

LIVRET DE RÈGLES

 IRONDIE

REL 1.4

OCTOBRE 2010





IRONDIE - Règles

Octobre 2010

UN JEU DE DÉS

IRONDIE est un jeu de plateau excitant utilisant d'élégants dés en métal, pour simuler une bataille entre 2 (ou plusieurs) joueurs. Chaque dé à collectionner a une combinaison spéciale de forme, de couleur et de capacité. Leur beauté unique attire aussi les collectionneurs, indépendamment du jeu.

IRONDIE est un jeu que vous pouvez apprendre très rapidement, mais le nombre de combinaisons possibles vous assure que vous ne serez jamais lassé d'essayer de nouveaux assortiments et de nouvelles stratégies.

Avec IRONDIE, chaque partie est différente. C'est à vous de sélectionner vos dés et de créer des stratégies gagnantes ! Chaque partie offre de nouveaux défis qui seront surmontés avec de l'habileté et un peu de chance.

TABLE DES MATIÈRES

| | |
|------------------------------------|---|
| LE JEU | 1 |
| LES DÉS | 1 |
| LES COULEURS..... | 3 |
| LA PARENTÉ | 3 |
| LE CERCLE CHROMATIQUE | 3 |
| LES DÉS RARES..... | 4 |
| LE PLATEAU DE JEU | 4 |
| COMMENT JOUER | 5 |
| AVANT DE DÉMARRER..... | 5 |
| LA PARTIE..... | 5 |
| PHASE 1 : BATAILLE..... | 5 |
| PHASE 2 : ESCARMOUCHE..... | 2 |
| PHASE 3 : DÉGÂTS | 7 |
| PHASE 4 : FIN DU TOUR..... | 7 |
| LA FIN DE PARTIE..... | 7 |
| LE MODE MULTI-JOUEURS | 7 |
| LES RÈGLES D'OR | 8 |
| LES RÈGLES DE TOURNOI | 8 |



www.irondie.com

LE JEU

IRONDIE est un jeu de dés tactique. Chaque forme de dé correspond à un pouvoir particulier qui, combiné avec la couleur du dé, offre des synergies uniques. Contrairement aux autres jeux de dés, la chance n'est pas le facteur principal des parties d'IRONDIE. La capacité qu'auront les joueurs à équilibrer habilement les caractéristiques de leurs dés est beaucoup plus importante.

Pour défier un adversaire, chaque joueur doit créer un assortiment personnel de dés, en choisissant parmi les différentes formes et couleurs dont il dispose. En combinant intelligemment les capacités des dés, les joueurs peuvent créer un très grand nombre d'assortiments performants, chacun ayant sa propre stratégie.

Chaque joueur commence la partie avec 9 dés. Au début du jeu, chaque joueur choisit parmi ses 9 dés, ceux avec lesquels il va commencer à jouer et ceux qu'il va conserver pour les phases suivantes de la partie. Ensuite les joueurs démarrent la bataille en lançant les dés qu'il ont choisis pour commencer : les dés d'attaque font des dégâts à l'adversaire, les dés de défense font écran aux attaques, et les dés de vitalité indiquent le niveau d'énergie de chaque joueur. Quand un joueur n'a plus de dés de vitalité, il (ou elle) perd la partie.

Les dés qui ne sont pas lancés lors de la première phase de bataille au début du tour de jeu, forment les réserves et pourront être lancés dans la phase d'embuscade, où leur différentes capacités pourront affecter les dés utilisés lors de la bataille. Par exemple, je peux commencer la phase d'embuscade avec un dé de balistique, visant l'un des dés en jeu de mon adversaire. Si le résultat de mon jet est supérieur au dé ciblé, je peux soustraire 2 points au dé ciblé et s'il est inférieur, je ne soustrais qu'1 point au dé ciblé (car c'est la capacité du dé de balistique).

À la fin de chaque tour, si la somme de tous les dés d'attaque est supérieure à la somme de tous les dés de défense de l'adversaire, la différence est déduite des dés de vitalité de l'adversaire.

