

Captivatio



deux sorciers s'affrontent au sein d'un espace sans cesse transformé

But du jeu

Les deux joueurs s'attaquent au tour par tour. On gagne un combat en soumettant son adversaire à une attaque qu'il ne peut pas contrer.

Le jeu se termine quand un joueur a gagné deux combats (donc en deux ou trois manches). Chaque nouveau combat commence avec une carte en moins dans la main.

Matériel

les 11 cartes du jeu

3 pions différents, un pour chaque joueur, un pour Aagano

on peut y ajouter:

un sablier de 5 minutes si l'on désire limiter le temps de réflexion

des jetons à poser sur les cartes pour mieux suivre le chambard

un second jeu de cartes, pour consultation

Principe du jeu

Les deux joueurs incarnent des sorciers qui combattent dans une arène magique, l'**Orbe**, représentée par les cartes posées sur le tapis. Chaque carte ajoute à l'Orbe l'un de ses deux **sigils**, un ensemble de signes aux effets complexes (cf. partie I).

L'Orbe est à la fois le lieu du combat, et le combat lui-même. Les sorciers en sont prisonniers, jusqu'à ce que l'un d'entre eux soit vaincu. Ils s'attaquent à tour de rôle (partie XI), et chacune de leurs actions transforme l'Orbe.

L'Orbe est doté d'un esprit nommé **Aagano**. Il est représenté par un pion, tout comme les joueurs. Ceux-ci tentent de contrôler Aagano, pour se protéger d'une attaque, pour reconfigurer l'Orbe, ou pour gêner l'adversaire. Mais les sigils de l'Orbe imposent leurs **runes**, qui à chaque tour manifestent de façon sans cesse renouvelée leur pouvoir et leurs exigences (cf. partie V).

Les sorciers ont donc des obligations, précises et implacables. Mais l'Orbe est instable, et sa loi est fragmentée. Les sorciers sont suprêmement libres dans l'ordonnancement de leurs actions, et profitent du chaos pour diriger l'évolution du combat.

Pour contrôler l'Orbe, il faut lui obéir.

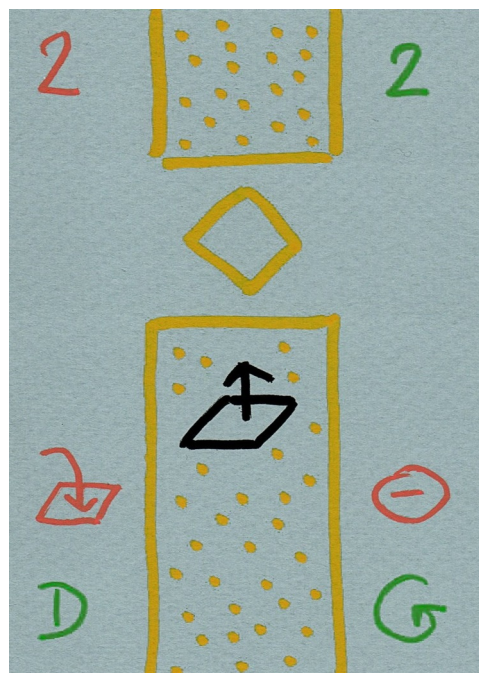
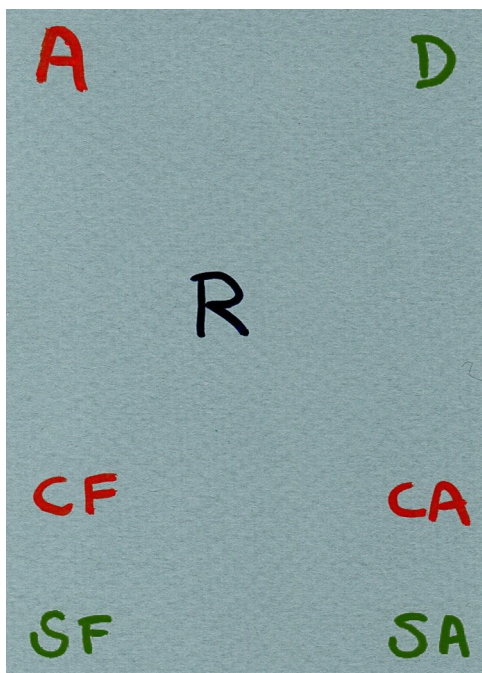
Règle d'Or : Dans Captivatio, toutes les étapes de jeu et toutes les actions sont obligatoires *sauf si elles ne sont pas possibles*, auquel cas on les ignore tout simplement.

C'est aux sorciers, et à leur ruse, d'écarter les contraintes auxquelles ils ne veulent pas se soumettre, en profitant des conséquences de celles qu'ils ont dû, ou bien voulu, accepter.

Tout est dans l'ordre des choses.

I. Les cartes, et les sigils

Chaque carte de jeu est unique. Son recto et son verso représentent deux sigils jumelés.



Un sigil apporte à l'Orbe un fragment de **flux**, représenté par une sorte de chemin.

