le déplacer vers l'un des Flancs (Gauche ou Droit)**.
- B S'il y a déjà un Mutant dans l'un des deux Flancs, vous devez déplacer le Mutant Actif vers le Flanc vide.
- C Si vos deux Flancs Gauche et Droit sont pleins, vous devez choisir l'un de ces deux Mutants pour qu'il se retire de l'Arène et libère la place pour que le Mutant Actif s'y déplace. Lorsqu'un Mutant se retire de l'Arène, résolvez ces étapes dans l'ordre :
 - 1 Retirez le Mutant de l'Arène.
 - 2 Résolez entièrement sa capacité de Retrait.
 - 3 Placez-le dans votre défausse.
 - 4 Puis, déplacez votre Mutant Actif dans le Flanc maintenant vide.

REMARQUE : Le Mutant se retirant de l'Arène n'est pas placé dans votre défausse tant que sa capacité de Retrait n'a pas été entièrement résolue !



3. JOUER UNE ACTION

Une fois que votre zone Mutant Actif est vide, effectuez l'une des actions suivantes :

A Déployer un Mutant - Cette action vous permet de jouer une carte Mutant de votre main.

Pour déployer un Mutant, jouez sa carte sur votre zone Mutant Actif, puis résolvez sa capacité de Déploiement (s'il en a une). La résolution des capacités est détaillée page 14.

B Engendrer un Mutant - Cette action vous permet de gagner une nouvelle carte Mutant Avancé qui combattra lors de cette manche. Pour Engendrer un Mutant :

- 1 Défaussez 2 cartes de votre main. Peu importe qu'il s'agisse de cartes Mutant de Base, ayant un seul gène, ou de cartes Mutant Avancé, ayant deux gènes : vous devez toujours défausser 2 cartes.
- 2 Choisissez ensuite l'une des cartes Mutant Avancé de votre Réserve de Gènes (visible au sommet de l'une des piles) : les deux gènes de la carte choisie doivent être présents sur les cartes que vous avez défaussées. Voir l'exemple ci-dessous.
- 3 Déployez le Mutant que vous avez Engendré sur la zone Mutant Actif de votre plateau Joueur et résolvez sa capacité de Déploiement (s'il en a une).



Exemple d'action Engendrer

REMARQUE : Après avoir Engendré un Mutant, révélez la carte suivante de votre Réserve de Gènes. La carte au sommet de chaque pile doit toujours être visible.

IMPORTANT : Engendrer un Mutant Avancé ayant deux gènes identiques ne nécessite pas deux copies de ce gène, mais vous devez quand même défausser deux cartes.

EXEMPLE : Sarah effectue l'action Engendrer un Mutant. Elle défausse un Zombie et un Tricéra-Tank. Les gènes présents sur ces deux cartes sont . En défaussant ces deux cartes, elle peut Engendrer un Noble Saigneur, un Bio-Hérisson, un Tricéra-Tank ou un Originel, mais pas un Dévoreur (il manque) ni un Gorthaur le Cruel (il manque les gènes et).



C Incuber un Mutant - Cette action vous permet de préparer une nouvelle carte Mutant Avancé qui combattra lors de la **prochaine** manche. Pour Incuber un Mutant :

- 1 Défaussez n'importe quelle carte de votre main (contrairement à Engendrer, les gènes de la carte Mutant que vous défaussez n'ont pas d'importance).
- 2 Choisissez ensuite l'une des cartes Mutant Avancé de votre Réserve de Gènes et placez-la, face visible, dans votre Incubateur.

Le Mutant Incubé sera placé au sommet de votre deck à la fin de la manche, après le décompte du score.

REMARQUE : Vous ne pouvez jamais avoir plus d'un Mutant à la fois dans votre Incubateur. Si un effet demande de placer un Mutant dans votre Incubateur et qu'il y en a déjà un, ignorez cet effet.

REMARQUE : Après avoir Incubé un Mutant, révélez la carte suivante de votre Réserve de Gènes. La carte au sommet de chaque pile doit toujours être visible.



Après avoir effectué une action, le joueur suivant dans l'ordre du tour joue un tour. Si vous n'avez plus de cartes en main, vous ne jouez plus de tour jusqu'à la fin de la manche. Une fois que plus aucun joueur n'a plus de cartes en main, la manche s'achève.