LES DÉS

LES CARACTÉRISTIQUES DES DÉS

| CATÉGORIE | NOM | FORME | SPECIALISATION | CIBLE | COMPARAISON | EFFET EN CAS DE VICTOIRE | EFFET EN CAS DE DÉFAITE |
|-----------|--------------|---|----------------|--|-------------|---|-------------------------------|
| ATTACHE | ÉCRASEUR |  | NOIR | 1 dé en jeu | > | le dé ciblé part aux ABYSSES | L'ÉCRASEUR part aux ABYSSES |
| | ASSAUT |  | ROUGE | 1 dé d'ATTACHE en jeu | > | ajouter ou ôter la valeur du dé d'ASSAUT au dé ciblé | ajouter ou ôter 1 au dé ciblé |
| | BALISTIQUE |  | VIOLET | 1 dé en jeu | > | ôter 2 au dé ciblé | ôter 1 au dé ciblé |
| DÉFENSE | ANNULATEUR |  | BLEU | 1 dé en jeu | > | le dé ciblé part dans les LIMBES | - |
| | ÉCRAN |  | VERT | 1 dé de DÉFENSE en jeu | > | ajouter ou ôter la valeur du dé ÉCRAN au dé ciblé | ajouter ou ôter 1 au dé ciblé |
| | ÉNERGISEUR |  | BLANC | 1 dé en jeu | > | ajouter 3 au dé ciblé | ajouter 1 au dé ciblé |
| VITALITÉ | ESSAIM |  | ORANGE | chaque dé de DÉFENSE de l'adversaire en BATAILLE | < | ôter 2 de chaque dé ciblé | - |
| | FORTERESSE |  | JAUNE | chaque dé d'ATTACHE de l'adversaire en BATAILLE | < | ôter 2 de chaque dé ciblé | - |
| | RÉGÉNÉRATION |  | - | 1 dé de ses propres LIMBES | ∅ | mettre en BATAILLE le dé ciblé avec la valeur du dé de RÉGÉNÉRATION | - |

1. CATÉGORIE

Les 9 types de dés sont répartis en 3 CATÉGORIES, qui déterminent la façon dont chaque dé est utilisable en BATAILLE :

- les **DÉS D'ATTAQUE** : leurs valeurs (de 1 à 6) sont indiquées par des triangles. Ils peuvent faire des DÉGÂTS à l'adversaire.
- les **DÉS DE DÉFENSE** : leurs valeurs (de 1 à 6) sont indiquées par des ronds. Ils peuvent faire écran aux DÉS D'ATTAQUE de l'adversaire.
- les **DÉS DE VITALITÉ** : leurs valeurs (de 1 à 6) sont indiquées par des chiffres. Ils représentent la vitalité totale du joueur, cad. le total de dégâts qu'il doit subir pour les perdre. Quand un joueur n'a plus de dés de vitalité, il (ou elle) perd la partie.

2. NOM ET FORME

Chaque dé a une FORME particulière qui le distingue des autres et qui détermine les EFFETS qu'il génère lors de la phase d'ESCARMOUCHE.

3. SPÉCIALISATION

C'est l'indication de la relation entre les FORMES et les COULEURS. Chaque FORME a une spécialisation qui est plus efficace avec la bonne COULEUR. Si un dé a la bonne combinaison FORME-COULEUR (voir la table 1), alors il gagnera le DUEL en cas d'égalité. Il y a une seule exception à cette règle : si le dé CIBLÉ est d'une COULEUR HOSTILE (voir "Les couleurs").

4. CIBLE

Indique le ou les dés qui subiront les EFFETS du dé lancé lors de la phase d'ESCARMOUCHE.

5. COMPARAISON

Pour déterminer l'issue d'un DUEL lors de la phase d'EMBUSCADE, il faut faire une COMPARAISON entre la valeur du dé lancé et celle du dé CIBLE. Il y a 3 façons de déterminer si un dé lancé lors d'un DUEL gagne ou perd le DUEL :

- > (**supérieur**) : si le résultat du dé lancé est supérieur à la valeur du dé CIBLE, le dé lancé gagne le duel, sinon il le perd.
- < (**inférieur**) : si le résultat du dé lancé est inférieur à la valeur du dé CIBLE, le dé lancé gagne le duel, sinon il le perd.
- ∅ : l'EFFET est appliqué, quelque soit le résultat du dé.

