

nickelodeon

THE LEGEND OF KORRA

PRO-BENDING
ARENA



LIVRE DE RÈGLES



VERSION 0.1 DU 28 FÉVRIER 2018

TRADUCTION RÉALISÉE PAR ARNAUD ENDERLEN – PUBLICATION ORIGINALE SUR [HTTP://WWW.DYNATMOS.COM](http://www.dynatmos.com)

Les champions en titre **Chauves-Loups des Chutes Blanches** affrontent leurs challengers les **Furets de feu**

Mesdames, messieurs, maîtres de tous âges ! Accrochez-vous à vos sandwiches, ce match va rester dans les annales ! Nous voici au point de départ du plus grand évènement élémentaire de tous les âges ! Ici c'est la lutte pour la survie, un tournoi de champions, un affrontement de maîtres, c'est... la maîtrise-pro !

RÉSUMÉ DES RÈGLES

Dans **Legend of Korra: Pro-bending Arena**, chaque jour prend le contrôle d'une équipe de 3 maîtres concourant pour la ligue de maîtrise-pro de Republic City. Vous userez des capacités de vos maîtres pour manipuler les éléments de la terre, du feu et de l'eau, agrémentées de quelques ruses, afin de repousser les maîtres adverses en dehors de l'arène, et ce avant qu'eux-mêmes ne vous repoussent !

Les joueurs effectuent leurs tours de jeu alternativement en commençant par le premier joueur. À son tour de jeu, vous jouez tout d'abord toutes les cartes de votre main dans l'ordre que vous souhaitez : chaque carte est jouée pour les actions inscrites dessus, ou bien pour en tirer une augmentation de Chi. Ensuite, si vous n'est pas capable de vous défendre contre les attaques adverses positionnées, vos maîtres sont susceptibles d'être repoussés en arrière d'1 ou plusieurs zones sur l'arène (et, potentiellement, sorti de l'arène). Enfin, vous pouvez dépenser du Chi pour ajouter des cartes de techniques disponibles sur votre ligne de stratégie à votre pioche de cartes principale.

La partie s'arrête dès que l'une des équipes a été entièrement sortie de l'arène. La partie s'arrête également dès qu'un joueur a épuisé ses pioches : dans ce cas, c'est le joueur dont les maîtres ont le plus avancé dans la zone adverse qui remporte la victoire !

LIVRE DE RÈGLES.....	1
RÉSUMÉ DES RÈGLES	2
MATÉRIEL DE JEU	3
MISE EN PLACE DU JEU.....	4
CONDITIONS DE VICTOIRE.....	5
DÉROULEMENT DU TOUR DE JEU	5
<i>Restez concentré !</i>	5
<i>Donnez tout !</i>	5
<i>Vérifiez les coups reçus !</i>	13
<i>Restez sur le qui-vive !</i>	15
L'ARBITRE MET FIN AU MATCH.....	15
RÈGLES AVANCÉES.....	16
<i>Personnaliser ses pioches stratégiques</i>	16
<i>Intégrer les cartes de ruses.....</i>	16
<i>Personnaliser son équipe.....</i>	17
CRÉDITS	18

MATÉRIEL DE JEU

3 figurines de Chauves-loups et 3 bases de couleur
 TAHNO + 1 base bleue représentant l'élément Eau
 MING + 1 base verte représentant l'élément Terre
 SHAOZU + 1 base rouge représentant l'élément Feu



3 figurines de Furets de feu et 3 bases de couleur
 KORRA + 1 base bleue représentant l'élément Eau
 BOLIN + 1 base verte représentant l'élément Terre
 MAKO + 1 base rouge représentant l'élément Feu



1 plateau d'équipe Chauves-Loups



1 plateau d'équipe Furets de feu



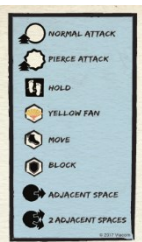
36 cartes de techniques Chauves-Loup



36 cartes de techniques Furets de feu



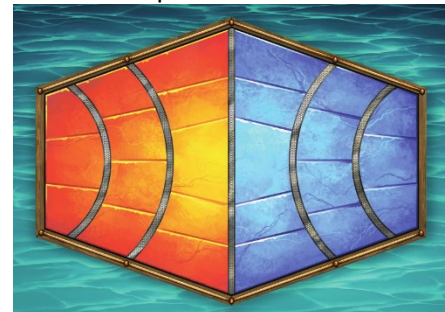
2 cartes d'explication des icônes



18 cartes de ruses (2 paquets de 9 cartes)



