

MÉTAMORPHOSE

Dans « Métamorphose », vous incarnez l'un des meilleurs apprentis invocateurs. Votre académie organise un concours en votre honneur, pour déterminer qui est capable d'invoker et de combiner les créatures les plus fortes. La particularité de « Métamorphose », c'est l'utilisation de cartes perforées que les joueurs vont superposer les unes sur les autres, pour en combiner les différentes caractéristiques...

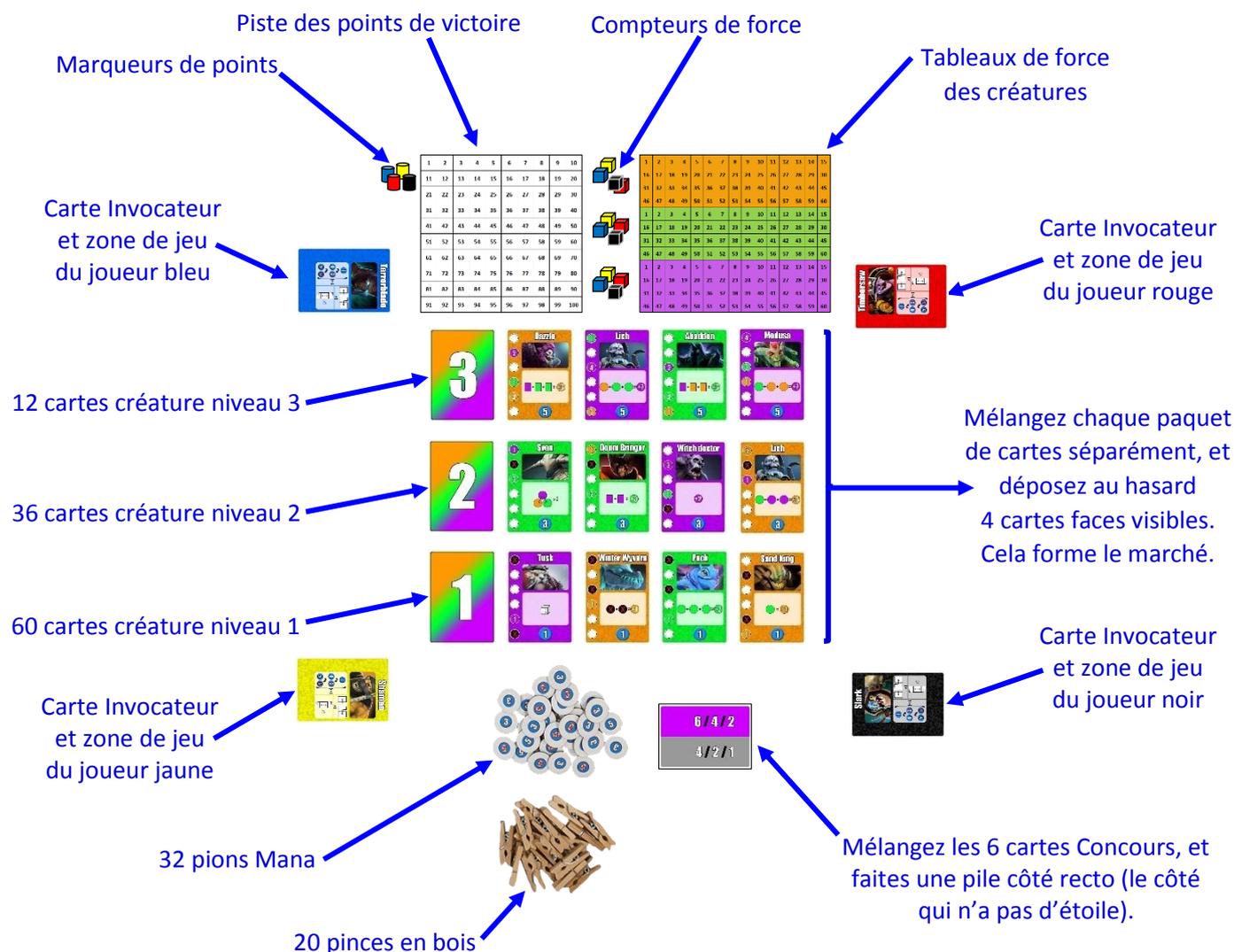
Nombre de joueurs : 2-4.

