

RÈGLES EXPRESS

v1 — le cœur du jeu : la capture par encerclement. Le mana, les schémas de déplacement et le Nexus arrivent dans la boîte complète.

MATÉRIEL

- Le **plateau 6×6** (recommandé ; 8×8 en variante longue).
- Les **cartes** d'une faction par joueur (Eos et Yura fournies).
- Les **jetons carrés** d'unités, à la couleur de chaque joueur.

MISE EN PLACE

1. Plateau entre les deux joueurs. Ta **rangée maison** est la rangée la plus proche de toi.
2. Chaque joueur mélange son deck et pioche une **main de 4 cartes**.

TON TOUR (DANS L'ORDRE)

1. **Pioche** 1 carte.
2. **Pose** 1 unité : pose son jeton sur une case libre — soit sur **ta rangée maison**, soit **adjacente (côté contre côté) à une de tes unités**. Garde la carte visible devant toi : c'est la fiche de l'unité.

LA CAPTURE — LE CŒUR DU JEU

Après ta pose, regarde dans les **4 directions** (haut, bas, gauche, droite) :

- Si une **ligne ininterrompue d'unités adverses** part de ta nouvelle unité et se termine sur **une autre de tes unités**, toute la ligne est **prise en tenaille** — c'est l'encerclement.
- **DÉF 3 ou moins** → l'unité **change de camp** : remplace son jeton par un des tiens, sa carte passe devant toi.
- **DÉF 4 ou plus** → trop ancrée pour basculer : elle est **détruite** (jeton retiré, carte à la défausse).
- Plusieurs directions peuvent capturer **en même temps**. Les unités qui viennent de changer de camp ne déclenchent pas de nouvelle capture.

FIN DE PARTIE

Quand le plateau est **plein** ou qu'**aucun joueur ne peut poser** : le joueur qui **contrôle le plus d'unités** gagne.

TROIS CONSEILS DE STRATÈGE

- Une pose qui ne menace rien **prépare** une tenaille — pense un coup d'avance.
- Les unités à haute DÉF font d'excellents **murs** : on ne les retourne pas.
- Le bord du plateau n'a que 2 ou 3 directions : on s'y fait **encercler moins**.

Version playtest. Vos retours de parties sont de l'or — venez les partager sur le Discord. · nyxera.fr