

MODE 2VS2 DE MAGE NOIR

Ce feuillet de règles vous donnera les informations nécessaires au bon déroulement d'une partie de Mage Noir à deux joueurs contre deux.

PRÉREQUIS

Afin de jouer à Mage Noir en 2vs2, vous aurez besoin de 4 decks complets à votre disposition. Ce mode de jeu est donc jouable avec une seule boîte de base de Mage Noir !

Cependant, la diversité des decks est plus élevée si vous possédez des cartes supplémentaires.

Nous recommandons donc plutôt d'avoir une seconde boîte ou quelques extensions à disposition pour une expérience optimale.

RÈGLES GÉNÉRALES

Les règles générales du mode 2vs2 de Mage Noir sont très semblables aux règles de base du jeu. Nous vous invitons donc à parcourir d'abord le livret de règles du jeu de base avant de lire ce dépliant de règles dédié au mode 2vs2.



OBJECTIF ET FIN DE PARTIE

Dans ce mode de jeu, vous et votre équipier affronterez une autre équipe de deux joueurs.

Votre équipe est victorieuse dès que vous parvenez à mettre hors jeu les deux joueurs de l'équipe adverse.

Un joueur est considéré hors jeu dès que ses Points de Vie tombent à 0 ou lorsqu'il pioche dans un deck vide.

INSTALLATION

Les joueurs s'installent autour de la table en alternant les joueurs de chaque équipe. Un joueur doit donc avoir son équipier placé en diagonale et ses deux adversaires à côté de lui.

Installez l'Éther Infini sur la table, à portée de tous les joueurs. Chaque joueur mélange son deck puis choisit sa main de départ comme lors d'une partie classique de Mage Noir.

Chaque joueur démarre la partie avec 20 Points de Vie. Ceux-ci ne sont pas partagés avec les Points de Vie de leur équipier.

PREMIER JOUEUR

Pour la première partie, choisissez un joueur aléatoirement (pile ou face, jeté de dé, etc.). Ce joueur peut décider qui des quatre joueurs jouera en premier (il peut se concerter avec son équipier).

Pour les prochaines parties, l'équipe ayant perdu la dernière partie peut décider quel joueur commence.

ORDRE DE JEU

L'ordre des tours des joueurs se fait en suivant le tour de la table, dans le sens des aiguilles d'une montre. Si l'équipe (Joueur 1 & Joueur 2) affronte l'équipe (Joueur 3 & Joueur 4), alors l'ordre des tours est Joueur 1, puis Joueur 3, puis Joueur 2, et enfin Joueur 4 (puis Joueur 1 à nouveau, etc.).

DÉROULEMENT D'UN TOUR

Un tour de jeu du mode 2vs2 possède les mêmes phases qu'un tour de jeu d'une partie classique de Mage Noir. La différence majeure est que ces phases sont jouées par les deux joueurs de la même équipe simultanément, à l'exception de la phase de récupération de Mana.



LA MANA PARTAGÉE PARTAGÉE

C'est une des particularités du mode 2vs2. La présence d'un plus grand nombre de Mages attire plus de Mana.

Cependant, il faut la répartir entre vous et votre équipier. À vous de voir si vous souhaitez tout prendre pour vous-même, tout fournir à votre équipier, ou répartir cette précieuse ressource entre vous deux.

LA RIPOSTE DE MAGE NOIR

Lorsque votre coéquipier est hors jeu, son tour est alors ignoré, et c'est à vous de continuer l'affrontement seul.

Cependant, si vous êtes Mage Noir et vous retrouvez seul, vous débloquez un pouvoir spécial appelé «Riposte de Mage Noir». Vous piochez alors 2 cartes lors de votre phase de pioche.

Notez bien que ni le statut de Mage Noir de vos adversaires, ni leur nombre n'influent sur le fait que vous piochiez 1 ou 2 cartes durant votre phase de pioche.

Il vous suffit d'être Mage Noir et d'être le seul de votre équipe encore en jeu pour bénéficier de ce pouvoir.

INTERPRÉTATION DES CARTES

Lorsqu'une de vos cartes mentionne "l'adversaire", vous pouvez décider lequel de vos deux adversaires sera concerné. Vous et votre équipier êtes deux joueurs distincts.

1 Début de tour :

Les effets "En début de tour" du joueur dont c'est le tour ainsi que ceux de son équipier, s'appliquent.

2 Phase de pioche :

Le joueur dont c'est le tour et son équipier piochent une carte chacun (sauf le premier tour du premier joueur).

3 Phase de récupération de Mana :

Le joueur dont c'est le tour ajoute 5 Mana de son choix de l'Éther Infini dans l'Éther Disponible, en alternant entre les deux piles comme en 1vs1 (il y aura donc au premier tour une pile de 3 Mana, et une pile de 2 Mana). Il choisit ensuite une des deux piles de l'Éther Disponible.

Enfin, et c'est propre au 2vs2, il répartit comme il le souhaite cette Mana entre sa réserve et celle de son équipier.

4 Phase principale :

Le joueur dont c'est le tour et son équipier jouent simultanément leur phase principale. Ils peuvent faire toutes leurs actions dans l'ordre qu'ils souhaitent (l'un après l'autre, ou en alternant par exemple). Toutefois deux actions ne peuvent être considérées comme effectuées simultanément, ils doivent décider de l'ordre de leurs actions.

5 Fin de tour :

Le joueur dont c'est le tour décide de mettre fin à son tour. Les effets "En fin de tour" du joueur dont c'est le tour ainsi que ceux de son équipier s'appliquent.

Ainsi les sorts et composants que vous contrôlez sont indépendants de ceux de votre allié. Vous possédez chacun votre deck, défausse et main. Un sort qui a pour cible vous-même, ou qui interagit spécifiquement avec l'une de vos zones de jeu (main, sorts en jeu, deck, défausse, réserve de Mana) ne peut pas influencer sur celle de votre allié à la place.

Comme dans tous les modes de Mage Noir, si une carte contredit les règles, le texte de la carte prévaut toujours sur les règles.

MISE HORS-JEU D'UN JOUEUR

Lorsqu'un joueur est mis hors jeu, si c'était le dernier joueur d'une équipe, l'équipe adverse gagne alors la partie.

Sinon, il met toute sa Mana dans la réserve de Mana de son équipier. Puis, il est considéré comme hors de la partie. Ses sorts n'appliquent donc plus leurs effets et sa main est mise de côté sans déclencher aucun effet.

Suite à cela, le cours de la partie reprend. Si le sort qui a provoqué la mise hors jeu a un autre effet, on finit de l'appliquer.

COMMUNICATION DANS L'ÉQUIPE

• Lors de la partie, les équipiers ne peuvent **pas** se montrer le contenu de leur main.

- Les équipiers peuvent discuter **à voix haute** pour partager des informations ou se concerter afin de prendre des décisions.
- En cas de désaccord au sein de l'équipe, c'est toujours le joueur dont c'est le tour qui a le dernier mot.

Plus de précisions sur le site officiel :
https://magenoir.com/2v2_mode_fr

Illustrations : Geoffrey Amesse, Nicolas Camiade, Victor Fayen, Johann Goutard, Jessica Heran, Jeffrey Jeanson, Charles Ouvrard.