6. EFFET

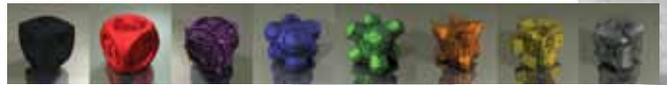
Indique l'action que le joueur doit effectuer, suite à la COMPARAISON.



LES COULEURS

Il y a 8 couleurs différentes, regroupées en 3 CATÉGORIES :

- 3 COULEURS PRIMAIRES (ROUGE, BLEU, JAUNE)
- 3 COULEURS SECONDAIRES (VIOLET, VERT, ORANGE)
- 2 NON-COULEURS (BLANC, NOIR)



Note : En combinant 2 couleurs primaires, vous obtenez une couleur secondaire (Bleu et Jaune donne du Vert). Les couleurs primaires sont appelées les **parents** et les couleurs secondaires (comme le vert dans notre exemple) sont appelées les **enfants**.

Il y a deux aspects importants en ce qui concerne la couleur d'un dé : la PARENTÉ et le BONUS DE COULEUR :

La PARENTÉ

Chaque couleur a des couleurs ALLIÉES, HOSTILES ou NEUTRES.

1. ALLIÉES :

Chaque couleur PRIMAIRE est ALLIÉE à elle-même et aux couleurs SECONDAIRES qu'elle peut générer.
Chaque couleur SECONDAIRE est ALLIÉE à elle-même et aux couleurs PRIMAIRES qui la génèrent.
NOIR et BLANC ne sont ALLIÉS qu'avec elles-mêmes.

2. HOSTILES :

Les couleurs sont HOSTILES aux autres couleurs de la même catégorie, c'est-à-dire que :

- chaque couleur PRIMAIRE est HOSTILE aux autres couleurs PRIMAIRES,
- chaque couleur SECONDAIRE est HOSTILE aux autres couleurs SECONDAIRES,
- NOIR est HOSTILE à BLANC et vice-versa.



3. NEUTRES :

Les couleurs qui ne sont ni ALLIÉS, ni HOSTILES à d'autres couleurs, sont NEUTRES vis-à-vis de ces couleurs.

Le CERCLE CHROMATIQUE

LE CERCLE CHROMATIQUE

A ALLIÉE

H HOSTILE

+1 à 1 dé d'ATTAQUE ALLIÉ et
+1 à 1 dé de VITALITÉ ALLIÉ

+2 à 1 dé de VITALITÉ ALLIÉ

+2 à 1 dé
VITALITÉ ALLIÉ

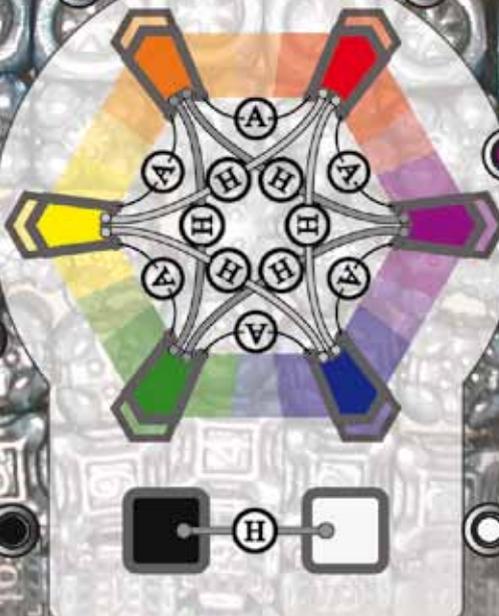
+1 à 1 dé d'ATTAQUE
ALLIÉ et +1 à 1 dé de
DÉFENSE ALLIÉ

+1 à 1 dé de DÉFENSE
ALLIÉ et +1 à 1 dé
de VITALITÉ ALLIÉ

+2 à 1 dé de
DÉFENSE ALLIÉ

+3 à 1 dé d'ATTAQUE ou
de DÉFENSE ALLIÉ et -1 à
1 de vos dés de VITALITÉ

+1 à 1 dé ALLIÉ ou
NEUTRE et +1 à 1 de
vos dés de VITALITÉ



- Chaque dé est considéré comme ALLIÉ à tout dé de la même couleur.
- Une couleur qui n'est ni ALLIÉE, ni HOSTILE est considérée comme NEUTRE.