Le plateau d'arène



10 jetons Eau



10 jetons Terre



10 jetons Feu



1 dé d'arbitrage



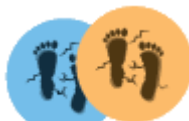
6 jetons d'éventails



6 jetons étourdissement



6 jetons immobilisation



1 jeton avantage



2 marqueurs Chi



MISE EN PLACE DU JEU

1. Le plateau d'arène se divise en 2 côtés différenciés par leur couleur et séparés par une ligne centrale. Chaque côté se compose de 3 zones successives se décomposant elles-mêmes en plusieurs espaces délimités. Placez le plateau d'arène entre les joueurs, chaque joueur faisant face à l'un des côtés.
 2. Faire des piles de jetons similaires et les placer entre les 2 joueurs de sorte que chacun puisse y accéder facilement. Placer aussi le dé d'arbitrage à proximité dans cet espace.
- Note : les cartes de ruses ne sont utilisées que si vous utilisez les règles avancées.*
3. Chaque joueur choisit son équipe et prend tout le matériel de jeu correspondant à cette équipe : plateau d'équipe, les cartes de techniques pour chaque maître, les 3 figurines de maîtres (1 maître par élément, eau, terre et feu).
 4. Placez vos figurines de maîtres dans la zone A de votre côté du plateau. Vous pouvez choisir leur placement, mais pour une première partie, placez le maître de la terre (vert) dans l'espace au milieu de la zone, avec le maître du feu (rouge) à sa droite, et le maître de l'eau (bleu) à sa gauche.
 5. Placez votre plateau d'équipe devant vous. Prenez ensuite 1 marqueur Chi et placez-le sur le « 0 » du niveau de Chi incluse sur ce plateau.
 6. Préparez votre pioche de cartes principale en prenant 6 cartes de techniques « basiques » (à bord gris et de coût en Chi égal à 0) au logo de votre équipe et mélangez-les. Placez cette pioche à gauche de votre plateau d'équipe.
 7. Préparez vos pioches de stratégies pour chaque maître. Pour votre première partie, prenez pour chaque maître 1 exemplaire de chacune des 3 cartes de techniques « avancées » (sans bord de couleur) et la carte de technique « particulière » (à bord jaune) qui lui est propre. Mélangez-les pour obtenir 3 pioches de 4 cartes pour chacun de vos maîtres, que vous placerez devant vous. Pour de futures parties, vous pouvez composer des pioches de stratégies selon les règles avancées décrites plus loin).
 8. Préparez votre ligne de stratégie en piochant et révélant la première carte de chaque pioche de stratégie correspondant à chaque maître et placez-là face visible contre sa pioche.
 9. Piochez 3 cartes de votre pioche de cartes principale pour composer votre main de départ. Laissez un espace libre à droite de votre plateau d'équipe pour y poser les cartes défaussées.
 10. Le joueur ayant vu un épisode de Korra ou d'Avatar le plus récemment est désigné premier joueur. Sinon, vous pouvez jouer à terre, eau, feu (aussi parfois baptisé jeu pierre, feuille, ciseaux) pour déterminer le premier joueur.
 11. Le premier joueur choisit quelle face de jeton d'élément eau, terre, feu et immobilisation le représente. Lorsqu'un jeton sera face visible sur cette face, il sera considéré comme appartenant au premier joueur, sinon c'est un jeton du joueur adverse s'il sera face visible sur la face opposée.
 12. Le premier joueur positionne son marqueur Chi sur le chiffre « 2 » de son niveau de Chi. Son adversaire place le sien sur le chiffre « 3 ».

Important : le niveau de Chi ne peut jamais dépasser « 8 ». Tout excédant de Chi gagné alors que le niveau est déjà à son maximum de « 8 » est perdu.



Vous êtes désormais prêt à jouer !

