



But du Jeu

Montrez qui est le vrai maître du Nexus : repoussez vos adversaires à travers un Portail pour remporter la partie. Attention, le Nexus est petit... pas facile d'être le dernier debout !

Matériel de jeu

Lorsque vous achetez une figurine Nexus Keeper, celle-ci est contenue dans un Cube de transport. Ce cube s'appelle un **Cube Nexus**. La figurine incluse est le fier (ou fourbe) représentant d'un des nombreux mondes reliés par le Nexus. Ce personnage s'appelle un **Keeper**.

5 stickers Terrain sont également inclus dans le cube Nexus. Ceux-ci doivent être collés sur chacune des 5 tuiles qui s'alignent lorsque le cube est ouvert et déployé. Sur l'un de ces stickers, vous pouvez apercevoir un symbole rouge représentant une porte ronde. Ce sticker doit absolument être collé sur la Tuile de départ, au pied de la porte. Les autres Stickers peuvent être collés où vous voulez !

Vous aurez également besoin de quelques dés à six face.

Enfin, une carte de personnage vous servira également dans la partie. Celle-ci contient toutes les informations pour jouer votre Keeper !

Préparation

Tous les joueurs lancent un dé. Le résultat le plus haut devient le Premier Joueur et déploie son cube Nexus sur l'espace de jeu.

Les autres joueurs déploient alors à leur tour (dans le sens horaire) leur Cube Nexus en connectant au moins deux tranches de Tuiles Terrain à une ou plusieurs Tuiles Terrain déjà en jeu. Aucune Tuile Terrain ne peut se trouver juste derrière une Porte en jeu.

Allié ou adversaire ? Dans le cas d'une partie à plus de deux joueurs, décidez entre vous si vous voulez que vos Keepers soit alliés ou adversaires. Les joueurs alliés remportent la partie en équipe : si un ou plusieurs Keepers d'une même équipe sont les derniers sur le plateau, toute l'équipe remporte la victoire.

Vous êtes prêts ? Tous les joueurs peuvent maintenant placer leur Keeper sur leur Tuile de départ, devant la Porte de leur Cube Nexus. La partie peut commencer !

Les Trois Actions :

Dans Nexus Keepers, vos personnages peuvent effectuer, à chaque tour, une ou plusieurs actions parmi les trois actions existantes. Découvrons les avant de voir comment les utiliser grâce à votre lancer de dés



Ce symbole représente l'action **BOUGER** : lorsque votre Keeper bouge, il se déplace vers une case adjacente, en ligne droite.



Ce symbole représente l'action **SAUTER** : lorsque votre Keeper saute, il dispose de deux choix :

- Il se déplace sur une case adjacente diagonale.
- Il saute par-dessus un autre Keeper, en ligne droite et atterrit à deux cases de son point de départ.

Notez que vous ne pouvez sauter par dessus un autre Keeper que si une autre figurine est adjacente à votre Keeper.



Ce symbole représente l'action **POUSSER** : pour pousser un autre personnage, votre Keeper doit être adjacent (en ligne droite) à celui-ci. Le Personnage est alors repoussé d'une case, dans la direction opposée de votre Keeper alors que votre Keeper reste en place.

Si un autre personnage se trouve sur la case d'arrivée, celui-ci est poussé à son tour ! Notez que vous pouvez tout à fait pousser un Keeper allié !

Nombre de Dés lancés

Chaque joueur effectue, tour à tour, un lancer de dés.

- Lors du premier tour de chaque joueur, les joueurs lancent **5 dés**.
- Lors des tours suivants, ils lancent **6 dés**.

Notez que certains effets de jeu peuvent modifier le nombre de dé lancés.

Le résultat de ce lancer permet à un joueur de déterminer les actions effectuées par son Keeper pour le tour en cours.

De plus, chaque Keeper est plus à l'aise sur un certain type de terrain et moins sur un autre.