Âge minimum : 10 ans.

Durée : 10-15 minutes par joueur.

MATÉRIEL ET INSTALLATION

Voici un exemple de mise en place pour 4 joueurs :



LE RÉSUMÉ DU JEU

À chaque tour, les joueurs vont effectuer une phase d'invocation. Un tour sur deux, les joueurs effectueront aussi une phase de concours. Lors de chaque concours, les joueurs pourront gagner des points de victoire, s'ils possèdent des créatures suffisamment fortes !

LA FIN DU JEU

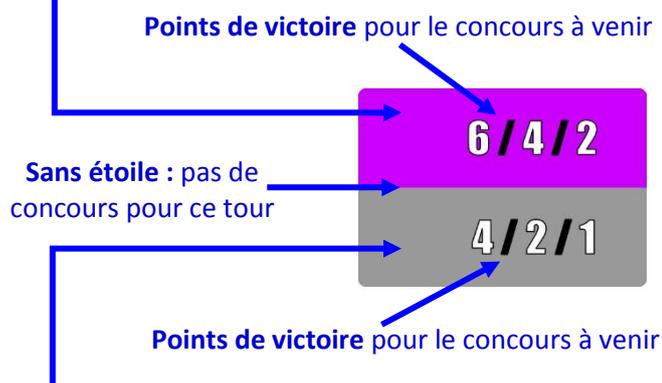
La partie se termine lorsque 12 tours se sont déroulés, en prenant comme repère les 6 cartes Concours. Le joueur qui possède le plus de points de victoire gagne la partie.

LES CARTES CONCOURS

Les joueurs déterminent au hasard qui commence la partie. Ce joueur devient « le joueur Alpha » pour toute la durée du prochain tour.

Le joueur Alpha prend la pile de cartes Concours, et la dépose devant sa zone de jeu. Ces cartes comportent plusieurs informations selon leur face. Au recto :

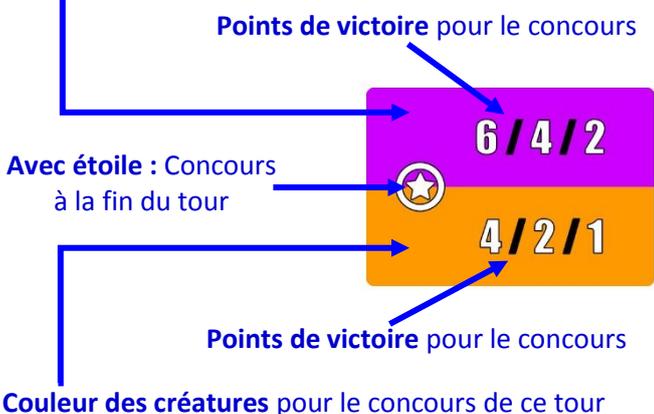
Couleur des créatures pour le concours du prochain tour



Couleur des créatures pas encore révélée, pour le concours du prochain tour

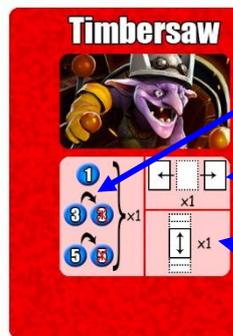
Et au verso :

Couleur des créatures pour le concours de ce tour



LES CARTES INVOCATEUR

Chaque joueur possède une carte Invocateur dont les pouvoirs sont identiques aux autres joueurs. Cette carte détermine la couleur des marqueurs de points de victoire, et aussi la couleur des compteurs de force pour chaque joueur. Cette carte rappelle également l'action obligatoire et les 2 actions optionnelles de la phase d'invocation :



LES INVOCATIONS

À tour de rôle en commençant par le joueur Alpha, et en suivant le sens horaire, les joueurs DOIVENT prendre UNE carte créature du marché. Il peut s'agir d'une des 12 cartes faces visibles, ou d'une des premières cartes provenant d'un paquet de créatures faces cachées.

1

Note : En début de partie, les joueurs ne peuvent invoquer que les créatures de niveau 1.