Le flux peut être continu, liant certains des côtés de la carte (les **côtés actifs**), ou bien former une impasse, ou encore être coupé par une **source** (comme dans l'exemple ci-dessus à droite). Dans ce dernier cas, on peut quitter le sigil par n'importe quel côté actif, mais on ne peut pas le traverser, seulement s'y téléporter (partie X).

Un sigil possède une valeur d'attaque (**A**), et une valeur de défense (**D**). Ces valeurs s'accumulent le long du flux entre les positions des sorciers (partie XI).

Enfin, un sigil rassemble plusieurs forces magiques, chacune s'imposant aux sorciers, mais leur donnant aussi un moyen d'agir sur l'Orbe :

La **rune** (**R**) devra être **exprimée** à chaque tour de jeu, sauf si elle a été **scellée** (partie V).

Le **sort de fusion** (**SF**) est lancé lorsque le sigil est lié dans l'Orbe (partie VII).

Le **sort d'arrachement** (**SA**) est lancé lorsque le sigil en est délié (partie VIII).

Au dessus du sort de fusion, peut figurer une condition de fusion (**CF**), qui doit être satisfaite pour qu'un sorcier puisse lier le sigil.

De même, au-dessus du sort d'arrachement, on peut avoir une condition d'arrachement (**CA**).

Les sorts et leurs conditions sont décrits en détail dans les annexes B et C.

Par exemple, ce sigil présente :

- une attaque de 2
- une défense de 1
- trois cotés actifs liés par un flux continu

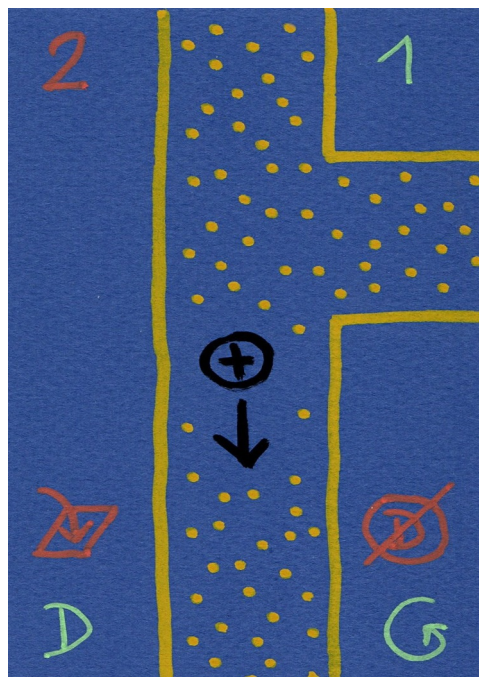
- la rune ↓





elle impose



au plus puissant (cf. partie III)

de lier un sigil



- la condition de fusion  (le sigil devra masquer un autre sigil de l'Orbe)
- un sort de fusion  qui invoque Aagano
- la condition d'arrachement  (le sigil ne peut pas être délié en présence d'Aagano)
- un sort d'arrachement  qui transmute un des autres sigils de l'Orbe

Tout ce vocabulaire est un peu cryptique au premier abord, mais il est concis, et très précis (cf. annexe A). Captivatio est un jeu complexe qui demande une grande attention aux détails.

II. Préparation

Au début du combat, les joueurs choisissent une carte à tour de rôle jusqu'à ce qu'ils aient 5, 4 ou 3 cartes en main (5 pour le premier combat, une carte de moins à chaque combat suivant).

Les cartes restantes ne seront pas en jeu.

Le premier joueur à choisir une carte est celui qui a perdu le dernier combat.

Une fois les cartes distribuées, il en pose une, avec son pion dessus, sur le tapis. Le second joueur pose sa carte et son pion de la même façon, en respectant les règles d'arrangement de l'Orbe (partie IV).

C'est ensuite au premier joueur de commencer le premier tour de jeu.

III. Tour de jeu

A chaque tour, un des joueurs défait l'attaque adverse puis répond par sa propre attaque.

Au tour suivant les rôles sont inversés, et cela jusqu'à ce qu'une attaque se révèle imparable; le joueur dont c'est le tour perd alors le combat.

Les étapes d'un tour de jeu sont les suivantes:

1 – Le *chambard* (ou *bouleversement*)

Le sorcier exprime les runes de l'Orbe, dans l'ordre qu'il désire (partie V)

2 – L'*évolution*

Il lie un de ses sigils et change de position dans l'Orbe (partie IX)

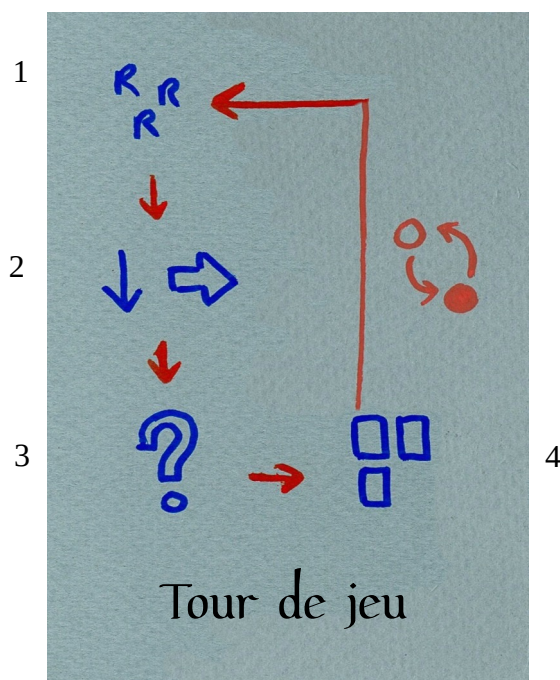
3 – Le *repos*

Il montre que l'attaque est défaite (partie XII).