FIN DE LA MANCHE

À la fin de la manche, lorsque plus aucun joueur n'a de carte en main, résolvez les étapes suivantes, dans cet ordre :

1 Décompte de la Force - Le joueur le plus proche de la case Furie sur la piste de Force est Premier. Le joueur le plus proche de l'extrémité gauche de la piste est Dernier. Si deux marqueurs Force ou plus sont empilés sur une même case, le joueur dont le marqueur Force est au sommet de la pile est considéré comme étant devant les joueurs dont les marqueurs sont en dessous.

Les PVs gagnés dépendent de la manche en cours (voir la piste des Manches ①) :

- Le Premier joueur gagne autant de PVs que le chiffre indiqué dans la case rouge de la manche en cours ②.
- Le Dernier joueur gagne 0 PV.
- Tous les autres joueurs (dans une partie à 3 ou 4 joueurs) gagnent autant de PVs que le chiffre indiqué dans la case noire de la manche en cours ③.



REMARQUE : L'ordre de déplacement des marqueurs peut être important. Ils doivent être déplacés en commençant par le Premier joueur, puis pour chaque joueur dans le sens horaire.

2 Progression du marqueur Manche - Déplacez le marqueur Manche d'un emplacement vers la droite, sous le prochain indicateur de score. S'il n'y en a pas, la partie prend fin (voir Décompte de Fin de Partie à la fin de cette page).

3 Incubation - Chaque joueur ayant un Mutant dans son Incubateur le place, face cachée, au sommet de son deck.

4 Pioche - Chaque joueur pioche 6 cartes de son deck.

IMPORTANT : Si vous devez piocher une carte et qu'il ne reste aucune carte dans votre deck, vous devez immédiatement choisir l'un des Mutants de votre défausse et le placer dans votre Chambre Froide. Mélangez ensuite les cartes de votre défausse et placez-les, face cachée, en tant que nouveau deck.

5 Remise à zéro - Le joueur ayant le moins de PVs place son marqueur Force sur la case Challenger ①, puis chaque joueur, dans l'ordre croissant de son score, place son marqueur Force sur la case directement à gauche du dernier marqueur Force placé, jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé leur marqueur Force sur la piste de Force ③. Le joueur dont le marqueur Force est le plus éloigné de la case Furie devient Premier joueur de la prochaine manche et le tour se poursuit dans le sens horaire. En cas d'égalité de score, le joueur dont le marqueur est en dessous est considéré comme ayant un score inférieur.



Dans cet exemple, Rouge débutera la prochaine manche.

IMPORTANT : Les cartes Mutant dans les zones d'Arène d'un joueur restent en place pour la manche suivante.

DÉCOMPTÉ DE FIN DE PARTIE

La partie s'achève après le décompte de la cinquième manche. Une fois ce décompte effectué, chaque joueur ajoute la valeur de Gel de chaque Mutant dans sa Chambre Froide à son score, en tenant compte de :

A Valeurs de Gel fixes - La plupart des Mutants disposent d'un nombre de PVs indiqué dans le coin supérieur droit de leur carte. Additionnez les PVs de tous les Mutants de votre Chambre Froide et ajoutez-les à votre score total.

B Valeurs de Gel variables - Certains Mutants disposent d'une valeur de Gel variable (voir Valeur de Gel variable au chapitre Effets des Icônes & Règles Spéciales, p. 16). Déterminez les PVs de chacun de ces Mutants de votre Chambre Froide et ajoutez-les à votre score total.

EXEMPLE : Sarah a 7 Mutants dans sa Chambre Froide à la fin de la partie : 2x Dévoreurs, 2x Zombies, 1x Noble Saigneur, 1x Tricéra-Tank et 1x Guerrier. Chaque Dévoreur rapporte 1PV pour chaque gène Nécro dans la Chambre Froide de Sarah. Elle dispose de 6 gènes Nécro dans sa Chambre Froide donc chaque Dévoreur lui rapporte 6 PVs. Au final, les Mutants dans sa Chambre Froide lui rapportent : $6+6+1+1+3+4+1 = 22$ PVs.



Une fois que chaque joueur a marqué les PVs de sa Chambre Froide, le joueur cumulant le score total le plus élevé devient Champion du Monde et remporte la partie! En cas d'égalité, le joueur à égalité ayant gagné le moins de points grâce à sa Chambre Froide l'emporte. Si l'égalité persiste, le joueur en tête sur la piste de Force est déclaré vainqueur.

EXEMPLE : Sarah débute son tour. Son marqueur Force n'est pas sur la case Furie de la piste de Score et elle ne résout donc pas la phase « Écraser la Compétition ». Au début de sa phase 2, elle dispose de trois Mutants dans l'Arène de son plateau Joueur : un Lycan est dans la zone Mutant Actif, un Zombie sur le Flanc Droit et un Alien sur le Flanc Gauche.