Lorsque votre Keeper débute son tour sur son terrain de prédilection (**marqué d'un +**), lancez 1 dé supplémentaire. Lorsqu'il se trouve sur un terrain défavorable (**marqué d'un -**), lancez un dé de moins.

Effectuer un lancer

Lorsqu'un joueur lance ses dés, il lance tous les dés d'un coup. Il peut ensuite relancer autant de dés qu'il veut, jusqu'à deux fois de suite. Cependant, vous ne pouvez pas relancer les résultats de 1.



MALADRESSE : Si au cours de votre tour, vous accumulez trois résultats de 1, vous passez votre tour au lieu de passer à la suite. Il faut parfois savoir s'arrêter !

Important : Lors de vos relances, vous ne pouvez jamais relancer un dé seul. Un minimum de deux dés sont nécessaires.

Règle de base : Quand un joueur obtient une Maladresse, tout autre résultat est ignoré ! Le joueur ne peut effectuer aucune action et doit passer son tour au joueur suivant.

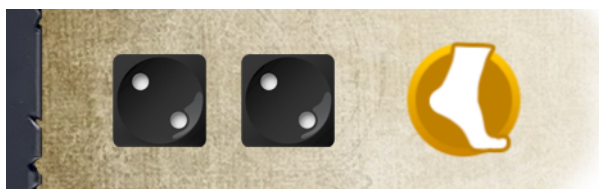
Règle alternative : Quand un joueur obtient une Maladresse, il peut tout de même utiliser les résultats des autres dés mais ne peut plus effectuer aucune relance.

Cette règle alternative ralentit légèrement le jeu mais propose une version plus douce pour les joueurs qui préfèrent éviter les revers trop punitifs.

Valider vos Actions

Les résultats obtenus vous indiquent quelles actions votre Keeper peut alors entreprendre. Pour valider une action, il vous faudra obtenir au moins un double pour l'un des résultats indiqués sur la carte de votre Keeper.

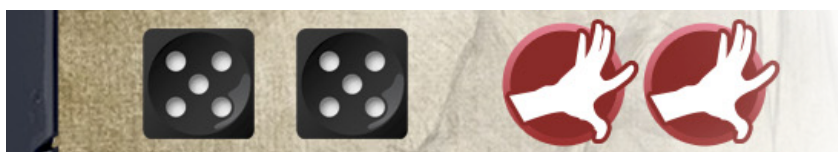
Notez que les résultats de 1 ne correspondent à aucune action. Votre Keeper ne peut pas se servir d'un résultat aussi bas !



Ceci indique qu'il faut obtenir un double 2 pour pouvoir bouger.



Ceci indique qu'avec un double 6, vous pouvez soit bouger, soit sauter, soit pousser !



Certains Keepers sont particulièrement forts, agiles ou rapides. Si un résultat spécifique affiche le même symbole deux fois, cela signifie que vous pouvez ajouter une case supplémentaire à l'effet total de l'action. Ici, par exemple, un double 5 vous permet de pousser un Keeper de 2 cases !

Combinez vos Actions

Le résultat de votre lancer de dés vous permettra alors de combiner plusieurs actions. Si vous obtenez trois doubles, vous pourriez très bien bouger, sauter et pousser au cours du même tour. Notez que vous pouvez également choisir des paires différentes pour effectuer la même action plusieurs fois.

Vous pouvez répartir et effectuer les actions dans l'ordre de votre choix. Par exemple, si votre personnage peut bouger de deux cases et pousser trois fois, vous pouvez tout à fait

- Bouger d' une case
- Pousser un Keeper de deux cases
- Bouger à nouveau de une case
- Terminer par pousser un Keeper d'une case.

Améliorer vos Actions

Lorsque vous obtenez mieux qu'un double, vous pouvez augmenter l'effet de votre action !

