

Captivatio

une manche commentée

Faisons un tour complet des règles du jeu en suivant la première manche d'une partie fictive.

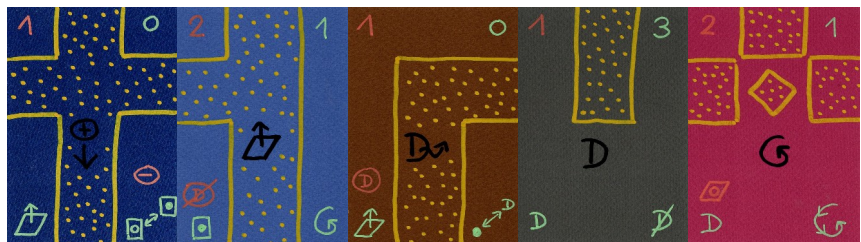
Appellons les joueurs  Alice et  Bastien

Il est plus que recommandé de suivre cette partie en la rejouant et en examinant aussi bien les cartes posées que les cartes que les joueurs ont en main.

Préparation

Alice choisit une carte, puis Bastien, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'ils aient toutes les cartes en main

Alice  a choisi



Bastien  a choisi

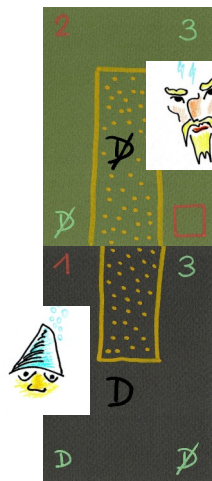


Premier placements

Alice commence dans une position défensive :



Bastien, qui ne peut pas attaquer, fait de même :



Premier tour d'Alice

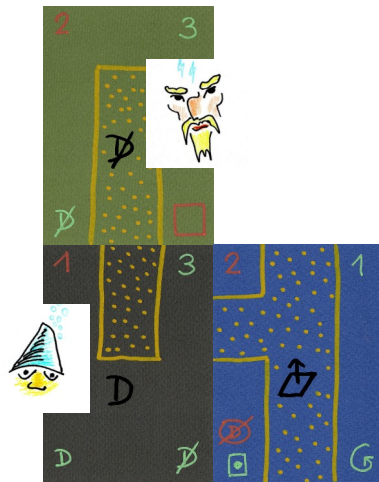
Chambard :

Les runes de l'Orbe sont **D** et **Ø**

Selon l'ordre dans lequel on exprime les runes, on pourrait donc invoquer ou chasser Aagano. Mais la question ne se pose pas à ce stade, parce qu'il n'y a pas de sigil inoccupé.

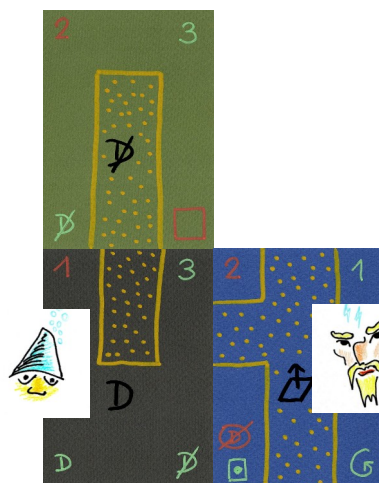
Évolution : Alice entreprend d'extirper Bastien de son bastion (mouais..).

Elle lie un sigil dont le sort de fusion aspire l'adversaire (ce qu'elle peut faire car Aagano n'est pas présent, c'est la condition de fusion):



Elle décide de commencer l'évolution par le déplacement. Mais comme elle ne peut pas bouger, elle reste sur son sigil initial (c'était peut-être son but).

Puis elle lance le sort de fusion : Bastien se trouve porté sur le sigil bleu:



Transposition: Alice réarrange les cartes ainsi (elle n'a pas le choix) :

Ce faisant elle attaque Bastien à 1 contre 1, donc pour rien


Note : Alice est obligée de proposer cette configuration de l'Orbe par les règles d'arrangement, qui stipulent qu'un flux unique doit être formé quand c'est possible.





Premier tour de Bastien

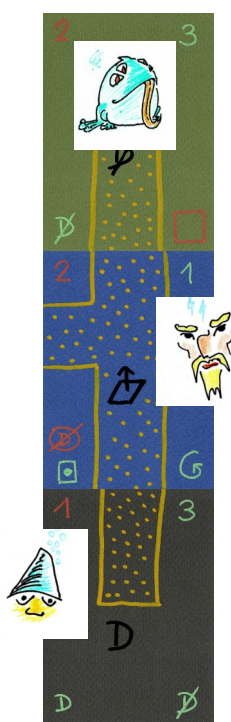
Chambard : les runes sont



Si Bastien commence par exprimer  il sera forcé de délier le sigil du haut (le seul inoccupé).

Il décide plutôt de commencer par  et y invoque Aagano.

Cela scelle les deux autres runes (Aagano scelle  et il n'y a plus de sigil inoccupé).



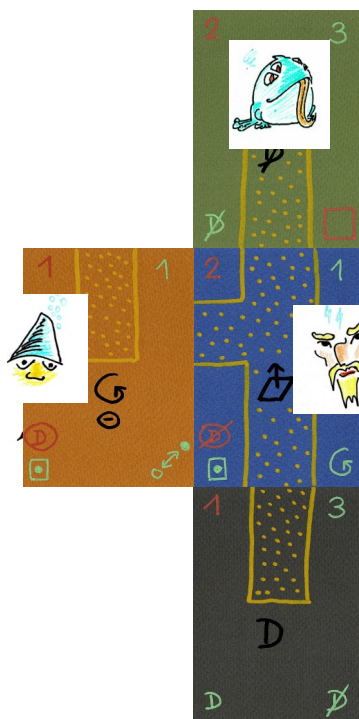
Évolution :

Bastien lie un sigil,
fait jouer son déplacement (annulé),
et lance le sort de fusion : Alice est téléporté.

La condition de fusion est respectée, car Aagano est bien présent.

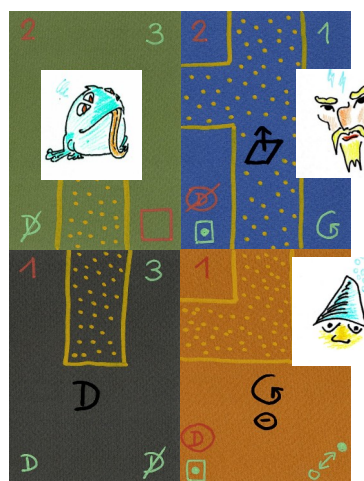
Repos : Il n'y pas d'attaque.