BONUS DE COULEUR

Quand un joueur sort "1" sur un jet de dé (en BATAILLE ou en ESCARMOUCHE) il doit immédiatement appliquer, si cela est possible, le BONUS en rapport avec la couleur du dé lancé à 1 (ou 2) de ses propres dés EN JEU.

Le dé CIBLE ne peut pas être celui qui a obtenu 1 sur le lancé.

Le dé CIBLE doit toujours être une CIBLE LÉGALE, cad. qui est conforme à la CATÉGORIE et à la COULEUR spécifiées dans le CERCLE CHROMATIQUE.

- S'il n'y a pas de CIBLE LÉGALE, le BONUS ne s'applique pas.
- Si le dé lancé peut donner un BONUS à plusieurs dés (voir couleurs SECONDAIRES) et qu'il n'y a de CIBLES LÉGALES que pour certains bonus seulement, alors seuls les bonus ayant des CIBLES LÉGALES s'appliquent.

Voir "Phase 1 : BATAILLE" ci-dessous, pour l'application des BONUS DE COULEUR dans la PHASE DE BATAILLE.

LES DÉS RARES

À l'intérieur des extensions de 3 dés (vendus séparément dans un emballage spécial), vous pouvez trouver 1 dé rare. Un dé rare se distingue d'un dé commun par les gravures au laser qu'il porte sur ses faces. À la différence des dés communs qui déclenchent le BONUS DE COULEUR sur un 1, les dés rares déclenchent le bonus sur un jet de 1 ou de 2.

Vous ne pouvez pas avoir plus de 3 dés rares dans votre ASSORTIMENT de 9 dés.

Exemple : J'ajoute 2 points à un dé d'ATTAQUE chaque fois que je sors 1 sur un dé rouge. Avec un dé rare, j'ajouterai ces 2 points chaque fois que je sortirai 1 ou 2 sur mon dé rouge.

LE PLATEAU DE JEU



Le PLATEAU DE JEU est divisé en plusieurs zones :

- A) **BATAILLE** : les dés lancés lors de la PHASE de BATAILLE sont placés ici. Cette ZONE est divisée en 3 zones plus petites où les dés d'**ATTAQUE**, de **DÉFENSE** et de **VITALITÉ** sont placés.
- B) **ESCARMOUCHE** : les dés lancés lors de la PHASE D'ESCARMOUCHE sont placés ici jusqu'à la fin de chaque DUEL.

C) **LES ABYSSES** : les dés éliminés pour la partie sont placés ici. Les dés à placer dans les ABYSSES sont :

- les dés détruits lors d'une ESCARMOUCHE (par l'effet d'un ÉCRASEUR, par exemple),
- les dés de VITALITÉ de la ZONE DE BATAILLE dont la valeur est inférieure ou égale à 0.

D) **LES LIMBES** : les dés qui doivent retourner dans la main du joueur à la FIN DU TOUR sont placés ici. Les dés à placer dans LES LIMBES sont :

- les dés lancés pendant la PHASE d'ESCARMOUCHE, à la fin de chaque duel,
- les DÉS D'ATTAQUE et de DÉFENSE de la ZONE de BATAILLE après la PHASE DE DÉGÂTS.

NOTE : Lorsque vous utilisez le plateau de jeu, pour faciliter votre vision du jeu, il est préférable de placer vos dés en ordre croissant ou décroissant. Les dés d'attaque et de vitalité se placent en ordre décroissant à partir de la droite, alors que les dés de défense se placent en ordre décroissant à partir de la gauche.