- **BOUGER** : En plus du double, chaque dé supplémentaire vous permet de Bouger d'une case supplémentaire. Un triple vous permettra de bouger de 2 cases, un quadruple de 3 cases, etc...
- **SAUTER** : Chaque dé supplémentaire, en plus du double, vous permet d'ajouter une case à votre saut. Un triple vous permettra donc de vous déplacer de deux cases en diagonale ou de sauter au-dessus de 2 Keepers alignés. Si l'occasion se présente, vous pouvez même combiner des sauts en diagonale et des sauts par-dessus les Keepers !
- **POUSSER** : En plus du double, chaque dé supplémentaire vous permet de pousser un Keeper adjacent une case plus loin. Un triple vous permettra donc de pousser un autre Personnage de deux cases !

Rappelez-vous que vous pouvez combiner différents résultats pour former votre action finale. Par exemple, si un triple et un double vous permettent tous les deux de pousser, vous pouvez additionner les 5 dés pour pousser un Keeper de 3 cases ! (2 cases avec le triple et une case avec le double).

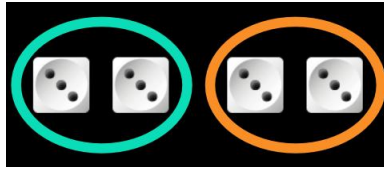
Vous n'êtes jamais obligé d'utiliser la totalité d'une action : si vous avez obtenu un triple pour bouger mais que vous voulez rester sur place, vous pouvez le faire.

La Règle à retenir

Vous avez besoin d'un double pour valider une action.



Lorsque vous obtenez un triple, si vous utilisez deux dés pour réaliser une action, il ne vous restera alors qu'un dé. Ce qui n'est pas suffisant pour réaliser une autre action. Dans le cas d'un triple, votre seule option est donc d'améliorer une même action d'une case.

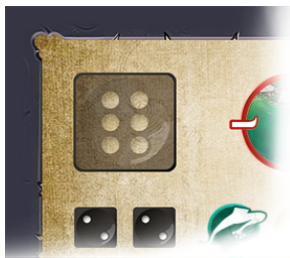


Si vous obtenez un quadruple, vous pouvez alors séparer le résultat en deux paires. Ce qui vous permet de réaliser deux actions distinctes. Sinon, vous pouvez choisir d'utiliser les quatre dés pour améliorer une même action de deux cases.

Réserver un dé

Il vous reste un double que vous n'avez (ou ne voulez) pas utiliser ? Ça tombe bien ! Il existe une quatrième action secrète...

À la fin de votre tour, si vous avez obtenu un double que vous n'avez pas utilisé, vous pouvez conserver l'un de ces deux dés pour votre prochain tour.



La réserve se trouve dans le coin supérieur gauche de la carte du Keeper.

- Prenez l'un des dés du double et posez-le dans votre **Réserve**, en conservant sa face visible (par exemple, posez le 4 pour un double 4).
- Ce dé est **obligatoirement ajouté** au résultat de votre prochain lancer (il ne peut pas être conservé pour un tour ultérieur).
- Ce dé ne doit **jamais être lancé ou relancé**. Il reste sur sa face choisie et s'additionne simplement à votre score final après que vous avez effectué toutes vos relances avec les autres dés.
- À la fin du tour où il a été utilisé, défaussez le dé de votre Réserve.

Notez que vous pouvez tout à fait réserver un résultat de 1. Cela est rarement avisé mais peut-être que certains Keepers peuvent y trouver un intérêt stratégique ?

Si un dé est réservé alors qu'un dé se trouve déjà sur votre réserve, celui-ci remplace toujours le dé précédent.

Dés de Pouvoir

Votre Keeper possède également un nombre défini de dés de Pouvoir indiqué par l'orbe magique, dans le coin supérieur droit de la carte du Keeper.



L'Orbe magique indique que ce Keeper possède 2 dés de Pouvoir.