Bastien peut donc passer à la transposition

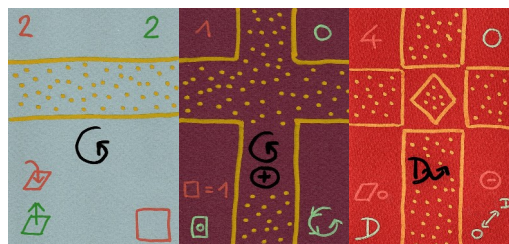
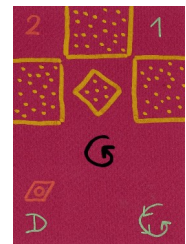
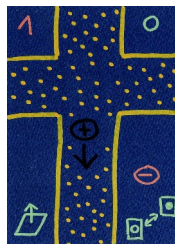


Transposition :

Comme les sigils ne peuvent pas être arrangés en formant un flux unique, Bastien peut attaquer ainsi, à 2 contre 1 :



Tour d'Alice 2

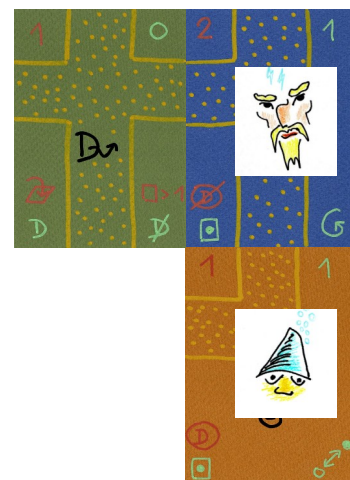


Chambard : Alice est sous attaque. Elle a 3 cartes dans sa main, tout comme Bastien. L'Orbe présente une rune de transmutation offerte au moins puissant (donc, pour le moment, à personne), une d'arrachement et une invoquant Aagano.

Elle commence par délier le sigil inoccupé, ce qui fait disparaître Aagano (et scelle la rune qui invoquant pendant l'arrachement).

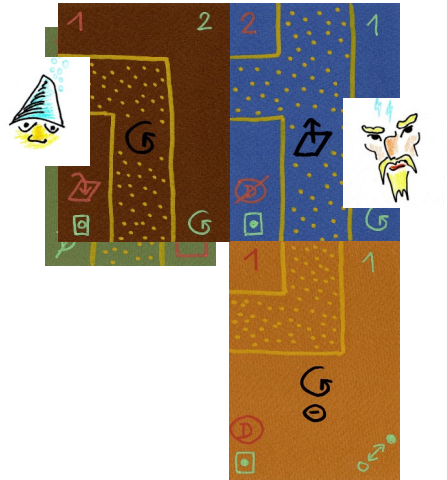
Comme elle a maintenant 4 cartes en main, la rune de retournement devient exprimable, mais par Bastien. De toute façon seul le sigil nouvellement libérée peut être transmuté.

On se retrouve donc, à la fin du chambard, avec :

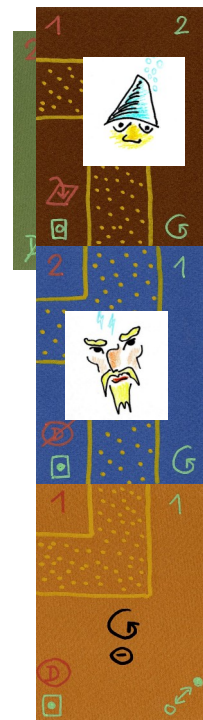


Évolution : Alice lie un sigil qui lui permet d'être aspiré hors de l'attaque. Sa condition de fusion est qu'il masque un autre sigil, elle le place donc en haut à gauche.

Repos : L'attaque est bien défaite.

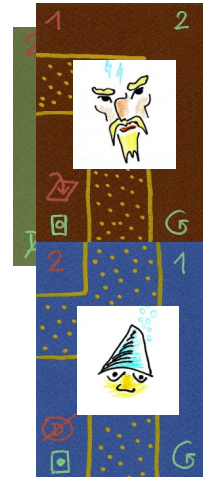


Transposition : Alice n'a pas le choix de la configuration, et forme une attaque ineffective, à 1 contre 1.



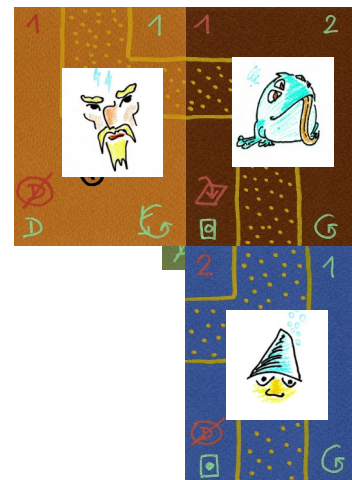
Tour de Bastien 3

Chambard : Bastien peut exprimer la rune d'arrachement avant ou après la rune de transmutation. Il décide de commencer par délier le sigil inoccupé, ce qui provoque l'échange des positions des joueurs, plaçant ainsi Alice sur la carte la plus faible en défense :



Évolution : Bastien lie le sigil jumeau de celui qu'il vient juste de délier. Cela lui donne une échappatoire sûre. De plus, le sort de fusion fait apparaître Aagano.

Repos : L'attaque est bien défaite.



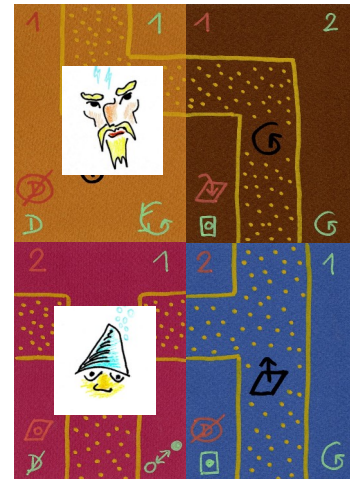
Voyant qu'il ne peut former aucune attaque, Bastien en reste là pour ce tour.