Les deux Flancs étant occupés, Sarah doit choisir où elle veut déplacer son Lycan. Elle choisit le Flanc Gauche : elle retire l'Alien de son Arène et résout sa Capacité de Retrait. Cette capacité lui permet de Copier la capacité de Déploiement de l'un des autres Mutants dans son Arène. Sarah choisit le Lycan et défausse deux cartes de sa main pour gagner un Mutant de sa Réserve de Gènes. Elle choisit un Tricéra-Tank, prend sa carte et l'ajoute à sa main. Enfin, elle place l'Alien, qui vient de se retirer de l'Arène, au sommet de sa défausse.



Ensuite, elle effectue une action. Elle décide de Déployer le Tricéra-Tank qu'elle vient d'acquérir. Sarah joue le Tricéra-Tank dans sa zone Mutant Actif et résout sa capacité de Déploiement. Elle gagne tout d'abord 2 Force, puis elle Cycle (voir p. 14), pioche une carte de son deck et enfin défausse une carte de sa main qu'elle place dans sa défausse.



VARIANTES

Ces variantes sont des alternatives de mise en place de votre Réserve de Gènes, vous proposant différentes expériences de jeu. Pour faciliter votre apprentissage du jeu, il est recommandé de favoriser le mode ADN Prêt-à-jouer à la place du Draft. Le mode ADN Construit est recommandé une fois que vous avez essayé le mode Draft.

MODE ADN PRÊT-À-JOUER

Dans ce mode, chaque joueur reçoit un groupe de 12 cartes Mutant Avancé définies (2 exemplaires de chaque Mutant Avancé) indiquées sur sa carte ADN Prêt-à-jouer.

CERCLE VICIEUX	CŒUR DE GLACE	NÉ POUR TAPER	POGO SAUVAGE
Androïde	Noble Saigneur	Rhino taure	Seigneur Infernal
Réplication d'Eva	Bio-Hérisson	Omikami	Marv
Krunk	Le Dévoreur	Wampara	Nebulon
Rage-à-Molette	Tyran Noir	Big Bo\$\$	Kolossus
Pyrothrope	Britany	Triple-B	Dracus Nobilis
Buffalaure	Rakshasa	Anubis	Tricéra-Tank

Les Mutants Avancés utilisés dans les réserves de gènes du mode ADN Prêt-à-jouer disposent d'un petit symbole au bas de leurs cartes, afin de faciliter la construction des decks



MODE ADN CONSTRUIT

Lorsque vous aurez quelques batailles à votre actif, vous pourrez vous essayer à la personnalisation de votre Réserve de Gènes. Dans ce mode, chaque joueur choisit 12 cartes Mutant Avancé pour constituer sa Réserve de Gènes. Vous ne pouvez jamais avoir plus de 2 exemplaires d'une même carte dans votre Réserve de Gènes. Pour vos premiers pas dans ce mode, il est recommandé de constituer votre Réserve de Gènes avec 6 Mutants en double, puis d'expérimenter l'impact de petits changements sur vos résultats.

TRI DE FIN DE PARTIE

À la fin de la partie, rassemblez toutes les cartes. Séparez les cartes Mutant de Base (n'ayant qu'un seul symbole de gène) et reconstituez les decks de départ avec 2 exemplaires de chacun de ces Mutants. Si vous souhaitez reconstituer les réserves d'ADN Prêt-à-jouer, triez les cartes Mutant Avancé en 5 groupes : 4 groupes basés sur le symbole dans le coin inférieur gauche des cartes et 1 groupe contenant les cartes qui ne sont pas utilisées dans les réserves d'ADN Prêt-à-jouer. Sinon, séparez les Mutants Avancés en deux groupes de cartes uniques : celles ayant le symbole de Draft (M) et celles sans.

MODE SOLO

La Révolte est un Mode Solo permettant aux Psy-Captains de mettre leurs capacités à l'épreuve. Dans ce mode vous devez relever le défi ultime : constituer une Réserve de Gènes, puis vous confronter à un Boss Mutant surpuissant.