CONDITIONS DE VICTOIRE

Vous pouvez remporter la partie de 4 manières :

1. Si vous sortez de l'arène tous les maîtres adverses, vous gagnez immédiatement
2. Lorsque l'arbitre met fin au match (voir par la suite), si l'un de vos maîtres est sur le côté adverse, vous gagnez
3. Lorsque l'arbitre met fin au match (voir par la suite), si aucune des équipes n'occupe un côté adverse mais qu'il vous reste plus de maîtres dans l'arène que votre adversaire, vous gagnez
4. Lorsque l'arbitre met fin au match (voir par la suite), si vous possédez le jeton Avantage, vous gagnez

DÉROULEMENT DU TOUR DE JEU

Chaque tour de jeu se décompose en 4 phases de jeu, que vous déroulez dans cet ordre :

1. **Restez concentrés !**
 - Avancez votre marqueur de Chi pour augmenter votre niveau de 1
2. **Donnez tout !**
 - Jouez l'une après l'autre toutes mes cartes de technique de votre main, pour du Chi ou pour ses actions.
3. **Vérifiez les coups reçus !**
 - Tous les maîtres dans un espace contenant des jetons éléments adverses reculent d'une zone.
 - Retirez ensuite tous les jetons éléments adverses qui sont dans l'arène
4. **Restez sur le qui-vive !**
 - Vous pouvez dépenser du Chi pour ajouter de nouvelles cartes de techniques faces visibles issues de votre ligne stratégiques à votre pioche de carte principales
 - Révélez de nouvelles cartes de techniques pour remplacer les cartes de techniques déplacées dans votre pioche de cartes principales.
 - Piochez une nouvelle main de 3 cartes.

RESTEZ CONCENTRÉ !

Au début de votre tour, avancez votre marqueur de Chi sur votre piste indiquant votre niveau de Chi (rappelez-vous que vous ne pouvez jamais dépasser 8 de Chi !)

DONNEZ TOUT !

Jouez l'une après l'autre toutes les cartes de technique de votre main. Lorsque vous jouez 1 carte de technique, révéléz-la devant vous, et choisissez l'une de ces 2 options :

- **Jouez cette carte pour du Chi** : augmenter votre niveau de Chi de 1, et placez cette carte dans votre pile de défausse. Le Chi ainsi gagné pourra être dépensé dès ce tour pour acquérir de nouvelles cartes de techniques (voir « Restez sur le qui-vive ! »)
- **Jouez cette carte pour les actions mentionnées dessus** : activer le maître à qui appartient cette technique, il devient le maître actif et effectue chacune des actions mentionnées sur la carte.

MAÎTRE ACTIF

Le maître actif est celui nommé par une carte de technique en train d'être jouée pour ses actions. C'est lui qui va agir, bouger ou bloquer des attaques, et c'est donc de lui que seront prises les mesures de distances si un effet d'une technique demande de vérifier une distance.

ANATOMIE D'UNE CARTE DE TECHNIQUE

Toutes les cartes de techniques ont un symbole d'élément (coin en haut à gauche), un nom unique (en haut), et une zone descriptive des actions sous ce nom, à effectuer dans l'ordre en suivant les indications fournies par les icônes et leurs chiffres. Chaque carte de technique indique aussi le nom du maître (à la verticale sur le bord en haut à gauche) et son logo d'équipe (coin en bas à droite). Le coût en Chi pour prendre cette carte depuis la ligne de stratégie est indiquée (coin en haut et à droite), ce coût ne concerne donc pas les cartes de techniques basiques à bord gris, qui ont un coût de Chi de 0.



UTILISER UNE TECHNIQUE POUR SES ACTIONS

Lorsque vous jouez une carte de technique pour ses actions, vous devez résoudre les icônes indiqués dans la zone descriptive, et dans l'ordre dans lequel ils apparaissent, de gauche à droite et de haut en bas. Ces icônes indiquent les effets provoqués. Tous les effets doivent être joués, sauf les effets de modificateurs qui sont optionnels.

Technique de l'élément **eau**



Technique basique
(carte à bord gris, coût Chi = 0)

Technique de l'élément **terre**



Technique avancée
(carte à bord noir)

Technique de l'élément **feu**



Technique particulière
(carte à bord jaune)

DESCRIPTIFS DES ACTIONS

Les capacités sont les actions effectuées par le maître actif. Chaque capacité est détaillée ci-après avec l'icône correspondant.