COMMENT JOUER

AVANT DE DÉMARRER

IRONDIE est prévu pour 2 joueurs, mais est aussi jouable à plusieurs. Les règles qui suivent sont écrites pour un jeu à 2. Les règles pour jouer à plus se trouvent en page 7.

Chaque joueur doit avoir un ASSORTIMENT de dés. Chaque ASSORTIMENT est composé de 9 dés, avec au moins un dé de chaque CATÉGORIE (cad. au moins 1 dé d'ATTAQUE, 1 dé de DÉFENSE et 1 dé de VITALITÉ), et avec au plus 3 dés rares. Avant de démarrer la partie, chaque joueur doit révéler à son adversaire son ASSORTIMENT de dés, pendant 30 secondes.

LA PARTIE

Chaque partie est divisée en TOURS de jeu et chaque TOUR est composé de 4 PHASES :

- BATAILLE
- ESCARMOUCHE
- DÉGÂTS
- FIN DU TOUR



PHASE 1 : BATAILLE

- Chaque joueur divise son ASSORTIMENT de dés en 2 groupes, sans les révéler à son adversaire. Pour info., il est possible que l'un des groupes ne contienne aucun dé.
- Simultanément, les 2 joueurs lancent 1 des 2 groupes et gardent l'autre en RÉSERVE (cad. dans leur main). Les dés lancés sont EN JEU, alors que les dés du groupe restant seront utilisés lors de la PHASE D'ESCARMOUCHE.
- Les dés en JEU sont placés dans leur ZONES respectives : les dés d'ATTAQUE dans la ZONE D'ATTAQUE, les dés de DÉFENSE dans la ZONE DE DÉFENSE et les dés de VITALITÉ dans la ZONE DE VITALITÉ.
- Une fois les dés placés, chaque joueur regarde ses scores. Chaque dé avec un 1 (et/ou un 2 pour les dés rares) déclenche son BONUS DE COULEUR (voir le CERCLE CHROMATIQUE). Le joueur ayant la PRIORITÉ (voir ci-dessous) applique ses BONUS DE COULEUR (s'il y en a et qu'ils sont applicables) en premier; puis son adversaire fait de même.

Si un BONUS DE COULEUR augmente la valeur d'un dé ayant lui-même déclenché un BONUS DE COULEUR, le BONUS de COULEUR de ce dernier s'applique toujours, même si maintenant la valeur du dé en question est de 2 ou plus. Ainsi, 2 ÉCRANS BLEUS ayant 1 pour résultat, peuvent s'appliquer mutuellement leur BONUS DE COULEUR.

- Quand tous les BONUS DE COULEUR ont été appliqués, la PHASE DE BATAILLE prend fin et la PHASE D'ESCARMOUCHE débute.
- Si aucun des joueurs n'a de dé(s) en RÉSERVE, on saute la PHASE D'ESCARMOUCHE et on passe à la PHASE DE DÉGÂTS.

PRIORITÉ

La PRIORITÉ permet de savoir quel joueur débute une phase de jeu dans laquelle les joueurs font des actions à tour de rôle. La règle de la PRIORITÉ s'applique tout particulièrement à la PHASE D'ESCARMOUCHE et lors de l'application des BONUS DE COULEUR. Le joueur qui a la priorité est :

- celui qui a le plus de dés en RÉSERVE;
- en cas d'égalité, celui qui a le plus de points de vitalité;
- en cas de nouvelle égalité, les joueurs lancent un dé. Celui qui a fait le plus, a la PRIORITÉ (relancer en cas d'égalité).

Lors de la PHASE D'ESCARMOUCHE, les joueurs peuvent lancer les dés qu'ils ont en RÉSERVE (dans leur main), afin d'en appliquer les EFFETS (voir la table 1 : Les Caractéristiques des dés en page 1) sur les dés CIBLÉS.

L'ALTERNANCE DES DUELS DANS LA PHASE D'ESCARMOUCHE

Chaque PHASE D'ESCARMOUCHE consiste en 1 ou plusieurs DUELS. Lors d'un DUEL, chaque joueur peut lancer jusqu'à 2 dés.