MISE EN PLACE

- Constituez votre Réserve de Gènes en utilisant la variante ADN Construit.
- Préparez votre plateau Joueur (ne prenez pas celui avec le "Côté Mode Boss"), votre Réserve de Gènes, votre main de départ et votre deck comme pour une partie normale de Mutants.
- Placez le plateau principal au centre de la table. Placez votre marqueur Force sur la case Challenger de la piste de Force. Vous n'avez pas besoin de placer votre marqueur Score sur la piste de Score.
- L'un des plateaux Joueur a un "Côté Mode Boss". Prenez-le et placez-le, du "Côté Mode Boss", en face de votre plateau Joueur.
- Choisissez un Boss et prenez toutes les cartes correspondantes. Chaque Boss dispose d'une carte Boss et d'un deck de cartes Action.
- Choisissez une couleur pour le Boss et placez le marqueur Force du Boss sur la case à gauche de votre marqueur.
- Placez la carte Boss dans l'emplacement correspondant, face Préparation visible.
- Placez le marqueur Score du Boss sur la valeur correspondant à sa Santé (indiquée dans le coin supérieur gauche de sa carte).
- Réolvez les instructions de mise en place indiquées sur la carte Boss.
- Retournez la carte Boss sur sa face Pouvoir Spécial.
- Lisez attentivement la section Pouvoir Spécial décrivant des règles supplémentaires au combat contre ce Boss.

IMPORTANT : Dans la Révolte, vous ne pouvez pas intégrer la Walkyrie dans votre Réserve de Gènes.

REMARQUE : Dans la Révolte, la piste de Score est utilisée comme une piste de Santé du Boss. Pour l'emporter, vous devez réduire la Santé du Boss à zéro. Vous réduisez sa Santé en gagnant des PVs.

ANATOMIE DU PLATEAU BOSS



- 1 Arène
- 2 Flanc Gauche
- 3 Zone Carte Active
- 4 Flanc Droit
- 5 Deck Boss
- 6 Carte Boss
- 7 Défausse
- 8 Emplacement Pouvoir A
- 9 Emplacement Pouvoir B

ANATOMIE D'UNE CARTE BOSS

Face Préparation



- 1 Nom du Boss
- 2 Santé du Boss
- 3 Instructions de mise en place
- 4 Pouvoir Spécial du Boss

Face Pouvoir Spécial



BUT DU JEU

Pour réussir une Révolte, vous devez vaincre le Boss en 5 manches. Contrairement à une partie normale de Mutants, vous ne gagnez pas de Points de Victoire. Au lieu de ça, chaque fois que vous gagnez des points, vous réduisez la Santé du Boss du nombre de points gagnés. Si la Santé du Boss atteint zéro (ou tombe en dessous), vous l'emportez immédiatement!

Le déroulement d'une partie est très proche de celui d'une partie normale. Elle se compose de 5 manches au cours desquelles le Boss et vous jouez l'un après l'autre, jusqu'à avoir épuisé toutes les cartes de votre main.

TOUR DE JEU

1 Tour du Boss

- A Écraser l'adversaire
- B Déplacer la carte active
- C Jouer une carte

2 Tour du Joueur (normal)

3 Fin de Manche

1. TOUR DU BOSS

A Écraser l'adversaire

Vérifiez si le Boss vous Écrase. Si le Boss est sur la case Furie et que vous êtes dans la zone d'Effroi, il vous a Écrasé. Le Boss gagne autant de Santé que le chiffre indiqué dans la case noire associée à la manche actuelle.

B Déplacer la carte active

Si une carte est présente dans la zone Carte Active du plateau Boss, elle est déplacée vers l'un des Flancs, Droit ou Gauche. La flèche du bandeau du nom de la carte pointe dans la direction du Flanc vers lequel la carte est déplacée.



EXEMPLE : Le bandeau de Mort Thermique pointe vers la gauche. La carte est déplacée sur le Flanc Gauche, forçant la carte qui y est présente à quitter le jeu.

Placez la carte sur le Flanc désigné. Si une carte est déjà présente sur ce Flanc, elle est placée dans la défausse. Lorsqu'une carte Action quitte le jeu, résolvez sa capacité de Retrait.

REMARQUE : Contrairement aux cartes des joueurs, les cartes Action du Boss ne doivent pas forcément être déplacées vers un Flanc vide. Elles sont toujours déplacées dans le sens indiqué par la flèche.

C Jouer une carte

Jouez la première carte du deck Boss sur la zone Carte Active du plateau Boss. Si la carte dispose d'une capacité de Déploiement, résolvez-la. Si le Boss doit piocher une carte et qu'il ne peut pas, mélangez sa défausse pour former un nouveau deck, puis piochez une carte.

REMARQUE : Les Boss ne Gèlent pas leurs propres cartes lorsqu'ils mélangent leur défausse!