Voici le descriptif d'une carte créature :



Note : dans « Métamorphose », il y a 3 couleurs de créatures : mauve, orange, et vert. Chaque couleur est équilibrée en terme de caractéristiques et de perforations.

Dès qu'un joueur prend une carte, il la dépose dans sa zone de jeu en effectuant l'un des choix suivants :

- Le joueur crée une nouvelle créature. Pour ce faire, il dépose la carte **SEULE**, isolée de ses autres cartes. Important : les joueurs ne peuvent pas avoir plus de 6 créatures différentes dans leur zone de jeu.

- Le joueur « métamorphose » une créature avec une autre de ses créatures. Pour ce faire, il peut :
 - o Déposer la carte **SUR** une autre carte.
 - o Glisser la carte **SOUS** une autre carte.
 - o Glisser la carte **ENTRE** d'autres cartes.

Précisions :

- Une métamorphose permet de combiner les caractéristiques des cartes pour créer des créatures plus fortes. Cela permet aussi d'invoquer des créatures de niveau 2 et 3 (voir le paragraphe « Les pions Mana »).
- Il est possible de métamorphoser les créatures de couleurs différentes.
- Une carte métamorphosée doit toujours être alignée verticalement avec la carte créature du **DESSUS** du paquet.

Exemple : Le joueur souhaite métamorphoser la « Winter Wyvern » par-dessus la carte « Necrophos ». Il doit donc déposer la « Winter Wyvern » sur « Necrophos » pour que ces 2 cartes soient parfaitement superposées. Le joueur n'a pas le droit de décaler verticalement une carte lors d'une métamorphose (sauf en utilisant l'une de ses actions optionnelles. Voir le paragraphe « Les actions optionnelles » pour en savoir plus).



- Les pouvoirs des cartes qui sont en dessous d'autres cartes sont annulés, et seul le pouvoir de la carte du **DESSUS** reste actif.
- Les joueurs peuvent s'aider des pinces en bois pour maintenir les cartes métamorphosées entre elles.
- Les joueurs ne peuvent pas changer l'ordre des cartes précédemment métamorphosées.

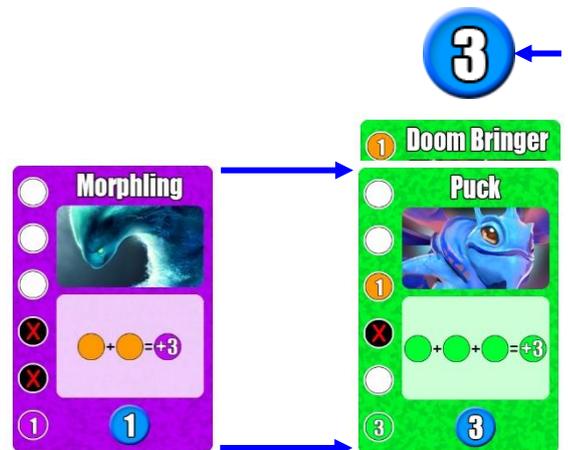
LES PIONS MANA

Lorsqu'un joueur atteint un paquet de 3 ou de 5 cartes créature métamorphosées, il doit prendre un pion Mana correspondant à cette valeur, puis le placer **DEVANT** le paquet de créatures concernées.

Lors de la phase d'invocation, et à la place d'invoquer une créature de niveau 1, le joueur peut retourner sur son verso **UN** de ses pions Mana pour invoquer une créature de niveau supérieur :

- 3** Un pion Mana de valeur 3 est gagné lorsque le joueur métamorphose un paquet de 3 créatures. Ce pion Mana permet d'acheter **UNE** créature de niveau 2.

Exemple : Dans l'illustration ci-dessous, le joueur métamorphose le « Morphling » avec 2 autres cartes déjà métamorphosées. Cela crée un paquet de 3 cartes créatures. Comme ce paquet ne possède pas encore de pion Mana, le joueur doit donc prendre un pion Mana de valeur 3, et le déposer devant ce paquet de créatures. Lors d'une prochaine phase invocation, il pourra retourner ce pion sur son verso, pour invoquer une créature de niveau 2 à la place d'une créature de niveau 1 !