Si ce n'est pas le cas, il a perdu le combat.

4 – La *transposition* (ou *réarrangement*)

Il réorganise l'Orbe pour construire sa propre attaque (partie XI)



Les joueurs ont le droit d'examiner toutes les cartes du jeu à tout moment, qu'elles soient sur le tapis ou dans la main d'un joueur, recouvertes ou visibles, recto et verso.

Il peut être pratique d'avoir un second jeu de cartes à disposition pour les consulter sans trop déranger le tapis (et l'adversaire!).

Règles facultatives, au choix des joueurs:

- Si l'on choisit de limiter le temps de réflexion, le tour de jeu doit être effectué en 5 minutes.
- Le joueur du tour explique ce qu'il fait à chaque étape. Il se peut qu'il se trompe; dans ce cas c'est au joueur adverse de lui montrer son erreur. S'il ne le fait pas, on ne reviendra pas en arrière.

Joueur le plus (ou le moins) puissant

À un instant donné, un joueur est dit *le plus puissant* s'il a plus de cartes en main que son adversaire, qui est alors le *joueur le moins puissant*. Si les deux joueurs ont autant de cartes, il n'y a pas de plus ou de moins puissant.

Cela peut changer pendant le tour, et même à plusieurs reprises.

Joueur du tour et joueur actif

Le joueur du tour sera parfois contraint de laisser son adversaire agir à sa place, car certaines runes doivent être exprimées par joueur le plus (ou le moins) puissant (cf. partie V).

Pour lever toute ambiguïté, nous appellerons dans la suite **joueur du tour** celui dont c'est le tour de jeu, et **joueur actif** celui qui lance un sort (partie VI).

IV. Arrangement de l'Orbe

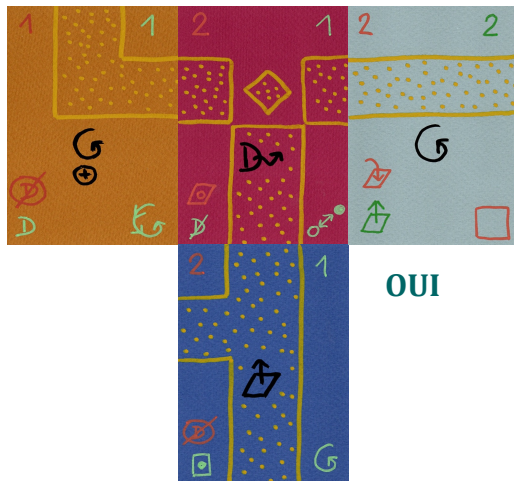
Les sigils assemblés forment l'Orbe, l'espace magique dans lequel les sorciers combattent, et dont l'esprit agissant (le daimôn, le kami, le djinn, selon les cultures) est Aagano, le troisième protagoniste du jeu.

La façon dont les sigils sont connectés forme le flux de l'Orbe, dans lequel les sorciers et Aagano se déplacent. Le flux est comme un chemin que l'on peut emprunter en le suivant, mais aussi en se téléportant directement sur l'une de ses sources.

Les cartes doivent être disposées toutes dans le même sens, et connectées de sorte de former un chemin unique, sans segments séparés.

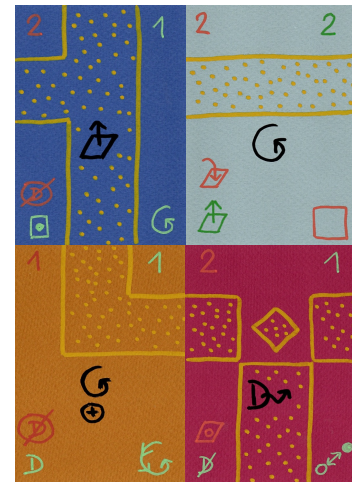
Cela n'est pas toujours possible, et dans ce cas on se contente d'exiger que chaque sigil ait au moins un côté actif connecté à un autre sigil.

Si même cela est impossible, on demande de minimiser le nombre de sigils isolés.