FAIBLESSES

Une capacité de Faiblesse indique un chiffre, correspondant au nombre de points de vie perdu par le Boss lorsque vous exploitez cette Faiblesse, et un texte précisant comment vous procédez.

2 Lorsque vous remplissez les conditions indiquées par la capacité de Faiblesse d'une carte Boss en jeu, vous devez immédiatement exploiter cette Faiblesse.

IMPORTANT : Si le fait de mettre K.O. une carte Boss permet d'exploiter une Faiblesse indiquée sur cette carte, la Faiblesse est quand même déclenchée.

■ Tout d'abord, réduisez la Santé du Boss du nombre de PVs indiqué par le symbole de la capacité de Faiblesse.

■ Puis, retirez cette carte du jeu et rangez-la dans la boîte.

2. TOUR DU JOUEUR

Une fois le tour du Boss résolu, vous jouez un tour. Votre tour suit les mêmes étapes que le tour de jeu normal d'un joueur dans Mutants. Toutes les règles standard s'appliquent à quelques exceptions détaillées ci-dessous. Une fois votre tour résolu, sauf si vous avez utilisé la dernière carte de votre main, le Boss joue un tour. Poursuivez ainsi jusqu'à ce que vous ayez joué votre dernière carte, ce qui met immédiatement fin à la manche en cours.

Gain de PVs - Si vous gagnez des PVs (par exemple en Gelant ou en Écrasant le Boss, en ayant plus de Force à la fin de la manche), réduisez la Santé du Boss du nombre de PVs gagnés.

Gel - Si vous Gelez un Mutant, placez-le face visible dans votre Chambre Froide, puis réduisez immédiatement la Santé du Boss de la valeur de Gel actuelle de ce Mutant. Cela signifie que les Mutants Galactiques disposant d'une valeur de Gel variable infligent plus de dégâts au Boss si vous les Gelez tard dans la partie, une fois que plusieurs Mutants disposant de leur gène préféré ont été placés dans votre Chambre Froide.

Affecter la main ou l'Incubateur du Boss - Le Boss n'a ni main ni Incubateur. Si la capacité d'un Mutant devait cibler la main ou l'Incubateur du Boss, rien ne se passe.

Cibler des Mutants - Thématiquement, les cartes Boss sont généralement des actions, mais si vous jouez une capacité ou un effet ciblant les Mutants adverses (comme un K. O.), ils ciblent les cartes du Boss comme s'il s'agissait de Mutants.

Prise de décision - Si la capacité que vous résolvez demande au Boss de faire un choix, vous choisissez à sa place!

Dernière carte - Lorsque vous jouez votre dernière carte, la manche se termine. Le Boss ne joue pas d'autre tour.

3. FIN DE MANCHE

À la fin de la manche, résolvez les étapes ci-dessous :

- **Décompte de la Force** - Si vous avez plus de Force que le Boss, réduisez la Santé du Boss du chiffre indiqué dans la case rouge de la manche en cours. Si le Boss a plus de Force, rien ne se passe.
- **Progression du marqueur Manche** - Si c'était la cinquième manche, la partie s'achève. Si le Boss est encore debout (sa Santé est supérieure à 0), il vous a battu! Retentez votre chance, avec ce que vous avez appris de cette défaite.
- **Incubation** - Si vous avez un Mutant dans votre Incubateur, placez-le face cachée au sommet de votre deck.
- **Pioche** - Piochez 6 cartes de votre deck.
- **Remise à zéro** - Placez votre marqueur Force sur la case Challenger et placez celui du Boss sur la case précédente.
- La manche suivante débute par le premier tour du Boss.

DÉFIS SUPPLÉMENTAIRES

Lorsque vous aurez réussi à vaincre le Boss en solo, vous pourrez rehausser le défi pour vos parties suivantes!

Ultrarésistant - Dans ce défi, la Santé de départ du Boss est augmentée de 10.

Réserve de Gènes limitée - Voici une série de défis, un pour chacun des 6 types de gènes. Lorsque vous construisez votre Réserve de Gènes, vous ne pouvez utiliser aucun Mutant Avancé disposant d'un de ces types de gènes. Vous utilisez néanmoins toujours les 6 Mutants de Base.

Table des défis : cochez ceux réussis !

Santé +10



Mage de Singularité

Jean Neige

EFFETS DES ICÔNES & RÈGLES SPÉCIALES

Les effets des icônes et des mots clés utilisés dans le jeu sont détaillés ci-dessous. Certains effets sont liés à des gènes spécifiques, comme indiqué.

