

Introduction :

Les dés Irondie ont 9 formes distinctes et se retrouvent en 8 couleurs différentes. Il y a trois types de dés : les dés avec des petits triangles sont des dés d'attaque, ceux avec des points sont les dés de défense et finalement ceux avec des chiffres sont les dés de vitalité. On retrouve leurs particularités dans le livret fourni dans chaque paquet de départ de Irondie.

Tous les dés ne sont pas utilisés en même temps. On doit construire un assortiment en choisissant 9 dés. On peut combiner les types de dés et les couleurs avec la condition d'avoir au moins un dés de chaque type présent dans l'assortiment final. Les ensembles de départ de Irondie contiennent tous les dés pour une seule couleur. Une grosse partie du plaisir de Irondie est de personnaliser et améliorer ses différents assortiments de dés.

Chaque joueur aura besoin de son propre assortiment de 9 dés pour jouer. Le tapis de champ de bataille est fourni avec chaque assortiment de base de Irondie. Il représente l'endroit où chaque joueur va placer ses dés lors des différentes phases du jeu. Avec la pratique les joueurs pourront éventuellement s'en passer.

Le but du jeu est de réduire les points de vitalité de l'adversaire à zéro. Les points de vitalité d'un joueur sont la somme de toutes les valeurs de ses dés de vitalité en jeu.

Une partie de Irondie est divisée en tours, et chaque tour comporte trois phases : la bataille, l'escarmouche et le calcul des dégâts. Il est fort possible que la phase d'escarmouche soit ignorée lors de certains tours. La phase d'escarmouche étant plus complexe elle sera détaillée après la description des phases 1 et 3 mais la séquence de jeu reste 1-2-3.

Bataille (phase 1)

- 1) Simultanément chaque joueur choisit le type et le nombre de dés qu'il utilisera lors du combat et les lance. Au premier tour chaque joueur doit obligatoirement lancer au moins un dé de vitalité. Chacun des joueurs doit en tout temps avoir au moins un dé de vitalité en jeu.
- 2) Sans modifier les résultats chaque joueur place les dés dans les cases assignées sur le champ de bataille;

pour chaque type de dé (vitalité, attaque, défense) le résultat le plus élevé doit être placé sur le "1", et ainsi de suite.

Calcul des dégâts (phase 3)

- ❖ Chaque joueur calcule la somme de ses dés d'attaque ainsi que celle de ses dés de défense. Pour calculer les dégâts infligés chaque joueur devra soustraire la somme de ses dés d'attaque à la somme des dés de défense de son adversaire.
- ❖ Si le résultat est négatif le joueur devra soustraire cette valeur au total de ses dés de vitalité. Il peut distribuer le total des points de dégâts sur un ou plusieurs dés comme il le veut.
- ❖ Tous les dés de vitalité dont le résultat a été réduit à zéro sont retirés de leur zone et placés dans l'Abysses. Un dé qui se retrouve dans l'Abysses est détruit, il ne pourra pas revenir en jeu. Un joueur qui n'a plus de dé de vitalité en jeu perd la partie. Si un joueur ne possède plus de dés de vitalité en jeu il perd la partie. Si les deux joueurs n'ont plus de dés de vitalité simultanément alors le résultat de la partie est nul.
- ❖ À la fin du tour tous les dés impliqués dans la bataille, sauf les dés de vitalité, sont placés dans les Limbes.
- ❖ Au début du prochain tour les joueurs récupéreront leurs dés des Limbes. Ils pourront aussi reprendre en main UN dé de vitalité déjà en jeu, à la condition qu'il en reste au moins un sur le tapis de champ de bataille.



Escarmouche (phase 2)

Les dés qui n'ont pas été utilisés lors de la phase 1 constituent la **réserve**. Le joueur ayant le plus grand nombre de dés dans sa réserve peut déclencher une Escarmouche. Pour ce faire il provoquera l'autre joueur en duel. Le joueur ainsi sollicité pourra choisir de répondre à ce duel ou non. Un duel peut être constitué de 4 actions (une attaque et 3 répliques). S'il réplique à l'attaque initiale le joueur sollicité pourra, s'il le désire, provoquer un

second duel **après** la résolution du premier.