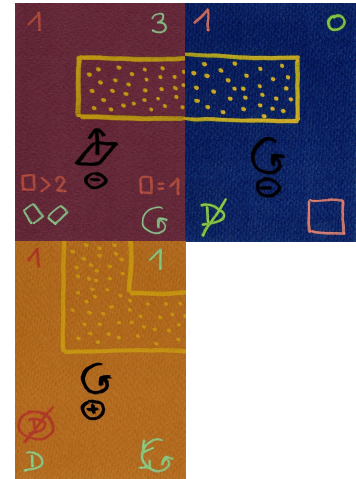
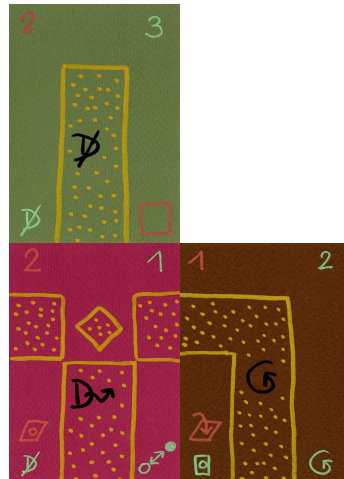
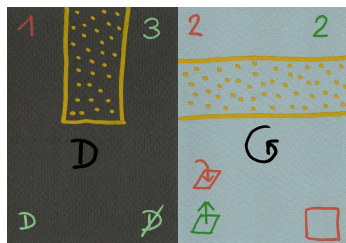


OUI

NON



Par exemple, l'arrangement de gauche étant possible (parmi bien d'autres tout aussi valables), celui de droite, où la carte grise est déconnectée, est interdit.



Ici, tous les arrangements sont autorisés, parce qu'il n'est pas possible de faire mieux.

Les contraintes d'arrangement doivent être respectées aussi bien à l'étape 2 du tour de jeu (l'évolution), qu'à l'étape 4 (la transposition).

Un joueur peut toujours déclarer ne pas pouvoir satisfaire les contraintes; c'est alors au joueur adverse de lui montrer un meilleur arrangement, s'il le peut.

V. Le chambard

Le chambard est la première étape du tour de jeu. Il faut **exprimer les runes** de l'Orbe, c'est à dire, pour chacune, lancer le sort représenté par son symbole.

On ne considère pas le sigil occupé par Aagano, s'il est là. Les runes des autres sigils sont notées, par exemple en posant des jetons directement sur les sigils.

Puis le joueur du tour les exprime toutes (enlevant leur jeton au fur et à mesure), mais *dans l'ordre qu'il désire*. C'est là le point fondamental.

L'ordre est important, car exprimer une rune transforme l'Orbe. Certains des sigils de l'Orbe peuvent alors voir leur propre rune **scellée**, c'est-à-dire qu'elle sera ignorée dans la suite du chambard (si l'on a noté les runes avec des jetons, on retire le jeton d'une rune scellée).

La rune d'un sigil est scellée lorsque le sigil est transmuté, masqué, délié (cf. annexe A) ou lorsque Aagano se déplace dessus. Une rune scellée le reste toujours jusqu'au tour suivant.

Une rune peut n'être offerte qu'au plus (ou au moins) puissant. Cela signifie qu'elle doit être exprimée par le joueur ayant le plus (ou le moins) de cartes en main (cf. partie III). Celui-ci devient alors le joueur actif, celui qui lancera tous les sorts dépendants de la rune. Mais s'il n'y a pas de joueur plus puissant que l'autre, exprimer la rune est sans effet.

Or c'est encore l'ordre dans lequel les runes sont exprimées qui déterminera au final quel joueur sera le sorcier le plus ou le moins puissant à un moment donné.

En choisissant judicieusement l'ordre dans lequel il exprime les runes de l'Orbe, un sorcier peut donc écarter certaines des runes qui le gênent, ou rendre actives certaines de celles qui l'intéressent.

Par le chambard et l'évolution (partie IX), il détermine aussi quelles runes s'imposeront à son adversaire, au prochain tour.

VI. Lancer un sort

On lance un sort en trois occasions distinctes :

- pour lier un sigil (c'est son sort de fusion, cf. partie VII)
- pour délier un sigil (c'est son sort d'arrachement, cf. partie VIII)
- en exprimant une rune (partie V)

L'annexe B explique en détail comment lancer chaque type de sort. Cela revient toujours à modifier l'Orbe, en y ajoutant, retirant ou retournant une carte, ou en déplaçant certains personnages (partie X). Parfois ce n'est pas possible, et le sort est alors sans effet.

Lancer un sort peut conduire à en lancer un autre. Par exemple, exprimer une rune qui impose de délier un sigil provoquera son sort d'arrachement. C'est toujours au sorcier qui a lancé un premier sort de lancer aussi celui qui en découle.

VII. Lier un sigil (fusion)

Lier un sigil est obligatoire à l'étape d'évolution, et peut arriver pendant le chambard.

Un sigil ne peut être lié que si sa condition de fusion est remplie. Si un joueur ne peut pas le faire (il n'a plus de carte en main, ou bien leurs conditions de fusion ne sont pas satisfaites), il passe cette étape (suivant ainsi la **règle d'Or**, exposée dans le principe du jeu).

Autrement, même si le sorcier n'a en main que des sigils qui ne lui conviennent pas, il doit en choisir un et le lier en respectant les règles d'arrangement de l'Orbe : il le pose là où il se connecte au flux.

Il faut respecter la condition de fusion pour sa toute première carte également (voir partie II) ; si l'on ne peut rien poser, on a alors perdu avant même de commencer!