Si un effet affecte plusieurs joueurs, vous devez toujours le résoudre dans le sens horaire, en commençant par le joueur actif. Vous devez toujours résoudre une capacité autant que possible.

REMARQUE : À moins qu'une capacité n'indique que vous « pouvez », vous devez la résoudre entièrement ! Si la capacité précise que vous « pouvez », vous avez le choix de la résoudre ou non.



GAIN DE FORCE

Gagnez autant de Force que la valeur indiquée sur l'icône. Pour chaque Force gagnée, déplacez votre marqueur Force d'une case sur la piste de Force, en direction de la case Furie. Si la case d'arrivée est déjà occupée par les marqueurs Force d'autres joueurs, empilez votre marqueur Force sur les leurs. Si votre marqueur est sur la case Furie (1) et qu'il vous reste de la Force à gagner, au lieu de continuer à faire progresser votre marqueur, reculez les marqueurs Force de **chaque** adversaire d'une case (2) pour chaque point de Force que vous gagnez alors que votre marqueur Force **est** sur la case Furie.



PERTE DE FORCE

Perdez autant de Force que la valeur indiquée sur l'icône. Pour chaque Force perdue, déplacez votre marqueur Force d'une case sur la piste de Force, en direction de la Zone d'Effroi. Si la case d'arrivée est déjà occupée par les marqueurs Force d'autres joueurs, empilez votre marqueur Force sur les leurs. Si le marqueur Force d'un joueur est sur la dernière case de la Zone d'Effroi et qu'il doit perdre de la Force, ces pertes excédentaires sont ignorées.

REMARQUE : L'ordre dans lequel sont ajustés les marqueurs Force peut être important. Si un effet conduit plusieurs joueurs à gagner ou perdre de la Force en même temps, commencez par déterminer les joueurs affectés, puis déplacez le marqueur Force du joueur actif (s'il doit l'être), puis ajustez chaque autre marqueur, l'un après l'autre dans l'ordre du tour, jusqu'à ce que tous les marqueurs des joueurs affectés aient été déplacés.

REMARQUE : Lorsque vous devez gagner ou perdre de la Force, la position de votre marqueur dans la pile n'a pas d'importance. Vous ne devez pas dépenser de la Force pour faire remonter votre marqueur au sommet de la pile. Pour chaque Force que vous gagnez, déplacez votre marqueur d'une case vers la case Furie.



CYCLE

Piochez le nombre de cartes indiqué, puis défaussez le même nombre de cartes. Par exemple, l'icône (2) indique que vous piochez 2 cartes, les ajoutez à votre main, puis défaussez 2 cartes de votre main.

REMARQUE : Si vous ne pouvez pas piocher le nombre de cartes requis, piochez-en autant que possible. Défaussez ensuite autant de cartes que vous en avez piochées.

REMARQUE : Si vous devez piocher une carte et que votre deck est vide, vous devez immédiatement choisir l'un de vos Mutants de votre défausse et le placer dans votre Chambre Froide. Mélangez ensuite les cartes restantes de votre défausse et placez-les, face cachée, en tant que nouveau deck.

Les Mutants Cyber (👤) peuvent disposer de cette capacité.

GEL

Lorsqu'un Mutant utilise une capacité de Gel pour Geler une carte, placez cette carte face cachée dans votre Chambre Froide. Une carte Gelée est retirée de la partie, mais elle vous fera gagner en fin de partie autant de PV qu'indiqués par sa valeur de Gel, dans son coin supérieur droit.

Les Mutants Nécro (👤) peuvent disposer de cette capacité.



ATTAQUE

Une capacité d'Attaque cible des adversaires et occasionne différents types d'effets négatifs. La capacité précise toujours les adversaires attaqués. Si un adversaire n'est pas une cible valide, il n'est pas attaqué.

EXEMPLE : Le Guerrier de Laura sur le Flanc Gauche se retire, conduisant les adversaires dominant Laura à mettre K.O. leurs Mutants présents sur le même Flanc que celui du Guerrier de Laura. Sarah ne domine pas Laura et elle n'est donc pas attaquée par cette capacité. John domine Laura, mais il n'a aucun Mutant sur son Flanc Gauche. Il n'est donc pas attaqué non plus. Ted domine Laura et dispose d'un Mutant sur son Flanc Gauche : il doit donc le mettre K.O. (voir p. 15).

Les Mutants Sabreurs (👤) peuvent disposer de cette capacité.