Tour d'Alice 4

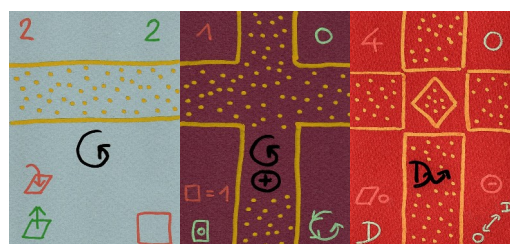
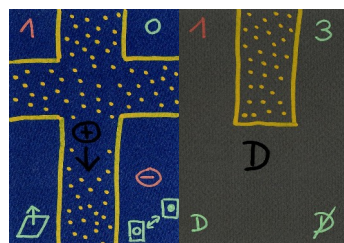
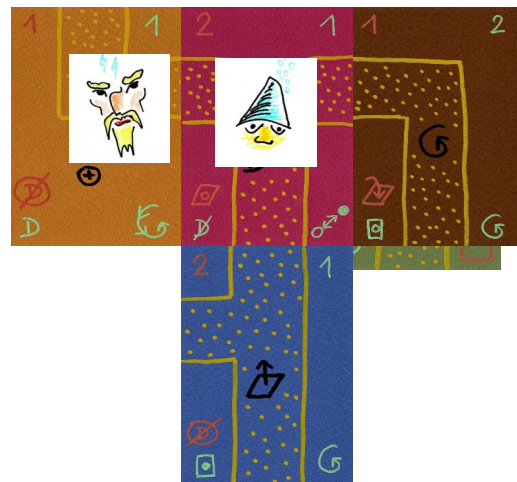
Chambard : L'Orbe présente deux runes, mais tous les sigils sont occupés. Elle ne peut rien faire à ce stade.

Évolution : Alice lie un sigil qui chasse Aagano, et sur lequel elle va.

L'attaque est maintenant de 4 contre 4, donc défaite.

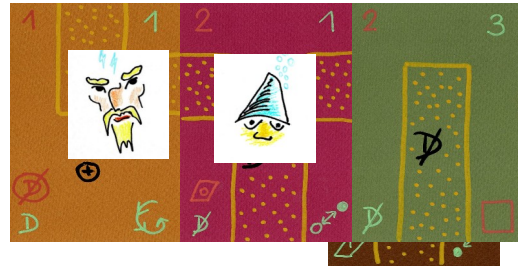


A la **transposition** elle attaque à 2 contre 1 en isolant Bastien dans une branche du flux:



Tour de Bastien 5

Chambard : Bastien délie le sigil du bas, ce qui transmute celui de droite.

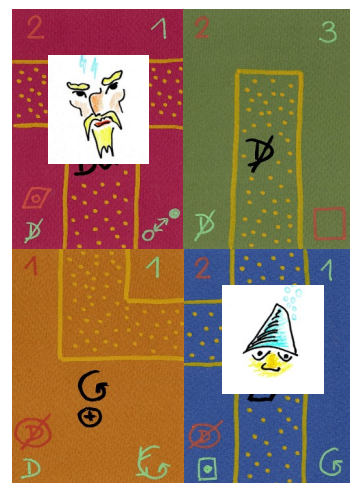


Évolution : Il lie ce même sigil, qui aspire Alice, sous le sigil vert qui déconnecté des autres, puis il prend sa place.

Repos. L'attaque est défaite puisqu'il n'y a plus de flux continu entre les sorciers.

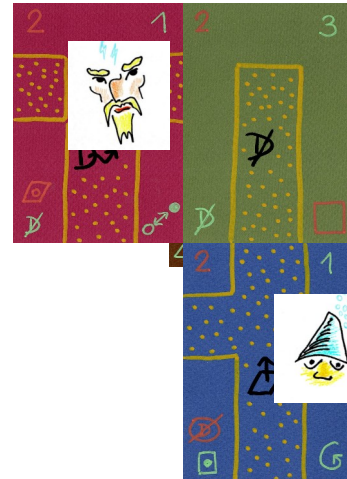
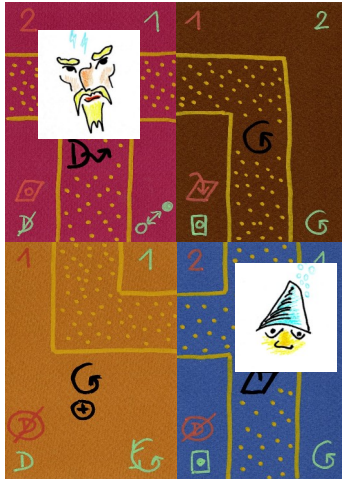


Transposition : Bastien contre-attaque à 3 contre 2 :



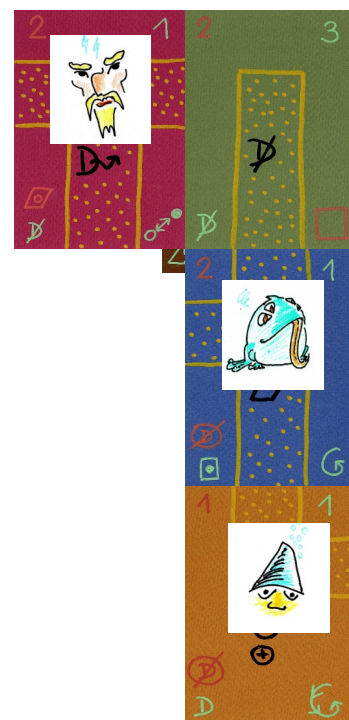
Tour d'Alice 6

Chambard : Alice, qui a le moins de cartes en main, doit concéder une rune de transmutation à Bastien. Elle commence donc par cela, afin d'avoir les mains libres pour la suite. Bastien décide de transmuter le sigil du haut (figure de gauche). Il reste à Alice une rune d'arrachement, qu'elle exprime sur le sigil inoccupé du bas. Son sort d'arrachement transmute de nouveau le sigil du haut (figure de droite) :

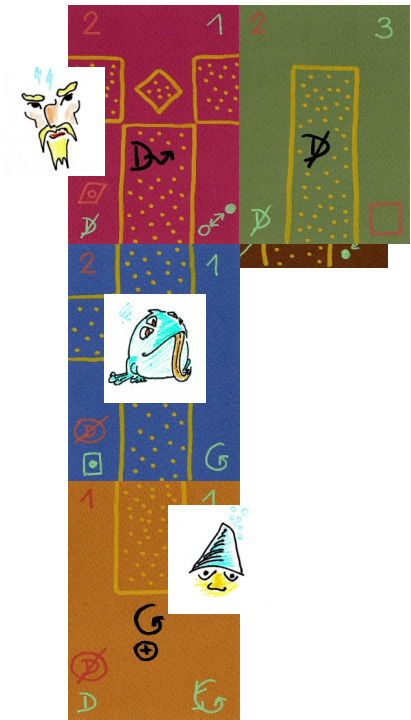


Évolution : Elle lie le sigil qu'elle vient de délier, et s'y installe. Aagano apparaît de nouveau (sort de fusion), et Alice choisit de l'installer sur le sigil bleu, pour sceller sa rune pour le prochain tour.