Le joueur provoquant le premier duel doit choisir dans sa réserve le dé qu'il utilisera et annoncer quel dé sera ciblé par l'attaque. La cible doit être un dé qui est déjà en jeu. Une fois lancé le dé sera placé dans la case Escarmouche 1.

L'autre joueur choisira un dé avec lequel riposter s'il décide de le faire. Il devra choisir ce dé parmi ceux de sa réserve. La cible de sa réplique devra obligatoirement être celui qui a ouvert les hostilités OU le dé ciblé par l'adversaire à l'ouverture du duel.

Durant la phase d'escarmouche chaque joueur déclenchera l'effet spécial des dés utilisés. Ces effets sont décrits sur le tapis de champ de bataille. Chaque dé doit avoir une cible déclarée; **en cas d'égalité ce sera toujours une victoire pour le dé ciblé.**

Déroulement et exemple pour la phase d'Escarmouche :

- A) Terri a plus de dés dans sa réserve que Robert. C'est elle qui va commencer la phase d'escarmouche en déclarant le premier duel. Elle choisit un dé dans sa réserve, identifie la cible (le dé adverse attaqué) et effectue son jet. Elle place ensuite ce dé dans la case Escarmouche 1 de son tapis de champ de bataille en conservant le résultat.
- B) Robert peut répliquer à ce premier duel en engageant un des dés de sa réserve. Après avoir effectué le jet il le placera dans la case Escarmouche 1 de son propre tapis de champ de bataille. Sa réplique DOIT cibler le dé utilisé par Terri au début du duel, ou la cible de ce dernier. Si Robert décide de ne pas répliquer, ou ne le peut pas, la phase d'Escarmouche se termine immédiatement et l'effet spécial du dé lancé par Terri est résolu.
- C) Terri pourra elle aussi répliquer en utilisant un second dé. Ce dé devra obligatoirement cibler un dé déjà présent dans une case des zones d'escarmouche ou un dé ayant été ciblé plus tôt durant la même phase. Le second dé, une fois le jet effectué, sera placé dans la case Escarmouche 2.
- D) Robert pourra riposter à son tour (de la même façon que Terri). Ce sera la

dernière action de ce duel.

- E) La résolution du duel débute par le dernier dé lancé et se termine par le premier.
- F) Une fois le premier duel résolu Robert pourra, s'il le désire, provoquer un nouveau duel. Une fois celui-là résolu Terri pourra en provoquer un troisième, et ainsi de suite. La phase d'escarmouche se termine lorsque les deux joueurs ont utilisé tous les dés de leur réserve ou décident de passer. Un joueur qui ne provoque pas un nouveau duel est réputé avoir passé, il ne pourra plus provoquer de duel pendant cette phase. Il pourra par contre continuer à répliquer aux attaques de l'autre joueur.

Exemple :

Terri cible un dé d'attaque dans la zone d'attaque de Robert. Elle lance un *Smasher*, et le place dans la case Escarmouche 1. Robert ne se laisse pas faire, il réplique avec un *Nullifier* ciblant le *Smasher*. Il le place dans la case Escarmouche 1 de son propre tapis de champ de bataille. Terri choisit de ne pas riposter au *Nullifier*, le duel est terminé. Pour la résolution on tiendra compte du résultat du *Nullifier* en premier lieu.

Si son résultat est supérieur à celui du *Smasher* ce dernier sera placé dans les Limbes (selon l'effet spécial du *Nullifier*). Dans ce cas l'effet du *Smasher* ne serait pas résolu, peu importe son résultat, car il a été éliminé par le *Nullifier*. Par contre, si le résultat du *Nullifier* est inférieur on poursuivra la résolution et le résultat du *Smasher* sera pris en compte. Si le résultat de *Smasher* le permet, le dé d'attaque ciblé se retrouvera dans L'Abysses (selon l'effet du *Smasher*).

Une fois le premier duel résolu tous les dés se retrouvant dans les cases Escarmouche sont déplacés dans les Limbes. Robert pourrait alors provoquer un second duel s'il le souhaitait, en choisissant un dé de sa réserve et en identifiant une cible.