C'est toujours au sorcier qui lie un sigil de lancer son sort de fusion. Ce peut être le joueur du tour ou son adversaire, selon les circonstances.

VIII. Délir un sigil (arrachement)

On ne délir un sigil que si un sort l'impose.

Sa condition d'arrachement doit être satisfaite. Si aucun sigil ne peut être délié, et toujours suivant **la règle d'Or**, le jeu simplement continue (le sort est sans effet).

On peut délier un sigil même si cela fragmente l'Orbe en plusieurs parties déconnectées; c'est d'ailleurs l'une des façons de défaire une attaque.

Une fois la carte retirée de l'Orbe, le sorcier qui l'a en main lance le sort d'arrachement du sigil. Là encore, il s'agit du joueur actif, qui n'est pas nécessairement le joueur du tour.

IX. L'évolution

À l'étape d'évolution, le sorcier doit lier un sigil et changer de position.

Une fois la carte portant le sigil posée dans l'Orbe, le sorcier décide s'il commence par le déplacement, ou par lancer le sort de fusion du sigil.

Commencer par le déplacement lui permet de laisser la place à Aagano par exemple, ou de mettre un sigil à l'abri du sort à venir en l'occupant. Mais cela peut aussi lui permettre de ne pas quitter son sigil, car conformément à la **règle d'Or**, s'il est pas possible de se déplacer, on n'est pas obligé de le faire, et il se peut que le flux ne s'ouvre qu'après l'effet du sort.

Commencer par le sort permet de se déplacer dans la nouvelle configuration de l'Orbe. Si l'effet du sort a été d'isoler le sigil du sorcier, c'est là encore un moyen d'annuler le déplacement.

De nouveau, on voit que le choix de l'ordre dans lequel le sorcier agit est très important. Il faut d'autant plus y prêter attention ici que l'évolution est la dernière étape du tour pendant laquelle le sorcier peut encore défaire une attaque.

X. Déplacement

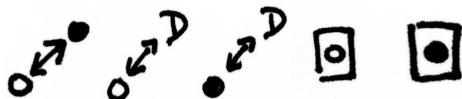
Le déplacement d'un sorcier est soit libre, soit forcé.

- Comme on vient de le voir (partie IX), le libre déplacement d'un sorcier se fait seulement à l'étape d'évolution de son tour de jeu.

Le sorcier peut suivre le flux aussi loin qu'il le veut, mais il ne peut pas passer par un sigil occupé, ni traverser une source. Il peut cependant toujours se porter directement sur n'importe quelle source libre, où qu'elle soit.


Si un sorcier ne peut pas se déplacer du tout, il reste sur son sigil - mais s'il le peut, changer de position est obligatoire. Il n'a donc qu'une liberté de déplacement relative.

- Certains sorts déplacent les sorciers contre leur gré, en échangeant leur positions, ou bien en échangeant leur position et celle d'Aagano, ou encore par aspiration :






- Concernant Aagano :

Quand il change de place, on scelle la rune du sigil sur lequel il arrive.

Pendant le chambard, Aagano peut être forcé à se déplacer par la rune 

Le sorcier du tour choisit son trajet selon les mêmes règles que pour les sorciers, mais on scellera aussi la rune de chaque sigil sur lequel Aagano passe. Cependant, s'il se porte sur une source, on considèrera toujours qu'il ne passe par aucun sigil intermédiaire.

Enfin, lorsque Aagano apparaît (), le sorcier qui l'a invoqué le place sur le sigil inoccupé de son choix.

On peut donc déplacer Aagano librement en faisant   (dans cet ordre)

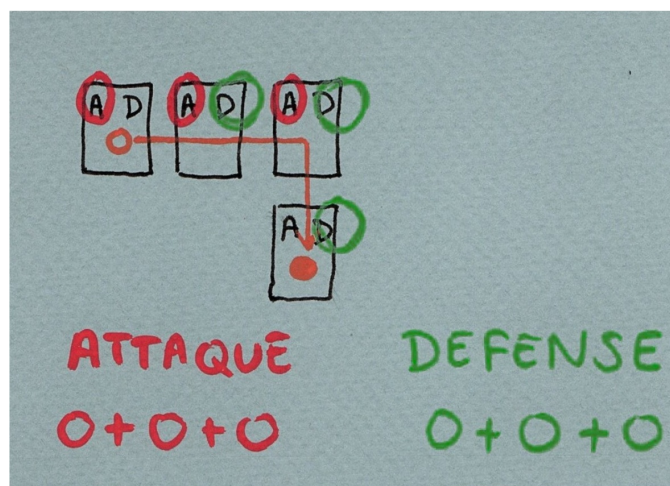
XI. Construire une attaque

C'est à l'étape de transposition (la dernière du tour de jeu), que le sorcier du tour peut construire son attaque. À ce stade il n'est plus attaqué (cf. partie XII), mais il devient le sorcier attaquant.

Il est libre de réarranger les sigils à sa guise, tant que les contraintes d'arrangement de l'Orbe sont respectées (partie IV). Pour qu'une attaque existe, il faut que les deux sorciers soient liés par un flux continu, sans interruption par une source, ni par la présence d'Aagano.