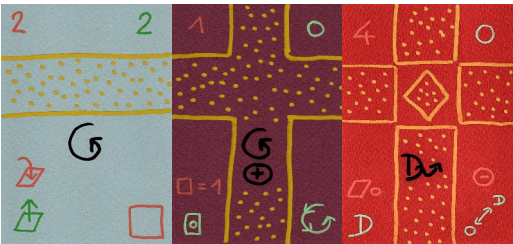
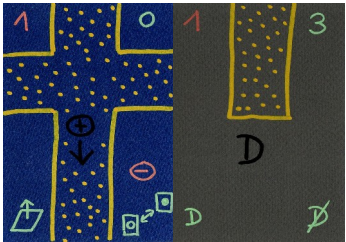
Repos : L'attaque est défaite puisqu'une fois encore il n'y a plus de flux continu entre les deux joueurs.



Transposition: Alice prépare une attaque à 3 contre 1 qui pour l'instant est bloquée par Aagano, mais elle sait que Bastien devra le faire disparaître (rune du sigil vert) :

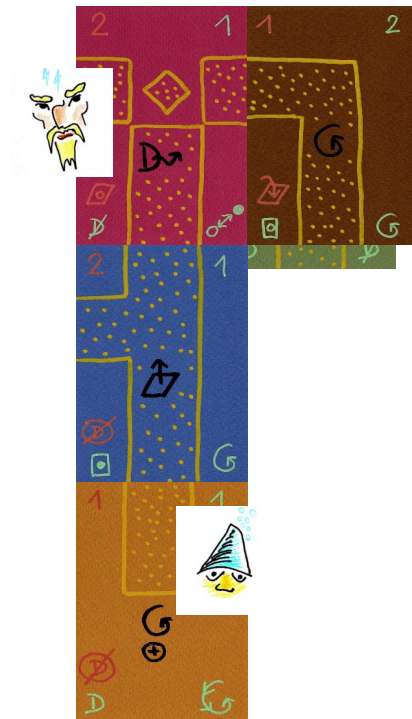


Les mains :

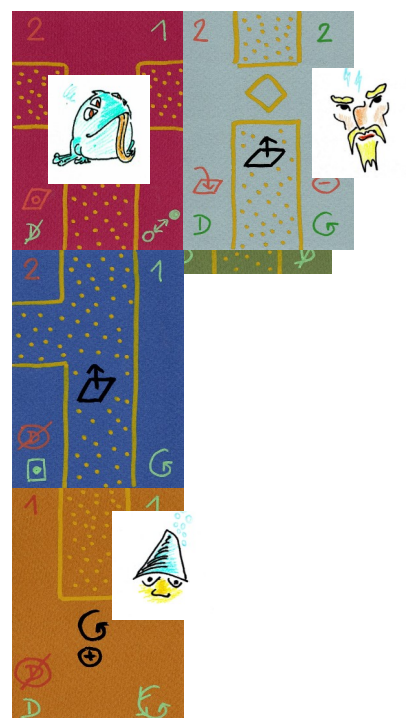


Tour de Bastien 7

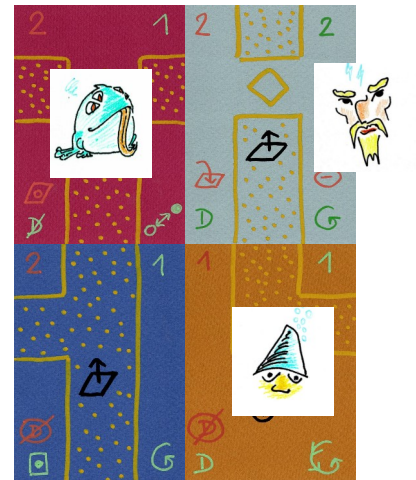
Chambard : Bastien a une rune de déplacement d'Aagano à sa disposition, qui est scellée puisque le démon ne peut pas bouger, et une rune chassant Aagano, celle sur laquelle comptait Alice. Mais il a aussi la rune de transmutation, car il a trois cartes en main et Alice deux. La fin du chambard le laisse donc sous attaque, mais avec plusieurs voies de sortie :



Évolution : Bastien lie un sigil recouvrant qui fait aussi réapparaître Aagano. Il installe celui-ci sur le sigil du haut, et se téléporte sur celui qu'il vient de lier:



Transposition : attaque directe à 2 contre 1 de Bastien sur Alice



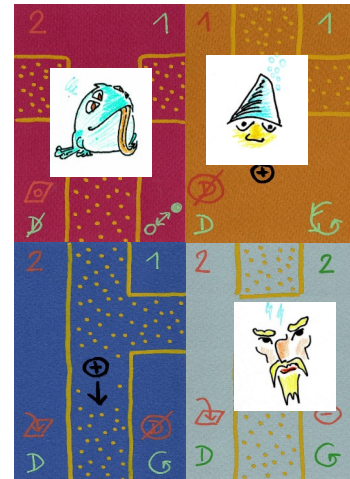
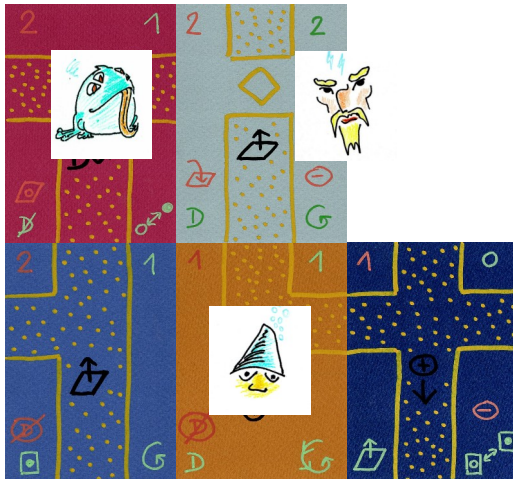
Tour d'Alice 8

Chambard : Alice peut seulement délier le sigil bleu, ou le transmuter. Elle le transmute.

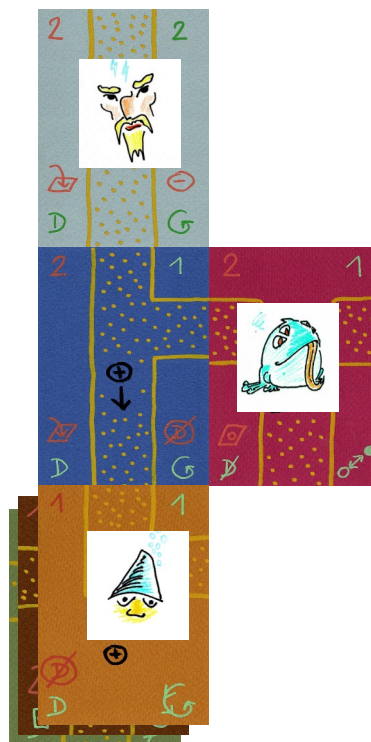


Évolution : Elle lie un sigil dont le sort de fusion est un arrachement (figure de gauche), et elle lance ce sort sur le sigil lui-même, qu'elle vient tout juste de lier! Elle peut le délier, car à l'instant où le sort de fusion est lancé, c'est elle qui a le moins de cartes en main.