- 5** Un pion Mana de valeur 5 est gagné lorsque le joueur métamorphose un paquet de 5 créatures. Ce pion Mana permet d'acheter **UNE** créature de niveau 3 ou de niveau 2.

Précisions :

- Les pions Mana doivent rester en permanence liés à leur paquet de cartes créature. Si un paquet de cartes est complètement désolidarisé (voir les explications plus bas), les pions Mana restent liés à la dernière carte créature du paquet.

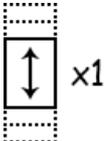
- Chaque paquet de cartes créature ne peut posséder qu'UN SEUL pion Mana de valeur 3, et UN SEUL pion Mana de valeur 5, qu'ils soient recto (utilisable) ou verso (utilisé).

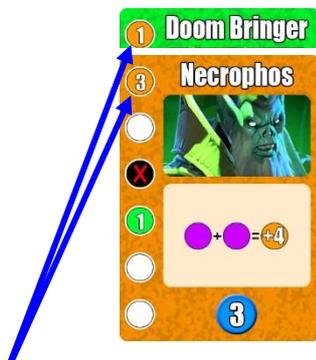
Après l'invocation d'une créature, une nouvelle carte est tirée depuis la pioche correspondante, puis déposée face visible sur l'espace laissé vacant.

LES ACTIONS OPTIONNELLES

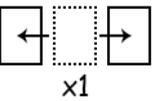
À chaque tour, avant ou pendant la phase d'invocation, les joueurs peuvent utiliser l'une et/ou l'autre des actions optionnelles décrites ci-dessous.

Note : pour rendre les tours plus fluides, les joueurs peuvent effectuer leur(s) action(s) optionnelle(s) pendant la phase d'invocation des autres joueurs.

 Les joueurs PEUVENT décaler verticalement TOUTES les cartes d'UN paquet de cartes métamorphosées, d'une hauteur égale à DEUX caractéristiques maximum par rapport à la carte du dessus du paquet. Cela permet de combiner les forces des cartes, et/ou d'augmenter le nombre de caractéristiques de la créature du dessus.



Exemple : cette créature métamorphosée possède 2 caractéristiques oranges, pour un montant de force qui s'élève à $1 + 3 = 4$.

 Les joueurs PEUVENT déplacer une carte créature seule, OU désolidariser une carte créature métamorphosée, puis redéposer cette carte dans leur zone de jeu, en suivant les mêmes règles que s'ils venaient d'invoker la créature.

Exemple : vous pouvez désolidariser une créature d'un paquet, puis la métamorphoser sur un autre paquet de 3 cartes, pour avoir un nouveau paquet de 3 créatures. Cela vous fait gagner un pion Mana de valeur 3.

LES CONCOURS

Lorsque tous les joueurs ont effectué leur tour, et si la carte Concours du joueur Alpha possède une étoile, chaque joueur doit calculer le montant de force de ses créatures pour les trois couleurs : orange, vert, et mauve. Ce calcul peut être effectué de façon simultanée par tous les joueurs. Les joueurs doivent indiquer leurs différents montants dans les tableaux de force grâce à leurs compteurs.

Pour calculer la force de ses créatures, chaque joueur doit :

- Additionner les forces de ses créatures qui sont de la même couleur, en sachant que chaque créature ne prend en compte que les caractéristiques qui correspondent à sa propre couleur.

Exemple : une créature mauve ne prend en compte que SES caractéristiques mauves.

- Activer les pouvoirs des créatures concernées par la carte Concours, calculer les bonus qu'elles apportent à leur propre montant de force, et rajouter ce bonus au montant de force.

Note : les pouvoirs des cartes créature sont expliqués à la fin du livret.

Ensuite, Les joueurs déterminent qui gagne des points de victoire en fonction de la carte Concours, et en fonction de leur position sur les tableaux de force.