La valeur d'attaque est alors la somme des attaques des sigils le long du flux, en ignorant celui sur lequel se trouve le sorcier attaquant.

La valeur de défense est la somme des défenses des sigils du flux, en ignorant celui sur lequel se trouve le sorcier attaquant.



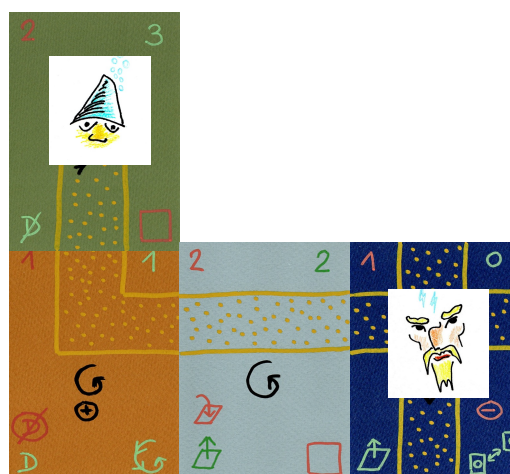
Lorsque la valeur d'attaque est strictement supérieure à la valeur de défense, l'attaque est valide. Le sorcier attaqué devra la défaire, au prochain tour, sous peine de perdre le combat.

Par exemple :

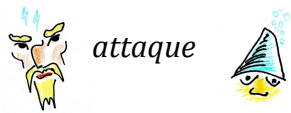


avec $2+1+2 = 5$ d'attaque
et $1+2+0 = 3$ de défense

$5 > 3$:
c'est donc une attaque valide

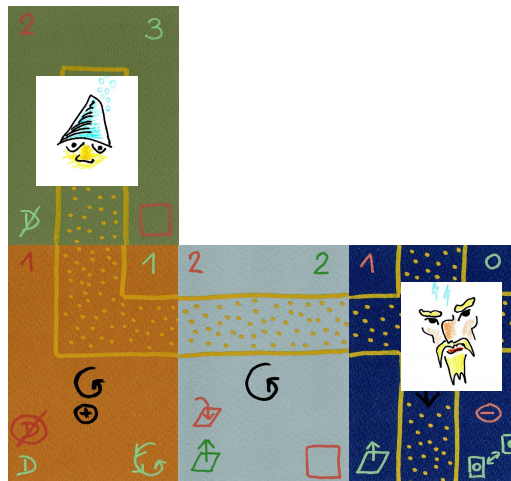


Si les rôles étaient inversés, on aurait :



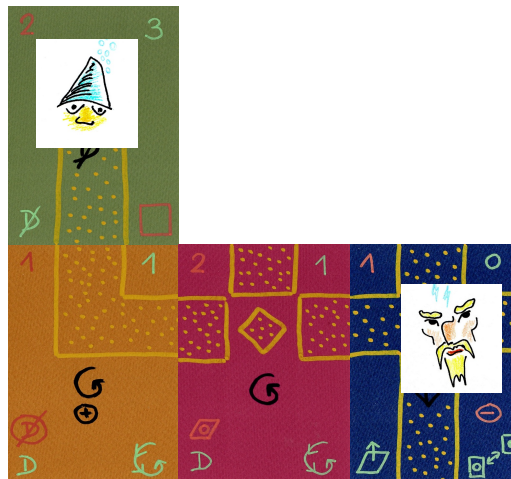
*avec $1+2+1 = 4$ d'attaque
et $3+1+2 = 6$ de défense*

$4 < 6$: ce n'est pas une attaque valide



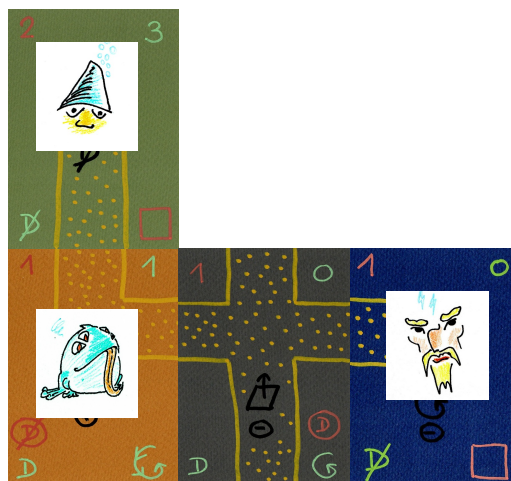
Dans cette disposition, le flux n'est pas continu, car il est interrompu par une source.

Il n'y a pas d'attaque.



Ici le flux est continu, mais il est interrompu par Aagano.

Là encore, il n'y a pas d'attaque.



XII. Défaire une attaque

Une attaque est défaite lorsqu'au repos (la troisième étape du tour de jeu, partie III), l'Orbe ne présente plus aucune attaque valide envers le joueur du tour, soit parce que les sorciers ne sont plus reliés par un flux continu, soit parce que la valeur d'attaque du flux n'est pas supérieure à sa valeur de défense.

On peut donc défaire une attaque en se déplaçant vers une meilleure position, en déliant ou en transmutant un sigil de sorte à briser le flux, ou bien encore en invoquant Aagano entre les sorciers.