Ce tour de passe-passe lui permet d'échanger les cartes des joueurs (c'est l'effet d'arrachement). On obtient la figure de droite.

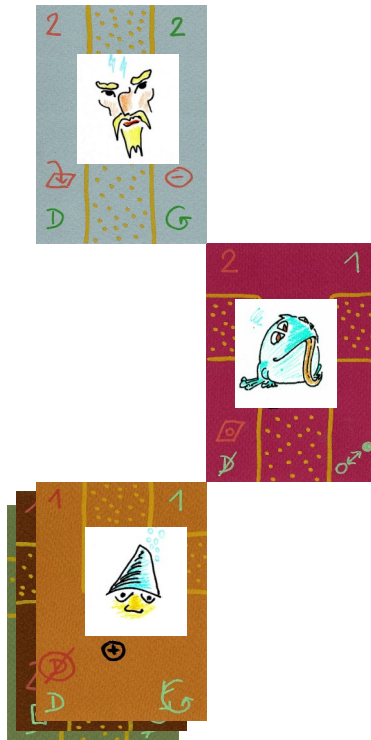


Transposition : elle contre-attaque à 3 contre 2:



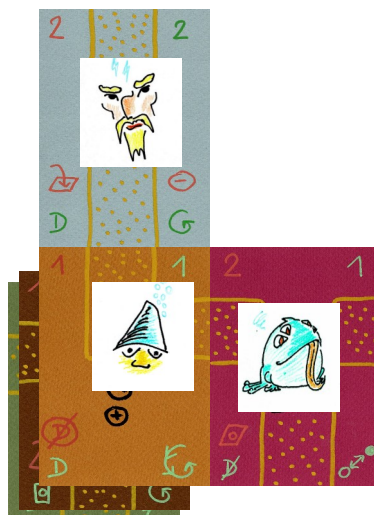
Tour de Bastien 9

Chambard : Bastien a autant de cartes en main qu'Alice (deux). Il délie le sigil bleu.



Et... il ne peut rien lier (vérifiez-le, aucune des conditions de fusion des sigils qu'il a en main n'est satisfaite, notamment parce que pour la plupart d'entre-elles il serait obligé par les règles d'arrangement de l'Orbe de les placer là où était la carte bleue).

Pas d'évolution. Il passe directement à la contre-attaque.

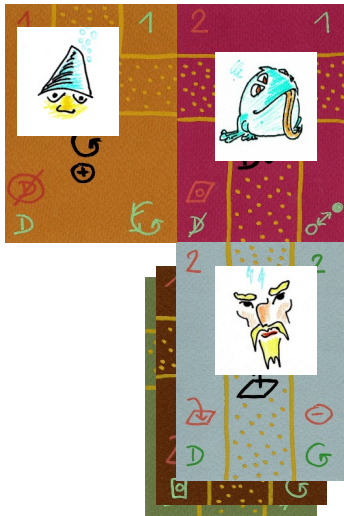


Tour d'Alice 10

L'Orbe ne présente pas de runes utiles à Alice. Elle refait son tour de passe-passe, échangeant de nouveau les cartes des joueurs.



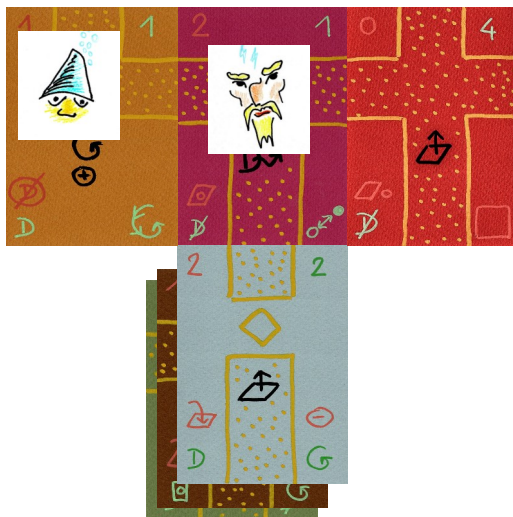
Elle n'a pas les moyens de contre-attaquer, et doit finir son tour en se protégeant :



Tour de Bastien 11

Chambard : toutes les runes sont scellées.

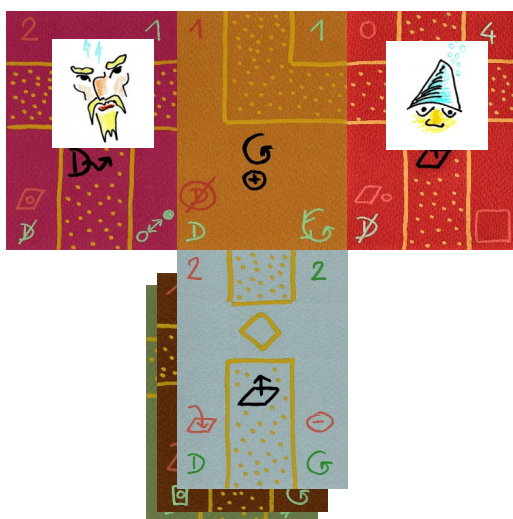
Évolution : Bastien lie un sigil qui fait disparaître Aagano, et prend sa place, attaquant à 2 contre 1



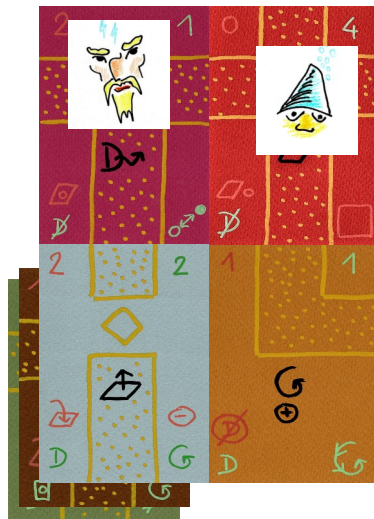
Tour d'Alice 12

Les runes de l'Orbe sont de nouveau toutes scellées, toujours pas de chambard.