Exemple :



le joueur rouge, qui possède les 2 cartes créature vertes ci-dessus additionne une force de 3 (pour la caractéristique verte du « Juggernaut »), +1 (pour la caractéristique verte du « Witch Doctor »), et +1 (grâce au pouvoir du « Witch Doctor »), ce qui donne un montant de 5 force pour la couleur verte. Ce joueur doit donc déplacer son compteur sur le chiffre 5 du tableau de force des créatures vertes.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60

Notez que le pouvoir du « Juggernaut » n'est pas applicable (voir le paragraphe « Les pouvoirs »), et que sa force orange n'est pas prise en compte car ce n'est pas la couleur de cette carte créature.

Pour déterminer les points de victoire :

Il y a deux tranches de points de victoire à gagner pour chaque carte Concours. Une 1^{ère} tranche pour le 1^{er} concours. Et une 2^{ème} tranche pour le 2^{ème} concours.

Pour chaque concours, les joueurs doivent comparer les montants de force des créatures de la couleur indiquée par la carte Concours, en se basant sur les tableaux de force. Le joueur qui possède la valeur la plus élevée gagne la première tranche de points... Le second gagne la deuxième tranche... Le suivant gagne la troisième tranche... Et les autres joueurs ne gagnent aucun point. En cas d'égalité dans une tranche, tous les joueurs concernés gagnent les points indiqués par cette tranche. Chaque joueur doit déplacer son marqueur sur la piste des points de victoire :



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Exemple :

Sur la carte ci-dessous, le 1^{er} concours concerne les créatures mauves. Le joueur qui possède le plus grand montant de force mauve gagne 6 points de victoire. Le suivant : 4 points. Et le troisième : 2 points. Les autres ne gagnent aucun point.



Le 2^{ème} concours concerne les créatures oranges. Le joueur qui possède le plus grand montant de force orange gagne 4 points de victoire. Le suivant : 2 points. Et le troisième : 1 point. Les autres ne gagnent aucun point.

Note : sur les cartes Concours, il n'y a toujours que 2 couleurs de créatures présentes sur les 3. A chaque tour, il y a donc une couleur de créature qui ne permettra pas de gagner de points de victoire. Il faut néanmoins calculer le montant de force de ces créatures, qui peut servir de repère aux autres joueurs.

LA FIN DU TOUR

Le joueur situé à gauche du précédent joueur Alpha (dans le sens horaire) devient le nouveau joueur Alpha. Il prend la pile de cartes Concours, et il la dépose devant sa zone de jeu.

- Si la face visible de la carte Concours du précédent tour est du côté recto (sans étoile), il doit la retourner du côté verso.
- Si la face visible de la carte Concours du précédent tour est du côté verso (avec étoile), il la défausse pour faire apparaître la carte Concours suivante.

Puis, les joueurs effectuent un nouveau tour.

LA FIN DU JEU

Lorsque la pile de carte Concours est vide, la partie est terminée. Le joueur qui possède le plus de points de victoire l'emporte. En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

LES POUVOIRS

Les différents pictogrammes utilisés :

- Caractéristique : force mauve.
- Caractéristique : force vert.
- Caractéristique : force orange.
- Caractéristique inutilisable.
- Carte créature de couleur mauve.
- Carte créature de couleur vert.
- Carte créature de couleur orange.
- Point de victoire.

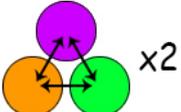
Quelques exemples de pouvoirs :

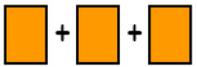
 Cette créature gagne +2 force vert.

 =  +1 force mauve pour chaque caractéristique orange possédée par cette créature (qu'importe la valeur des caractéristiques).

 +  =  +3 force orange pour chaque lot de caractéristiques mauve + vert possédé par cette créature (qu'importe la valeur des caractéristiques).

 +  =  +2 force mauve pour chaque lot de 2 caractéristiques inutilisables que possède cette créature.

 Cette créature peut changer la couleur de 1 ou 2 de ses caractéristiques, pour la durée du combat en cours. Attention, cela ne change pas la couleur de la créature.

 =  Pour chaque lot de 3 créatures oranges alliées, cette créature gagne +3 force orange. Attention, seules les créatures du DESSUS de chaque paquet sont prises en compte pour appliquer ce pouvoir.

 Le propriétaire de cette créature gagne 1 point de victoire, si la couleur de cette créature est présente dans les couleurs de la carte Concours.