Déplacement

Déplacez votre maître actif dans un espace adjacent de sa zone. Il ne peut ainsi pas franchir de ligne métallique pour changer de zone. Il peut ainsi rejoindre un espace déjà occupé par un autre maître de son équipe. Lorsqu'une carte indique un icône Déplacement, le maître actif doit obligatoirement :

- Se déplacer si possible
- Ou bien, supprimer un jeton Immobilisation de son espace (un maître ne peut pas quitter un espace contenant un jeton Immobilisation)



Blocage

Retirez dans l'espace occupé par le maître actif un nombre de jeton d'éléments adverses égal au chiffre indiqué dans le bouclier de blocage.

MAÎTRISE

La maîtrise est l'art de manipuler les éléments. En maîtrise-pro, les compétiteurs utilisent leurs pouvoirs de maîtrise pour attaquer leurs adversaires et se protéger eux-mêmes !

Lorsque vous attaquez, placez des jetons éléments sur l'arène pour essayer de repousser l'équipe adverse tout en protégeant vos propres maîtres. Les attaques ont une **portée** indiquée dans une flèche noire et une **puissance** indiquée dans un cercle ou un éclat.

Pour effectuer une attaque, choisissez un espace à portée du maître actif. Ensuite, placez dans cet espace le nombre de jetons élément correspondant à l'élément maîtrisé par le maître actif.

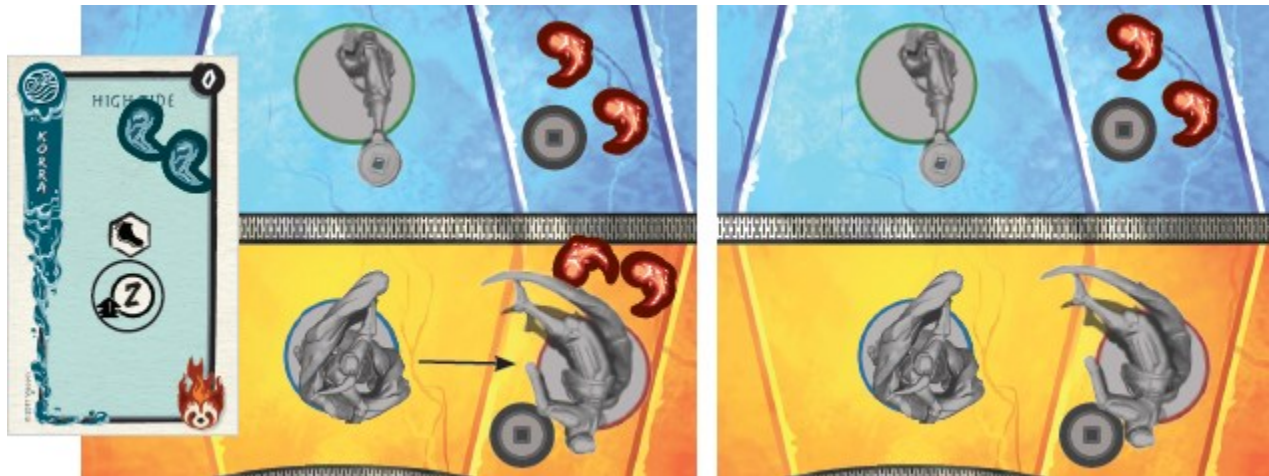
Une attaque a une portée de X espaces (X = chiffre dans la flèche noire) en partant du maître actif et aboutissant à un espace ciblé. Un espace à portée du maître actif est situé à maximum X espaces. Une attaque de portée 1 ne peut cibler qu'un espace adjacent, une attaque de portée 3 peut cibler un espace situé à 1 espace (1 espace adjacent), 2 espaces (1 espace sépare les 2 espaces) ou 3 espaces (2 espaces sépare les 2 espaces) de distance.

L'espace dans lequel sont placés des jetons élément sont dits « ciblés » par cette attaque.