Lors de chaque DUEL, le joueur qui lance le premier dé est considéré comme étant le joueur OFFENSIF, l'autre joueur étant alors DÉFENSIF. À la fin de chaque DUEL le joueur DÉFENSIF peut choisir de devenir OFFENSIF pour le DUEL suivant.

Si un joueur renonce à son droit de devenir OFFENSIF (cad. de lancer le premier dé du duel), il perd ce droit pour le reste de la PHASE D'ESCARMOUCHE en cours. Il ne pourra alors agir qu'en tant que joueur DÉFENSIF.

Lors du premier DUEL de chaque PHASE d'ESCARMOUCHE, le joueur qui a la PRIORITÉ a le droit de devenir le joueur OFFENSIF.

La PHASE D'ESCARMOUCHE prend fin lorsque :

- tous les joueurs ont renoncé à leur droit de devenir OFFENSIF, ou
- tous les joueurs n'ont plus de dés dans leur RÉSERVE.

Une fois la PHASE D'ESCARMOUCHE finie, la PHASE DE DÉGÂTS commence.

LA RÉOLUTION D'UN DUEL

1. Le joueur OFFENSIF prend 1 dé de sa RÉSERVE, le montre à son adversaire et désigne le(s) dé(s) CIBLE(s) parmi les dés EN JEU qui sont des CIBLES potentielles (voir la table 1 : Les Caractéristiques des dés en page 1, dans la colonne CIBLE). Ensuite, il lance le dé choisi et le place dans sa ZONE d'ESCARMOUCHE sur son plateau de jeu.
2. Le joueur DÉFENSIF peut alors :
 - a. prendre 1 dé de sa RÉSERVE, le montrer à son adversaire et désigner sa CIBLE. La CIBLE ne peut être qu'un dé placé dans la ZONE D'ESCARMOUCHE ou bien un dé CIBLÉ par l'un des dés placé dans la ZONE D'ESCARMOUCHE. Ensuite, il lance le dé et le place dans la ZONE d'ESCARMOUCHE de son plateau de jeu.
 - b. passer et renoncer à son premier lancer de dé du DUEL. Auquel cas, il ne pourra lancer qu'un seul dé, au lieu de deux, dans ce DUEL.
3. Ensuite, le joueur OFFENSIF, et après lui joueur DÉFENSIF, peuvent tous les deux :
 - a. utiliser le second lancer de dé à leur disposition dans ce DUEL (selon les modalités du 2.a, ci-dessus), ou
 - b. renoncer à leur second lancer de dé.

Exemple : Zac est le joueur OFFENSIF et commence le DUEL en lançant son premier dé. Dot renonce à son premier jet de dé, car il préfère attendre et voir ce que Zac va faire avec son second lancer. Zac décide de garder ses dés en RÉSERVE pour de prochains DUELS et renonce donc à son second lancer. Alors Dot utilise alors son deuxième jet de dé pour réagir au premier jet de Zac.

Note : Il est possible qu'un joueur qui souhaiterait réagir à un jet de dé de son adversaire lors d'un DUEL, ne puisse pas le faire, car aucun dé de sa RÉSERVE ne peut désigner de CIBLE LÉGALE, ou parce qu'il n'a plus de dés en RÉSERVE. Un joueur dont l'adversaire n'a plus de dés en RÉSERVE est libre de continuer le DUEL en cours et/ou de commencer d'autres DUELS sans que son adversaire puisse y répondre.

DÉTERMINER LE RÉSULTAT D'UN DUEL

Une fois que tous les joueurs ont effectué ou renoncé à leurs 2 lancers de dés, le DUEL en cours prend fin et tous les EFFETS des dés placés dans les ZONES d'ESCARMOUCHE sont appliqués, en commençant par le dernier dé lancé et en remontant ainsi jusqu'au premier (selon la méthode DEPS : Dernier Entré, Premier Sorti). Pour ce faire, comparez le résultat du dé lancé lors du DUEL avec celui de sa CIBLE et vérifiez si le dé lancé a gagné ou perdu la comparaison avec le dé cible, puis appliquez les EFFETS, en vous reportant pour tout cela à la table 1 : Les Caractéristiques des dés en page 1).