TRANSFORMATION

La capacité de Transformation s'active lors du Déploiement et conduit son Mutant à immédiatement se retirer, et donc à activer sa capacité de Retrait. Ensuite, une fois la carte défaussée, déployez la première carte de votre deck et activez la capacité de Déploiement de cette nouvelle carte.

La transformation ne peut pas être Copiée.

REMARQUE : Si vous devez piocher une carte et que votre deck est vide, vous devez immédiatement choisir l'un de vos Mutants de votre défausse et le placer dans votre Chambre Froide. Mélangez ensuite les cartes restantes de votre défausse et placez-les, face cachée, en tant que nouveau deck.

EXEMPLE : Ted joue un Tech-Tao qui dispose d'une capacité de Transformation. Le Tech-Tao est immédiatement retiré et sa capacité de Retrait est résolue. Ted choisit de prendre un Guerrier de sa défausse (il ne peut pas choisir le Tech-Tao, celui-ci n'était pas encore défaussé) et défausse un Lycan de sa main. Une fois la capacité de Retrait du Tech-Tao résolue, celui-ci est défaussé. La deuxième partie de la capacité de Transformation est alors résolue : Ted déploie la première carte de son deck, qui s'avère être un Zombie. En résolvant la capacité de Déploiement du Zombie, Ted gagne 2 Force.

EXEMPLE : Ted joue un Xeleroth. Il perd donc 1 Force, puis choisit de Copier la capacité de Déploiement du Guerrier présent sur son Flanc Gauche, et regagne 2 Force. Sa capacité de Retrait ayant été résolue, le Xeleroth est défaussé. Ted doit maintenant déployer un nouveau Mutant de son deck. Comme son deck est vide, Ted Gèle une carte de sa défausse puis mélange sa défausse pour former un nouveau deck (incluant donc le Xeleroth qui vient d'y être défaussé). Ted déploie ensuite la première carte de son deck, qui s'avère être un Alien. En résolvant la capacité de Déploiement de l'Alien, Ted gagne 1 Force.

Les Mutants Mythiques () peuvent disposer de cette capacité.



PARADE

Une capacité de Parade permet au Mutant de vous protéger d'une attaque. Si vous êtes attaqué et que vous avez un Mutant face visible dans votre Arène disposant d'une capacité de Parade, **au lieu** de résoudre les effets de l'attaque, vous **devez** activer la capacité de Parade. Si plusieurs joueurs sont attaqués, ceux qui ne font pas de Parade sont affectés normalement par l'attaque. Si plusieurs des Mutants de votre plateau Joueur disposent d'une capacité de Parade, choisissez celui qui est activé à chaque fois que vous êtes attaqué.

EXEMPLE : John joue un Tyran Noir, obligeant chaque adversaire qui le domine à perdre 2 Force. Ted ne domine pas John et même si celui-ci a une Démonette, il n'active pas sa capacité de Parade dans la mesure où il n'est pas attaqué. Sarah domine John et elle possède également une Démonette. Donc, au lieu de perdre 2 Force, elle active la capacité de Parade de la Démonette : celle-ci se retrouve K.O., mais elle protège Sarah de l'attaque et lui fait gagner 1 Force.

La Parade n'est pas une capacité de Déploiement !

La Parade ne peut pas être Copiée !

Les Mutants Mythiques () peuvent disposer de cette capacité.

DOMINER / ÊTRE DOMINÉ

Vous dominez tous les adversaires dont le marqueur Force est derrière ou en dessous du vôtre sur la piste de Force, et vous êtes dominé par tous les adversaires dont le marqueur Force est devant ou au-dessus du vôtre (c'est-à-dire plus près de la case Furie) sur la piste de Force. Si plusieurs marqueurs Force sont sur une même case, celui du dessus domine ceux qui sont en dessous.

K.O.

La capacité de K.O. conduit une carte Mutant à être retournée face cachée. Celle-ci demeure dans sa zone d'Arène. Les Mutants face cachée n'activent pas leur capacité de Retrait lorsqu'ils se retirent et leurs capacités ne peuvent plus être Copiées par les autres Mutants. Ils ne sont plus considérés comme des Mutants en jeu et toutes leurs capacités Permanent ou de Parade sont inactives.

Un Mutant K.O. n'est pas retourné face visible si une autre capacité de K.O. affecte sa zone. La seule façon de retourner un Mutant K.O. est d'utiliser une capacité indiquant « retournez face visible un Mutant K.O. ».