Il arrive souvent que le chambard suffise à défaire l'attaque, mais le joueur du tour est obligé de procéder à l'étape d'évolution, et si celle-ci se fait sous de fortes contraintes, il se peut qu'au repos il se retrouve à nouveau attaqué, perdant ainsi le combat.

Après le repos, il devient l'attaquant et demeure hors de danger, quelle que soit la forme qu'il donne à l'Orbe et à son flux au terme de la transposition (cf. partie XI).



Exemple d'une attaque réussie

Noir attaque blanc par 4 contre 1 de défense. Toutes les cartes sont posées sur la table (certaines sont recouvertes) donc blanc n'a pas de carte à jouer, et les runes ne lui permettent pas de défaire l'attaque.

Noir gagne donc le combat.

Annexe A - Lexique

On parle mieux de Captivatio avec les mots qui lui sont propres, ceux qu'utilisent les sorciers.

Les joueurs peuvent déclarer « *poser une carte en vérifiant qu'on le peut et en appliquant les effets de pose* », ou encore « *choisir l'ordre d'application des effets décrits au centre des cartes posées sur le tapis* » mais ils trouveront certainement, avec l'habitude, que « *lier un sigil* » et « *exprimer les runes de l'Orbe* » sont des expressions plus simples, et aussi plus précises.

Un **sigil** est l'un des côtés d'une carte.

Lier un *sigil*, c'est poser sa carte sur le tapis, en suivant les règles vues à la partie VII.

La **fusion** est l'ensemble des étapes que l'on doit accomplir pour *lier* un *sigil*.

Délier un *sigil*, c'est reprendre sa carte en main, en suivant les règles vues à la partie VIII.

L'**arrachement** est l'ensemble des étapes que l'on doit accomplir pour *délier* un *sigil*.

L'**Orbe** est le motif créé sur le tapis par l'arrangement des *sigils* (partie IV).

Le **flux** est le chemin dessiné par cet arrangement.

Le *flux* connecte un *sigil* à un de ses voisins par un **côté actif**.

Une **source** est un *sigil* présentant un *flux* discontinu (partie X).

Transmuter un *sigil* se fait en retournant sa carte, ou sa pile de carte.

Un *sigil* est **occupé** si un joueur ou *Aagano* se trouve sur sa carte, ou bien s'il est *masqué*.

Il est **masqué** si sa carte est recouverte par une autre carte.

Aagano est le démon-esprit de l'*Orbe*, représenté par le troisième pion.

Un **sort** est un ensemble de règles permettant à un joueur de modifier l'*Orbe* (annexe B)

Lancer un *sort*, c'est choisir comment suivre ses règles, et ainsi transformer l'*Orbe* (partie VI).

La **rune** est le symbole central d'un *sigil*. C'est une forme de *sort*.

Exprimer une *rune*, c'est *lancer* son *sort* (partie V).

Une *rune* **scellée** n'est pas *exprimée* durant le reste du *chambard*.

Le **chambard**, l'**évolution**, le **repos** et la **transposition** sont les étapes du tour (partie III).

Annexe B

Liste des sorts, et comment les lancer

C'est toujours au sorcier qui lance un sort (le *sorcier actif*) de prendre toutes les décisions relatives à ce sort



Transmuter un sigil

Le sorcier actif retourne la carte du sigil de son choix.
On ne peut transmuter un sigil que s'il est inoccupé.
Si c'est une pile, on retourne toute la pile.
La rune du sigil transmuté est scellée.
La rune du sigil qui apparaît est également scellée.



Transmuter tous les sigils

Comme ci-dessus, pour tous les sigils inoccupés. L'ordre n'importe pas.



Délier un sigil

On délie le sigil de son choix en retirant sa carte du tapis.
On ne peut délier un sigil que s'il est inoccupé,
et si sa condition d'arrachement est satisfaite.
Si c'est une pile, on ne délie que le sigil visible.
La rune du sigil est scellée,
celle du sigil d'en dessous (s'il y en a un) aussi.
La carte retirée revient à la main du sorcier actif.
Celui-ci doit lancer le sort d'arrachement du sigil, *après* avoir repris sa carte.



Lier un sigil

On ne peut lier un sigil que si sa condition de fusion est satisfaite.
Si ce faisant on masque un autre sigil, la rune de ce sigil est scellée
Le joueur actif lance le sort de fusion du sigil *après* avoir posé sa carte.
à l'évolution, on se déplace juste avant ou juste après le sort (partie IX)
mais toujours après avoir posé la carte.
Le sort de fusion d'un sigil peut conduire à délier ce même sigil – c'est autorisé.
Le placement du sigil doit respecter les contraintes de l'Orbe
mais le choix du sigil parmi ceux que le joueur a en main est libre
(on peut par exemple choisir de lier un sigil qui ne se connecte à rien).
La rune du sigil que l'on vient de lier est scellée.



Invoquer Aagano

N'a pas d'effet si Aagano est déjà présent.
Le joueur actif place Aagano sur le sigil inoccupé de son choix.
La rune de ce sigil est scellée.