Note : La méthode DEPS peut avoir pour conséquence que la CIBLE d'un dé n'est plus EN JEU au moment de la résolution de l'EFFET (à cause de l'EFFET d'un ANNULATEUR ou d'un ÉCRASEUR qui aurait eu lieu avant). Dans ce cas, l'EFFET ne peut être appliqué, car il n'y a plus de CIBLE.

Quand tous les EFFETS des dés lancés pendant le DUEL ont été appliqués, chaque joueur déplace les dés de sa ZONE d'ESCARMOUCHE dans sa ZONE : LES ABYSSES (il est possible que certains dés lancés pendant le DUEL ne soient plus dans la ZONE d'ESCARMOUCHE, une fois les EFFETS appliqués; par exemple s'ils ont été envoyés dans LES ABYSSES suite à l'EFFET d'un ÉCRASEUR).

Quand tous les DUELS de la PHASE d'ESCARMOUCHE sont résolus, on passe alors à la PHASE DE DÉGÂTS.

PHASE 3 : DÉGÂTS

Chaque joueur fait la somme des valeurs des dés d'ATTAQUE puis des dés de DÉFENSE de sa ZONE DE BATAILLE. Si la somme des dés d'ATTAQUE d'un joueur dépasse la somme des dés de DÉFENSE de son adversaire, la différence est la somme des dégâts que subit l'adversaire.

Tous les joueurs ôtent, en même temps, de leurs dés de VITALITÉ dans leur ZONE DE VITALITÉ, un nombre de points égal aux dégâts qu'ils ont subis. Chaque joueur décide lui-même comment répartir la totalité des dégâts qu'il a reçus sur son ou ses dés de VITALITÉ. Quand la valeur d'un dé de VITALITÉ arrive à zéro, ce dé part aux ABYSSES.

Une fois tous les dégâts répartis, chaque joueur déplace tous ses dés d'ATTAQUE et de DÉFENSE de la ZONE DE BATAILLE dans LES LIMBES.

PHASE 4 : FIN DU TOUR

1. Chaque joueur peut reprendre en main un seul dé de VITALITÉ de sa ZONE DE BATAILLE.
2. Chaque joueur doit reprendre en main tous les dés de sa zone LES LIMBES.
3. La partie continue avec un nouveau TOUR qui commence avec la PHASE DE BATAILLE.

LA FIN DE PARTIE

La partie s'arrête dès (après la première PHASE DE BATAILLE) qu'un des joueurs est le dernier à qui il reste au moins un DÉ DE VITALITÉ dans sa ZONE DE VITALITÉ. Ce joueur est alors le vainqueur.

Dans le cas où les deux joueurs se retrouvent, en même temps, sans DÉ DE VITALITÉ dans leur ZONE DE VITALITÉ (par exemple après la PHASE DE DÉGÂTS), la partie se termine par une égalité.

LE MODE MULTI-JOUEURS

Il est possible de jouer à IRONDIE à plus de deux. Cela s'appelle le Mode Multi-Joueurs.

Les joueurs sont divisés en deux équipes d'un nombre égal. Les équipes se font face autour de la table.

L'ASSORTIMENT de chaque joueur doit avoir 9 dés, avec au moins 1 dé de chaque CATÉGORIE et un maximum de 3 dés rares.

La PHASE DE BATAILLE a lieu simultanément pour tous les joueurs, de même pour la PHASE DE DÉGÂTS.

Dans chaque DUEL, il y a toujours 4 jets de dés, 2 par équipe (comme dans le jeu à 2 joueurs). N'importe quel membre d'une équipe peut participer au duel en cours.

Chaque joueur utilise son propre plateau de jeu pour placer ses dés.

Toutes les règles qui s'appliquent à un joueur dans le cadre d'une partie à 2 joueurs, s'appliquent à une équipe dans le Mode Multi-joueurs. Ainsi, une équipe perd la partie quand tous ses membres n'ont plus de dés de VITALITÉ dans leur ZONE DE VITALITÉ et le lancer d'une Forteresse (ou d'un Essaim) en phase d'escarmouche, cible tous les dés d'Attaque (ou de Défense) de tous les adversaires.