Les Mutants Sabreurs () peuvent disposer de cette capacité.

GAIN

La capacité de Gain vous permet de choisir n'importe quel Mutant face visible dans votre Réserve de Gènes et de le placer dans la zone indiquée par la capacité de Gain, comme votre main, le dessus de votre deck, votre Incubateur, votre défausse ou votre Chambre Froide.

REMARQUE : Si vous n'avez plus de Mutants dans votre Réserve de Gènes, vous ne pouvez plus résoudre de capacité de Gain.

Les Mutants Zoomorphes () peuvent disposer de cette capacité.

PERMANENT

Tant qu'un Mutant disposant d'une capacité Permanent se trouve, face visible, dans l'une de vos zones d'Arène, cette capacité est active. N'oubliez pas d'appliquer ses effets!

Les capacités Permanent demeurent actives jusqu'à ce que votre Mutant soit retiré de l'Arène.

Une capacité Permanent n'est pas une capacité de Déploiement!
Une capacité Permanent ne peut pas être Copiée!

EXEMPLE : Sarah a deux Nobles Saigneurs dans son Arène. Chaque fois qu'elle Gèle un Mutant, elle gagne un total de 4 Force.

REMARQUE : Les capacités Permanent se cumulent!
Si vous avez deux Mutants disposant de la même capacité Permanent dans votre Arène, cette capacité est doublée.

COPIE

La capacité de Copie permet à un Mutant de résoudre la capacité d'un autre Mutant. Lorsqu'un Mutant Copie la capacité d'un autre Mutant, vous devez considérer que cette capacité est inscrite sur la carte du Mutant la Copiant jusqu'à ce qu'elle soit totalement résolue.

La capacité de Copie indique généralement quel autre Mutant peut être ciblé pour la Copie. Cela peut être un Mutant de votre main, de votre défausse ou de votre Réserve de Gènes. Si la capacité de Copie ne spécifie aucune cible, elle ne peut cibler qu'un Mutant, face visible, présent dans votre Arène.

EXEMPLE : John résout la capacité de Retrait de Supernovus qui lui permet de Copier la capacité de Déploiement ou de Retrait d'un autre Mutant. Il choisit la capacité de Retrait d'un Zombie présent sur le Flanc Gauche de son Arène. La capacité de Retrait du Zombie indique « Vous pouvez Geler ce Mutant ». John Gèle Supernovus et place sa carte dans sa Chambre Froide.

Les capacités de Transformation, Permanent et de Parade ne peuvent pas être Copiées!

Les Mutants Galactiques () peuvent disposer de cette capacité.

VALEUR DE GEL VARIABLE

Certains Mutants disposent d'une valeur de Gel variable. À la fin de la partie, lors du décompte des PVs de votre Chambre Froide, la valeur de Gel de ces Mutants est déterminée par le nombre de symboles d'un gène spécifique présents sur les cartes de votre Chambre Froide (symbole indiqué sur sa valeur de Gel). La valeur de Gel de ces Mutants tant qu'ils sont en jeu ou dans votre main est considérée comme étant de 0 pour tout effet prenant en compte la valeur de Gel.

EXEMPLE : Sarah a 7 Mutants dans sa Chambre Froide à la fin de la partie : 2 Dévoreurs, 2 Zombies, 1 Noble Saigneur, 1 Tricéra-Tank et 1 Guerrier. Chaque Dévoreur lui rapporte 1 PV par gène Nécro dans sa Chambre Froide. Elle a un total de 6 gènes Nécro dans sa Chambre Froide, y compris les Dévoreurs. Chaque Dévoreur lui rapporte donc 6 PVs.



Les Mutants Galactiques () peuvent disposer de cette capacité.

FURIE

Vous êtes en Furie si votre marqueur Force est sur la case Furie. Au début de votre tour, si vous êtes en Furie et qu'au moins un de vos adversaires est dans la Zone d'Effroi, vous gagnez immédiatement des PVs supplémentaires, indiqués dans la case noire associée à la manche actuelle.

EFFROI

Vous êtes Effrayé si votre marqueur Force est dans la Zone d'Effroi.

CRÉDITS

Auteurs : Sen-Foong Lim, Jessey Wright

Illustrateurs : Katarzyna Kosobucka, Mateusz Komada

Producteur : Vincent Vergonjeanne

Directeur de Production : Przemek Dołęgowski

Directeur de Développement : Filip Miłunski

Équipe de Développement : Michał Gołębiowski, Wojciech Grajkowski

Traduction française : MeepleRules.fr