ADJACENCE, RÉPARTITION ET ANNULLATION DE JETONS

Voici les quelques règles valables pour toutes les maîtrises :

- **Adjacence** : 2 espaces qui se touchent par un bord ou un coin (espaces en diagonale) sont adjacents.
- **Répartition des jetons** : toutes les attaques doivent respecter ces 2 règles de répartitions :
 - Vous ne pouvez pas placer de jetons d'éléments dans un espace occupé par le maître actif
 - Vous ne pouvez pas placer de jetons d'éléments dans un espace contenant déjà des jetons d'éléments que vous contrôlez et qui seraient du même élément que celui maîtrisé par le maître actif.
- **Suppression de jetons** : lorsque vous placez des jetons d'éléments dans un espace cible contenant des jetons d'éléments contrôlés par l'adversaire, ces jetons se suppriment les uns les autres. Retirez 1 jeton de chaque joueur, jusqu'à ce que l'un des joueurs n'en contrôle plus dans cet espace.
 - Note : Les jetons qui se suppriment n'ont pas à être du même type. Le type d'élément n'a donc pas d'importance, car chaque jeton d'élément du maître actif est capable d'annuler n'importe quel jeton d'élément adverse. C'est à l'attaquant que revient le choix des jetons d'élément adverses qui sont supprimés.

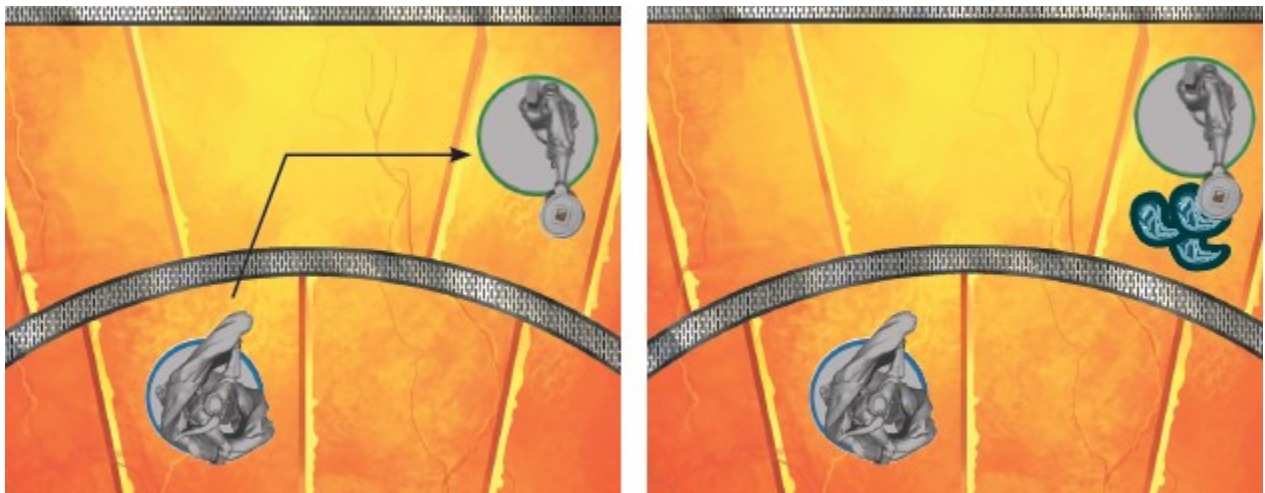


Sur cet exemple, Korra utilise la technique basique "High Tide". Elle a une portée de 1 et une puissance de 2. Elle souhaite supprimer les jetons des Chauves-Loups dans l'espace occupé par Mako de sorte qu'il ne soit pas repoussé en arrière, mais elle a à choisir entre les jetons feu et le jeton terre. Elle décide d'utiliser son attaque pour supprimer les 2 jetons de feu Chauves-Loups de la zone de Mako et les retire donc du plateau (sans en placer de nouveau, ayant épuisé pour cela toute la puissance de son attaque).



Attaque normale

Les attaques normales (entourées d'un cercle) suivent les principes détaillés précédemment. Retirez dans l'espace occupé par le maître actif un nombre de jeton d'éléments adverses égal au chiffre indiqué dans le bouclier de blocage.