Évolution : Alice refait son tour de passe-passe, et se déplace à droite:



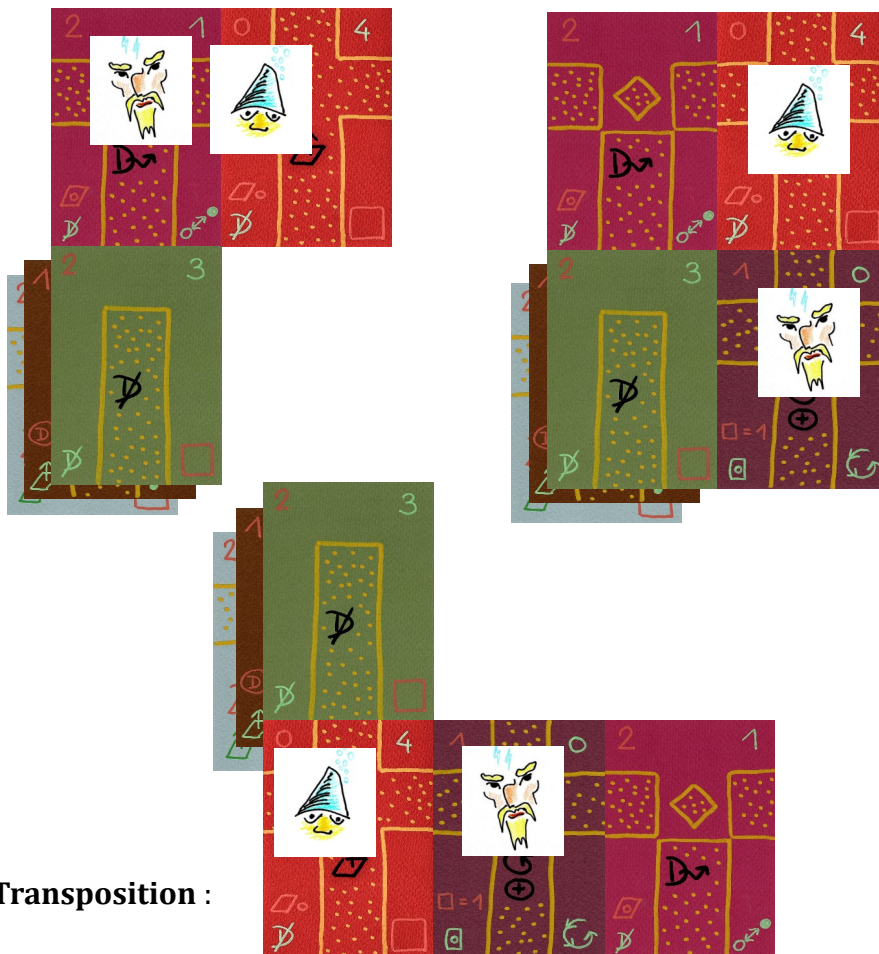
Elle ne peut pas attaquer, mais il doit former un flux correct. Elle finit donc par :



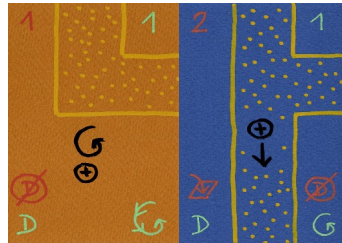
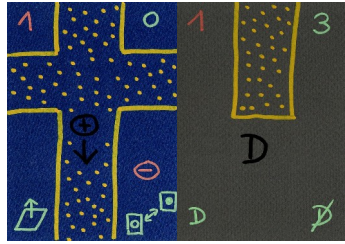
Tour de Bastien 13

Chambard : Bastien délie le sigil beige, ce qui transmute le gris.

Évolution : il lie un sigil qui l'aspire.

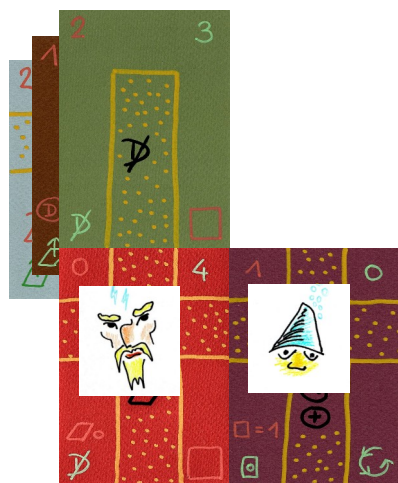


Transposition :

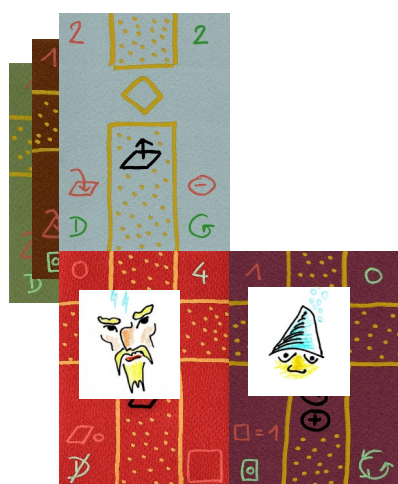


Tour d'Alice 14

Chambard : Elle est obligée de délier le sigil qui lui fait échanger sa position avec Bastien :



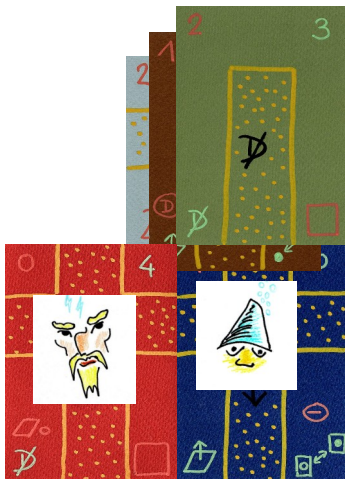
Elle doit maintenant exprimer la rune de transmutation, car elle a 3 cartes en main.



Évolution : Elle lie son sigil bleu nuit, s'y installe, délie son sigil d'origine (ce qui transmute tout, en l'occurrence le sigil du haut)