Dans une partie en mode multi-joueurs, si un joueur n'a plus de dé de VITALITÉ dans sa ZONE DE VITALITÉ, il (ou elle) continue à jouer normalement, tant qu'il reste un joueur dans son équipe qui a encore au moins un dé de VITALITÉ dans sa ZONE DE VITALITÉ.





LES RÈGLES D'OR



Il existe quelques trucs pour mémoriser certaines règles du jeu :

RÈGLES MNÉMONIQUES

Les symboles sur les dés :

Les valeurs des DÉES D'ATTAQUE sont indiquées par des **triangles**.

Les valeurs des DÉES DE DÉFENSE sont indiquées par des **ronds**.

Les valeurs des DÉES DE VITALITÉ sont indiquées par des **chiffres**.

D'AUTRES RÈGLES À NE PAS OUBLIER

- Chaque fois qu'un EFFET ou qu'un BONUS DE COULEUR change la valeur d'un dé :
 - si la valeur est augmentée au-dessus de 6, la valeur du dé reste à 6.
 - si la valeur est diminuée en-dessous de 1 :
 - la valeur du dé reste à 1 s'il s'agit d'un dé d'ATTAQUE ou de DÉFENSE, ou si c'est un dé de VITALITÉ dans la ZONE D'EMBUSCADE, ou
 - le dé est envoyé dans LES ABYSSES si c'est un dé de VITALITÉ de la ZONE DE VITALITÉ.
- Le BONUS DE COULEUR est déclenché uniquement sur un jet de 1 (ou de 1 ou 2 pour un dé RARE). Le BONUS DE COULEUR n'est pas déclenché si la valeur d'un dé est amenée à 1 (ou 2) suite à l'application d'un EFFET ou d'un BONUS DE COULEUR.
- Si un dé sort un 1 (ou 1 ou 2 sur un dé RARE), le BONUS DE COULEUR doit immédiatement être appliqué, sous réserve que celui-ci ait une CIBLE LÉGALE.



LES RÈGLES DE TOURNOI



En tournoi, les règles suivantes s'appliquent, en plus des règles de base décrites ci-dessus :

Les tournois se passent en deux phases : la première est un «Système Suisse». À la fin des rondes du Système Suisse, les meilleurs joueurs s'affrontent en élimination directe (le nombre de joueurs se qualifiant pour les éliminations, dépend du nombre initial de participants).

Chaque match est constitué de plusieurs parties, et le premier joueur à gagner 2 parties est le vainqueur.

Chaque match a une durée de 45 minutes au maximum.

Chaque partie se déroule avec les règles normales pendant 20 minutes. Le tour de jeu pendant lequel les 20 minutes sont écoulées se termine normalement. Pour tous les tours suivants, les règles suivantes s'appliquent :

- les joueurs ne peuvent plus lancer de dés lors de la phase d'ESCARMOUCHE,
- les joueurs ne peuvent plus récupérer en main de dé de VITALITÉ à la fin du tour,
- au début de chaque tour, la valeur de chacun des dés de VITALITÉ dans la ZONE DE VITALITÉ est réduite de 1.

Lors d'un tournoi, en plus de leur ASSORTIMENT, les joueurs peuvent utiliser des RENFORTS composés exactement de 3 dés. A la fin de chaque partie, les joueurs peuvent échanger 1 ou plusieurs dés de leur ASSORTIMENT, pour 1 ou plusieurs dés de leurs RENFORTS.

Les RENFORTS peuvent contenir des dés rares (en plus des 3 dés rares qu'il peut y avoir dans l'ASSORTIMENT), mais après l'échange, l'ASSORTIMENT ne peut toujours pas contenir plus de 3 dés rares.

L'échange de dés avec les RENFORTS se fait en secret, mais les joueurs doivent toujours révéler leur ASSORTIMENT à leur adversaire avant le début de la prochaine partie.



Traduction : Fabrice Sarelli