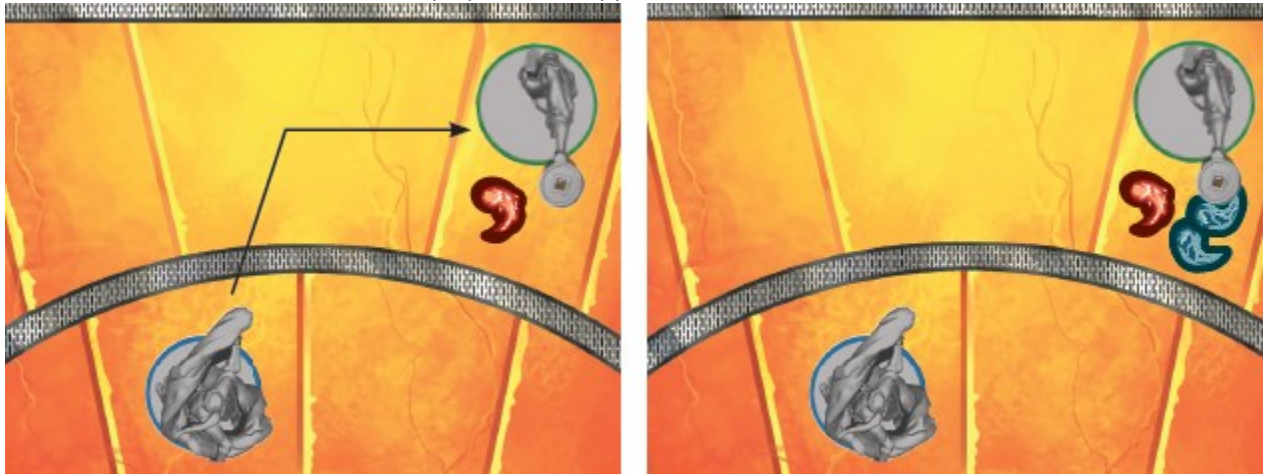


Sur l'exemple de cet icône, si vous jouez la technique pour ses actions, vous cibleriez un espace à une portée de 2 du maître actif, et utiliseriez sa puissance de 3 pour y placer 3 jetons de l'élément maîtrisé par le maître actif, en procédant aux suppressions de jetons potentiellement nécessaires.



Attaque perçante

Les attaques perçantes (entourées d'une étoile) peuvent pénétrer les défenses adverses, en ignorant les éventuels jetons éléments adverses. Les attaques perçantes suivent les mêmes règles que les attaques normales (portée, adjacence et répartition), à l'exception de la suppression de jetons n'intervenant pas lorsque vous placez vos jetons d'éléments. Les jetons ainsi placés sont des jetons d'éléments « normaux » qui peuvent être supprimés.



Sur l'exemple de cet icône, si vous jouez la technique pour ses actions, vous cibleriez un espace à une portée de 3 du maître actif, et utiliseriez sa puissance de 2 pour y placer 2 jetons de l'élément maîtrisé par le maître actif. Sur le schéma ci-après, Korra cible l'espace occupé par Ming pour y placer 2 jetons d'eau, bien qu'un jeton de l'élément feu contrôlé par le joueur Chauve-Loup y soit présent.

EFFETS COMPLÉMENTAIRES

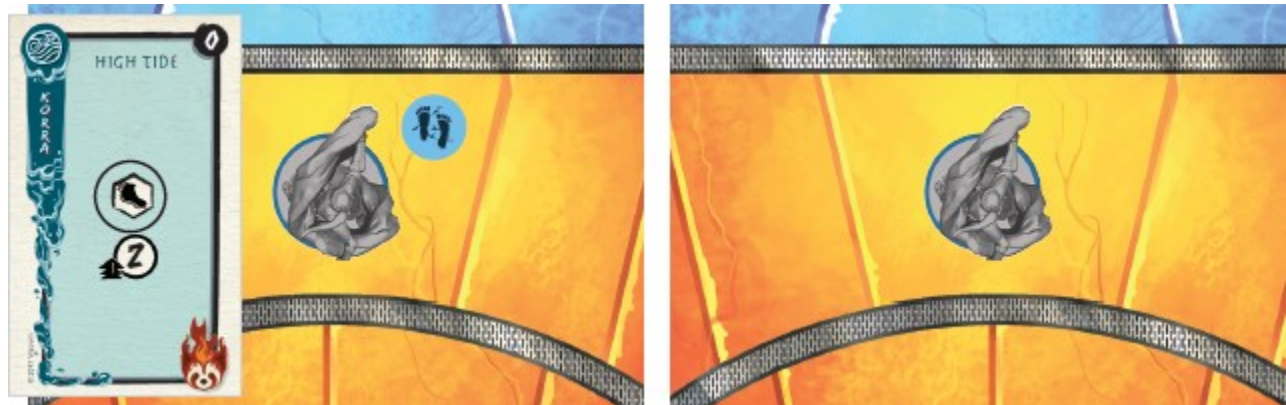
Les effets complémentaires viennent s'ajouter aux attaques. Vous pouvez choisir de jouer ou non ces effets après que l'effet décrit par l'icône d'attaque soit résolu.