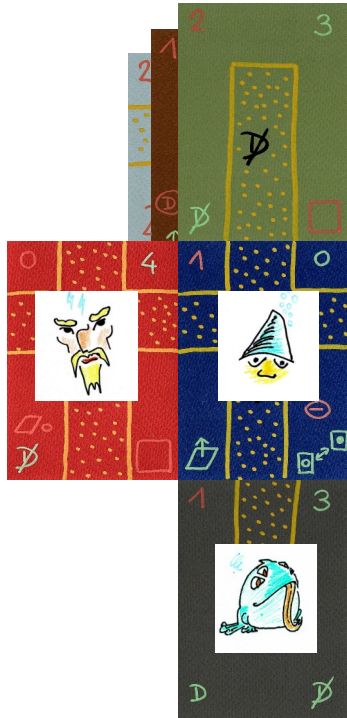


Transposition : pas d'attaque possible



Tour de Bastien 15

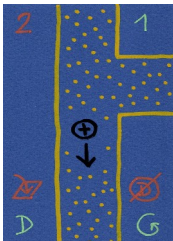
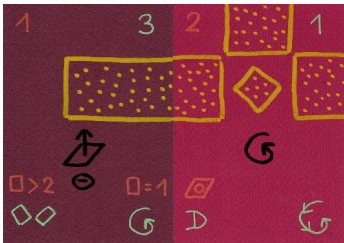
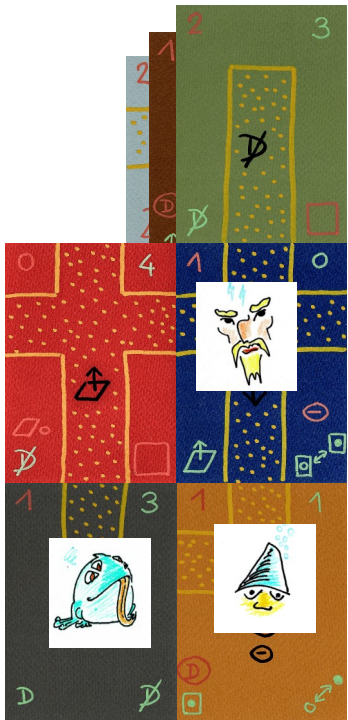
Chambard : Bastien tente de voler une carte à Alice. Il lui fait lier un sigil, dans l'idée de le délier ensuite. Mais le sigil que choisit Alice fait apparaître Aagano, et c'est Alice qui décide où le placer : sur le sigil lui-même. Bastien ne peut rien délier.



Évolution. Bastien lie un sigil qui aspire Alice, puis prend sa place

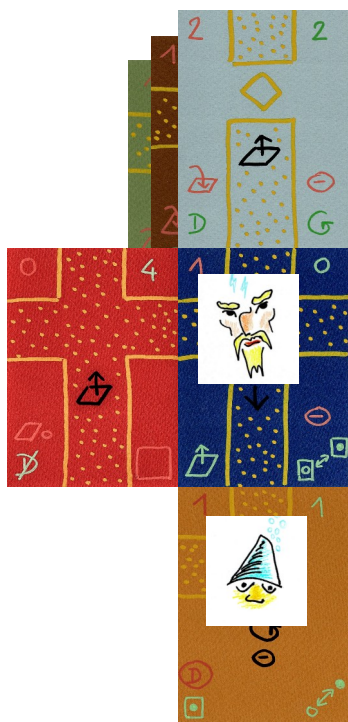


Transposition : Bastien arrange l'Orbe de façon à isoler Alice

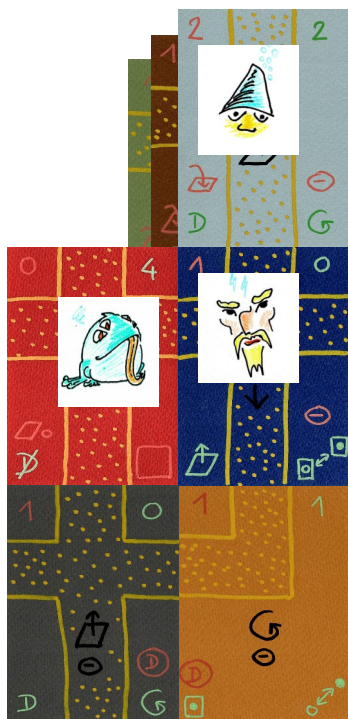


Tour d'Alice 16

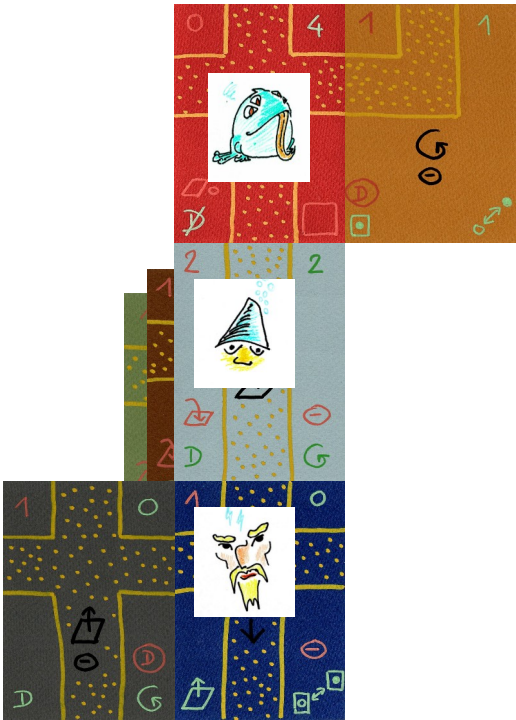
Chambard : Alice chasse Aagano et délie le sigil qu'il occupait, puis fait exprimer à Bastien la rune de transmutation. Bastien transmute le sigil du haut. Alice ne peut lier aucun de ses sigils.



Évolution . Alice lie le sigil jumeau de celui qu'elle vient de délier, remplace Aagano, et se déplace

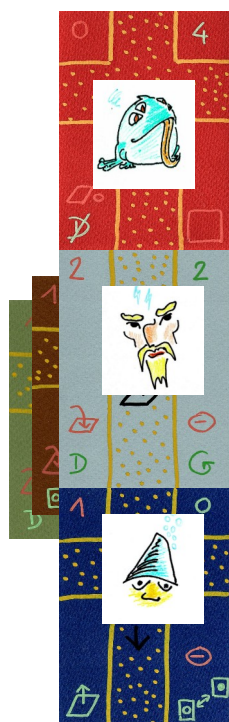


Transposition : attaque à 2 contre 0



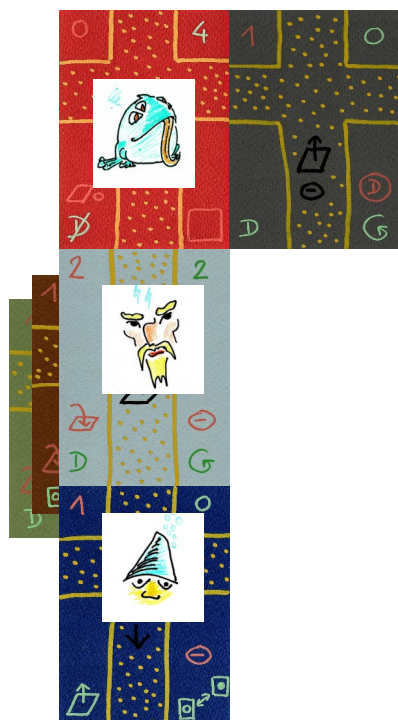
Tour de Bastien 17

Chambard : Bastien délie le sigil beige, échange des positions, délie l'autre sigil inoccupé.