Chasser Aagano

N'a pas d'effet si Aagano est déjà absent.

Le pion d'Aagano est retiré de l'Orbe.

La rune qui était scellée par Aagano le reste (une rune scellée le reste toujours).



Déplacer Aagano

Aagano se déplace exactement comme un sorcier (partie X).

Le sorcier actif choisit sa destination, qui ne doit pas être sa position actuelle.

Les runes de tous les sigils par lesquels il passe sont scellées.

Lorsqu'il se porte sur une source, il ne passe par aucun sigil intermédiaire.



Aspirer le sorcier actif

Le sorcier actif s'y trouve porté directement,

comme s'il se déplaçait sur une source.



Aspirer l'adversaire du sorcier actif

Comme ci-dessus



Briser l'Orbe

Toutes les connections du flux sont brisées, toute attaque est défaite.

On sépare les sigils les uns des autres.

Les déplacements sur les sources restent possibles.



Echanger les positions des sorciers

On échange les pions des joueurs, qui changent donc de sigil.



Echanger les positions du sorcier actif et d'Aagano

La rune du sigil où était Aagano reste scellée (une rune scellée le reste toujours).

Celle du sigil où était le sorcier est scellée par l'apparition d'Aagano.



Echanger les positions de l'adversaire du sorcier actif et d'Aagano

Comme ci-dessus



Echanger les sigils occupés par les sorciers

Les cartes elles-mêmes sont échangées, avec les pions des joueurs.

Chaque sorcier reste donc sur son sigil, mais se retrouve en un lieu différent de l'Orbe, laquelle voit son flux transformé.

Si une carte est sur une pile, on ne déplace que la carte, pas le reste de la pile.

Annexe C

Liste des conditions



Doit masquer un sigil de l'Orbe

Le sigil doit être posé au-dessus d'un sigil inoccupé, au choix du sorcier.
La rune de ce sigil est scellée.
C'est le seul cas où l'on pose une carte sur une autre.



Aagano doit être absent, ou présent
avant de poser (ou de retirer) la carte concernée



Doit être occupé par le sorcier

Le sigil ne peut être lié qu'à l'étape d'évolution,
et seulement si le déplacement y porte le sorcier.



Ne doit pas être occupé par le sorcier

Si le sigil est lié à l'étape d'évolution,
le déplacement ne doit pas y porter le sorcier.

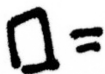


en condition d'arrachement :

Ne peut être délié que si le sorcier est le plus (le moins) puissant,
avant que la carte concernée soit retirée.

en complément d'une rune :

Le sorcier le plus (le moins) puissant doit exprimer la rune
si les deux joueurs ont autant de cartes en mains, la rune est sans effet



Le nombre de sigils inoccupés sur le tapis doit être égal à ...

Un sigil est occupé s'il est masqué par un autre sigil,
ou bien si l'un des joueurs, ou Aagano, s'y trouve.
On fait le décompte *avant* de poser (ou de retirer) la carte concernée



en condition d'arrachement : **Ne peut pas être délié**
en condition de fusion : **Ne peut pas être lié**

Annexe D

Variante coopérative

Captivatio peut se jouer en solo, ou de façon coopérative (où les deux joueurs perdent ou gagnent ensemble), en modifiant le but du jeu ainsi :

On se donne une configuration particulière de l'Orbe à atteindre

Le jeu est perdu si, à l'étape du repos, le joueur du tour est sous attaque.

Il est gagné si, à la fin de la transposition, l'Orbe se trouve dans la configuration recherchée.

Parmi les objectifs possibles, on peut imaginer:

- *le grand flux* : un flux unique passant par dix sigils
- *le vortex* : un flux qui forme une boucle autour d'un espace vide, sans carte
- *le flux fermé* : un flux unique sans aucun côté actif non connecté
- *le flux replié* : avoir au moins cinq sigils de l'Orbe masqués
- *le contrôle des sources* : quatre sources libres et sous attaque
- *l'équilibre de la terreur* : chaque joueur sous attaque à 4
- *le contrôle de l'Orbe* : une double attaque à 9 au total sur Aagano, qui sera lui-même considéré comme un attaquant des deux joueurs pendant tout le jeu
- *la stase* : les deux joueurs et Aagano chacun sur une source, sans aucune attaque entre eux

À propos de Captivatio

Captivatio est un *jeu de réflexion pure à information parfaite*, c'est à dire que le hasard n'y joue aucun rôle, et que les joueurs ont accès à tous les éléments du jeu, à chaque instant. Chacun connaît les cartes de son adversaire et peut tenter de prévoir ses actions à venir.

Captivatio est la réponse à ce défi : inventer une sorte de jeu d'échecs, riche, rejouable et amusant, et dont le matériel consisterait en quelques cartes seulement.

Finalement, il faut aussi trois pions, mais le jeu tient toujours dans une (toute petite) poche... Captivatio est riche et rejouable. Est-il amusant ? À vous de voir !

***Captivatio** a été créé par Stéphane Rollandin
à la charnière de 2023 et 2024, à Bû*

*hepta@zogotounga.net
www.zogotounga.net*