- Vous ne pouvez jouer un effet complémentaire que si vous contrôlez un jeton élément dans l'espace de l'attaque à l'issue de l'attaque.
- Un effet complémentaire ne peut pas être joué sans l'attaque à laquelle il se rattache.



Immobilisation

Vous pouvez placer un jeton Immobilisation dans l'espace ciblé. Lorsqu'un maître actif utilise une action Déplacement dans un espace comprenant un jeton Immobilisation, épuisez cette action (pas de déplacement effectif du maître actif) pour supprimer 1 jeton Immobilisation.



Sur cet exemple, Korra a un jeton Immobilisation dans son espace. Elle joue une carte de technique High Tide, et son effet de déplacement supprime le jeton Immobilisation (au lieu de lui permettre de se déplacer effectivement). Elle sera capable de se déplacer la prochaine fois qu'elle utilisera une carte de technique avec un icône de Déplacement.

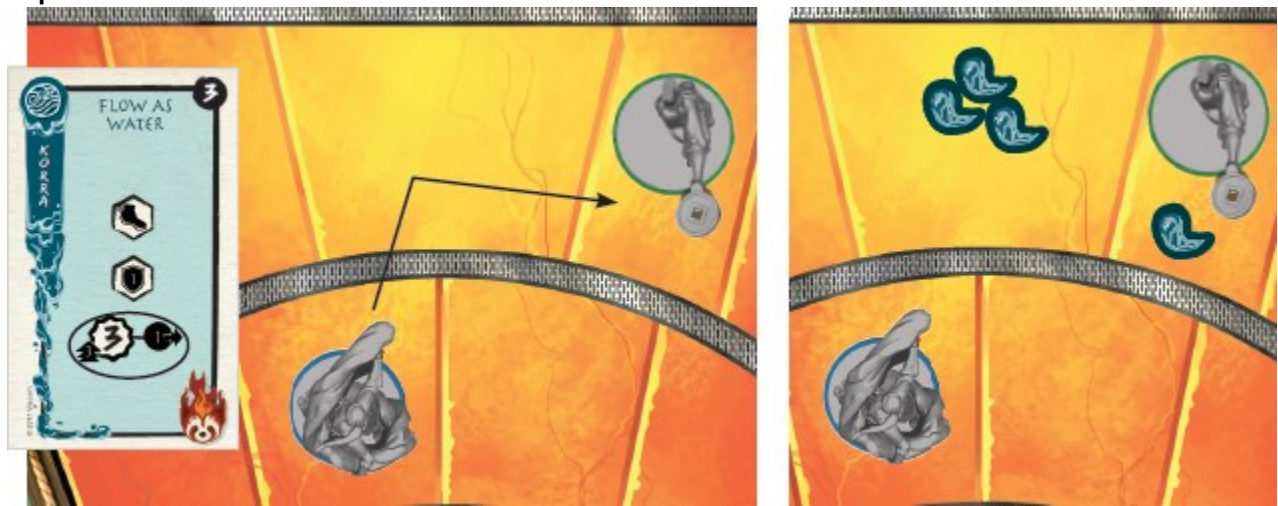
Certaines techniques liées à l'élément eau contiennent des attaques en « débordement » en effet complémentaire d'une d'attaque pour placer des jetons d'éléments dans 1 ou 2 espaces adjacents à l'espace ciblé par l'attaque et son débordement. Les « débordements » ont une puissance déterminant le nombre de jetons élément à placer (en respectant les règles d'attaque (pour l'adjacence, répartition et suppression de jetons). S'il n'y a plus d'espace possible où placer ces jetons, l'effet de débordement est ignoré (aucun effet), par exemple pour le cas où vous contrôlez déjà des jetons éléments de même type dans tous les espaces.