Évolution : Il lie un sigil sans effet, il ne peut pas bouger.

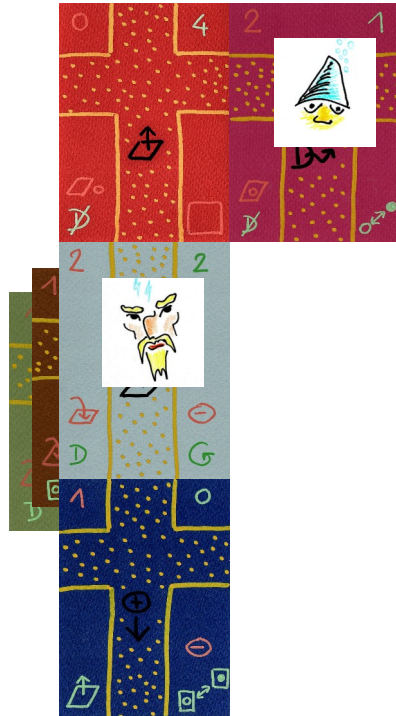
Transposition : attaque 2 contre 0



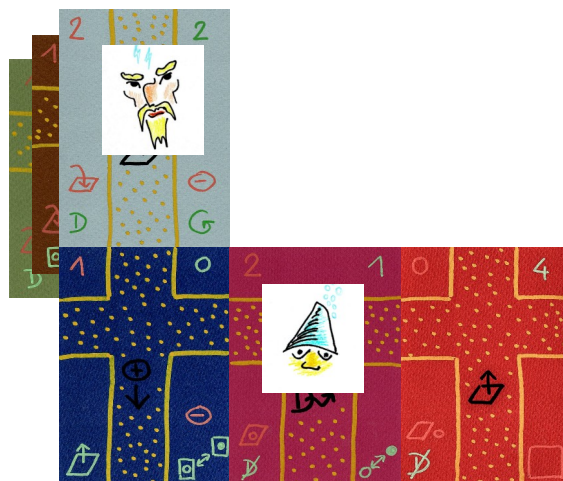
Tour d'Alice 18

Chambard : Alice scelle la rune de fusion conditionnelle, délie le sigil inoccupé

Évolution : elle lie un sigil sur lequel elle se déplace et échappe à l'attaque, Aagano disparaît



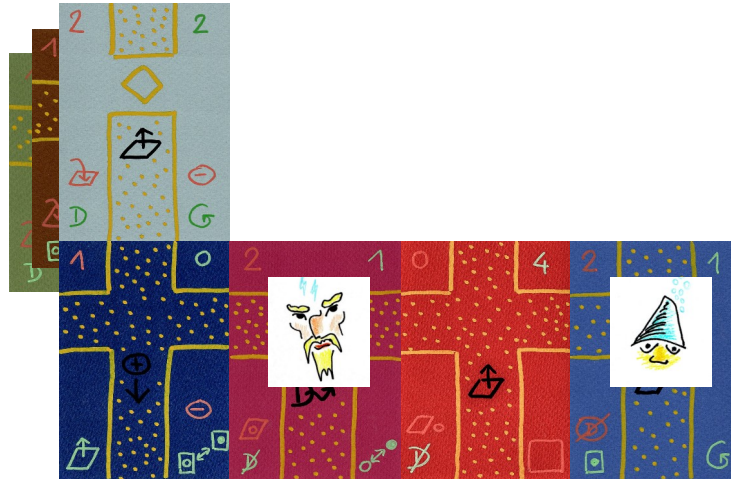
Transposition :



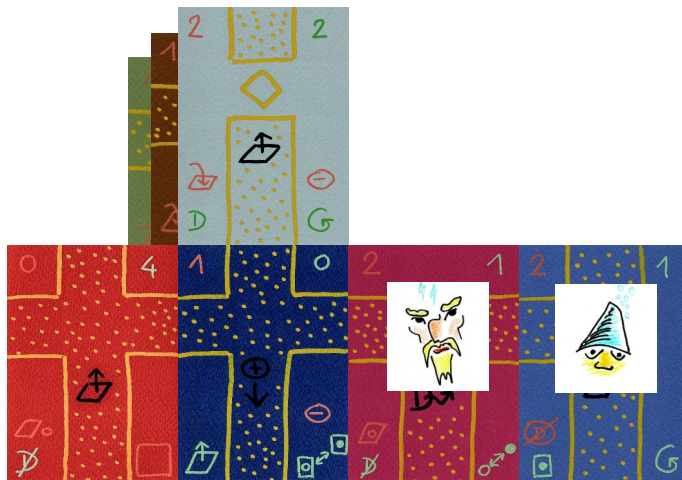
Tour de Bastien 19

Chambard : Bastien ne peut pas exprimer de runes (les deux joueurs ont deux cartes)

Évolution : il lie un sigil qui aspire Alice, et bouge, protégé par le sigil de défense à 4



6.



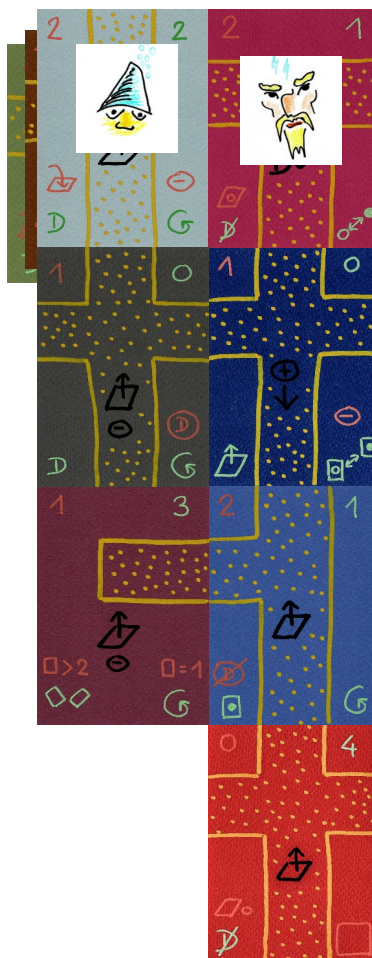
Tour d'Alice 20

Chambard : elle lie un sigil dont le sort de fusion brise l'Orbe – attaque défaite

Elle ne peut rien délier, toutes les runes sont donc scellées.

Évolution : elle lie son dernier sigil et se déplace (pas de choix)

Transposition : une attaque à 4 contre 2 imparable (vérifiez-le!).



Alice a gagné !