Un dé de Pouvoir est un dé à usage unique : chaque dé de Pouvoir peut être utilisé une seule fois par partie.

Ce dé peut être lancé, en plus de vos dés de base, à n'importe quel moment du lancé de dés ! Ce qui veut dire que vous pouvez tout à fait lancer un ou plusieurs dés de pouvoir, même après vos deux relances ! Ajoutez simplement le résultat du ou des dés de pouvoir au résultat total.

Les dés de pouvoir sont également les seuls dés que vous pouvez lancer seuls. Notez que vous pouvez tout à fait utiliser un dé de pouvoir pour relancer un autre dé régulier, car vous relancez alors au moins deux dés.

Les dés de Pouvoir sont une ressource rare et très utile, essayez de vous en servir à des moments clés !

Compétences :

Chaque Keeper possède également une ou plusieurs compétences. La description de celles-ci vous explique comment les utiliser. Certaines compétences définissent une règle qui est toujours d'application pour votre Keeper (ou sous une condition spécifique) tandis que d'autres doivent être déclenchées avec un résultat défini !

Notez qu'un dé utilisé pour activer une compétence ne peut pas être utilisé pour d'autres actions ou compétences.

Chaque dé ne peut être affecté qu'à un effet. !



Pour utiliser la compétence de ce Keeper, vous devez obtenir la suite 1,2,3,4. Oui, certains Keepers trouvent quand même une façon d'utiliser les 1 !

Condition de Victoire

Pour remporter la partie, vous devez éliminer tous les adversaires. Pour ce faire, une seule solution : les envoyer dans un Royaume. Pousser un Keeper à travers n'importe quel portail l'élimine de la partie.

Tomber du Plateau

Il arrive souvent qu'un Keeper soit poussé en dehors du plateau, mais sans passer par une porte. Dans tel cas, celui-ci est placé derrière sa porte d'origine en attendant son prochain tour. Au début de son tour, le joueur replace son Keeper sur sa Tuile de départ avant de lancer ses dés.

Avantage

Lorsque vous poussez un autre Keeper en dehors du plateau, que cela soit par une porte ou non, vous avez le droit de rejouer immédiatement ! Lancez cependant un dé de moins lors de ce tour bonus.

Cette règle est cumulative : si vous poussez un nouveau Keepers au cours d'un tour bonus, vous rejouez un troisième tour mais lancez deux dés de moins. Continuez jusqu'à ce que vous n'arriviez plus à pousser un Keeper en dehors du plateau.

Duel : Lors d'une partie opposant exactement deux Keepers, la règle Avantage est modifiée. Si vous poussez votre adversaire hors du plateau, lancez 2 dés de moins lors de votre tour bonus.

- Précision : Cette règle ne s'applique que si la partie a débuté en 1v1. Si une partie à 3 joueurs ou plus se termine par un duel, conservez la règle d'Avantage classique (perte d'un seul dé).

Bloquer un portail

Au début de son tour, si un autre personnage se trouve sur la case de départ du Keeper alors qu'il doit revenir en jeu après être tombé du plateau, celui-ci est éliminé au lieu de revenir en jeu !

Fermeture d'un Portail

Au début de son tour, si le joueur a été éliminé lors d'un tour adverse ou s'il ne peut revenir parce que son portail est bloqué, il retire son Cube Nexus de la partie. Notez donc qu'un Cube Nexus se retire donc toujours au début du tour du joueur éliminé

Si un Keeper se trouve sur une tuile du Cube retiré, celui-ci tombe du plateau. Il reviendra donc à sa Tuile de départ au début de son prochain tour.

Attention aux réactions en chaîne !

Si certains cubes ne sont alors plus connectés aux autres par au moins deux tranches, le joueur éliminé peut reconnecter le ou les cubes détachés comme il le souhaite. Pour ce faire, il doit toujours déplacer le minimum de cubes possibles et ne peut pas arranger les cubes qui sont déjà correctement connectés entre eux.