NB : La valeur d'un dé ne peut jamais être supérieure à 6 ou inférieure à 0. Par exemple, si on obtient un 4 avec un lancer d'*Assault* lors d'une Escarmouche et que la cible a une valeur de 3 on peut (au choix) la réduire à 0 minimum ($3-4=0$) ou l'augmenter à 6 maximum ($3+4=6!$). Les dés de vitalité sont une exception : lorsque leur valeur devient égale ou

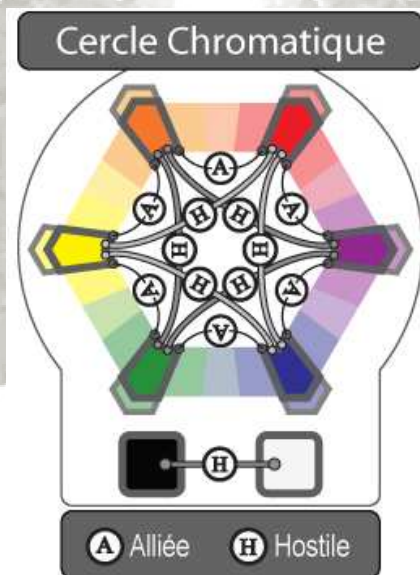
inférieure à zéro ils sont déplacés dans l'Abysses et ne reviendront pas en jeu.



Les bonus de couleur et spécialisation :

Chaque couleur est reliée aux autres selon un degré de parenté. Deux couleurs primaires sont les "parents" d'une couleur secondaire, et chaque couleur secondaire est le "descendant" de deux couleurs primaires. Par exemple, Vert est le descendant du mélange de Bleu et Jaune. Blanc et Noir ne sont apparentés avec aucune autre couleur.

Un cercle chromatique au verso du tapis de champ de bataille détaille les liens entre les couleurs ainsi que les bonus associés à chaque couleur.



Selon leurs origines et leurs liens de parenté il y a des couleurs alliées (comme les parents avec leurs descendants), et des couleurs hostiles (comme les couleurs d'une même catégorie. Vert est hostile à Rouge et Bleu car ce sont trois couleurs primaires, et Noir est hostile à Blanc). Finalement, certaines couleurs ont des

relations neutres, ni hostiles ni alliées, par exemple le Jaune et le Violet.

Les couleurs sont importantes pour l'application de ce qu'on appelle la "Règle du 1". Cette règle stipule que, si la valeur obtenue par un lancer de dés est "1", on applique alors l'effet spécial de la couleur du dé lancé sur n'importe quel dé allié en jeu (jamais sur lui-même). La "Règle du 1" est appliquée AVANT n'importe quel autre effet spécial dès que le dés est mis en jeu. Il arrive que la "Règle du 1" ne puisse pas être appliquée, à cause de l'absence d'un dé allié en jeu par exemple. C'est pourquoi avoir un ensemble de 9 dés avec des couleurs variées peut être avantageux.

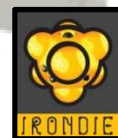
Les dés rares transforment la "Règle du 1" en "Règle du 2"! Vous les trouverez dans les blocs d'extension de Irondie.

Finalement, chaque type de dé est associé à une couleur. On parle alors de dés spécialisé. Sur le tapis de champ de bataille on retrouve la description de chaque type de dé et sa couleur spécialisée. Par exemple, Noir est la couleur spécialisée du *Smasher*, Rouge est celle du *Assault*, etc. Un dé spécialisé supprime la règle normale des égalités décrite dans la phase d'escarmouche. Lorsqu'un dé spécialisé cible un dé non hostile il remporte les égalités.

Par exemple, un *Smasher Noir* aura le dessus sur un dé Jaune ciblé même si leurs résultats sont égaux. Par ailleurs, l'issue ne serait pas la même si le *Smasher Noir* ciblait un dé Blanc car le dé Blanc est hostile. Le *Smasher* ne remporterait pas l'égalité.

Pour un manuel de règles plus détaillé (en anglais) visitez le www.irondie.com. Vous y trouverez aussi des tapis de champ de bataille téléchargeables, des stratégies de combat, des exemples d'assortiments de couleurs, des conseils d'autres joueurs et bien d'autres informations.

Mais avant ça il faut jouer! Vous aurez sûrement la chance du débutant, après tout, ce sont des dés!



www.irondie.com