Ces attaques en débordement sont toujours traitées comme des attaques normales, même si elles viennent en complément d'une attaque perçante.



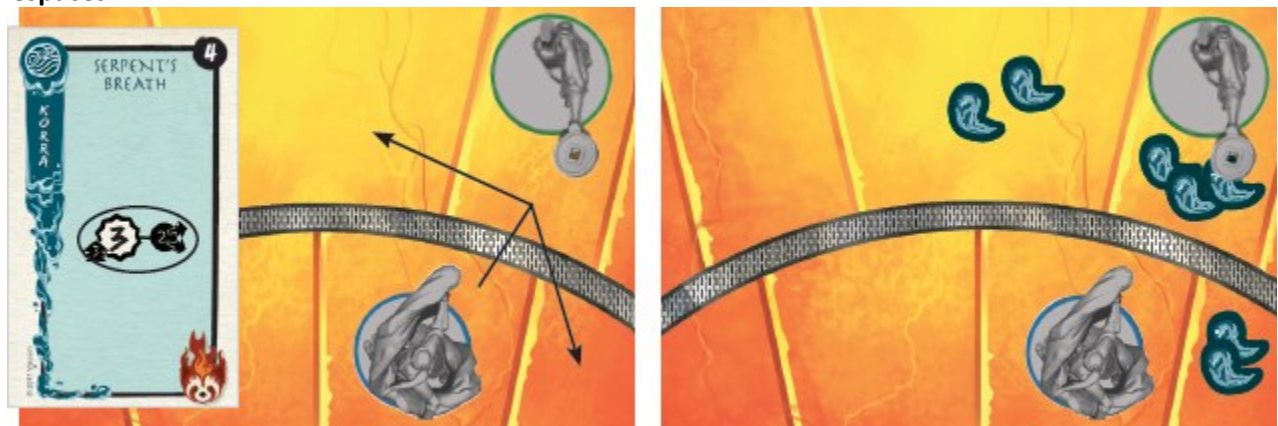
Débordement sur 1 espace

Placer le nombre indiqué de jetons élément sur 1 espace adjacent à l'espace ciblé par la précédente attaque normal ou perçante que ce débordement complète.



Débordement sur 2 espaces

Placer le nombre indiqué de jetons élément sur 2 espaces adjacents à l'espace ciblé par la précédente attaque normal et le précédent débordement



Sur cet exemple, vous pouvez placer 2 jetons dans un espace, et 1 jeton dans un espace différent. Ces 2 espaces pour le débordement doivent être adjacents à l'espace ciblé par l'attaque qu'il complète.

ANATOMIE DU PLATEAU D'ÉQUIPE

Niveau de Chi (CHI TRACK)

Logo d'équipe

Zone de statut des joueurs



Capacité unique d'équipe

Emplacements pour les cartes de ruses

Certaines cartes de techniques (ou de ruse) ont un icône de fans en fin de zone descriptive des actions. Ces effets permettent de contourner les règles de maîtrise-pro !



Repérage par l'arbitre

Après avoir effectué toutes les autres actions indiquées sur la carte de technique, lancer le dé d'arbitrage. Si le résultat du dé est un éventail, placez un jeton éventail (représentant une pénalité) sur le statut du maître actif sur son plateau d'équipe. Si ce maître avait déjà un jeton éventail, ce maître est expulsé de la partie par l'arbitre.



Ming utilise la carte de technique *Titan's throw*. Il effectue un blocage de 2 jetons feu des furets de feu, effectue son attaque perçante en plaçant 4 jeton terre dans l'espace de Korra et un jeton étourdissement sur le portrait de Korra sur son plateau d'équipe pour indiquer ce statut. Enfin, le joueur lance le dé d'arbitrage pour voir s'il obtient une pénalité à avoir joué cette carte. S'il obtient un éventail au résultat du dé, cela signifie qu'il prend une pénalité (symbolisé par l'éventail), et doit alors placer un jeton éventail sur le portrait de Ming sur le plateau d'équipe des Chauves-Loups. À la prochaine pénalité, Ming sera expulsé de la partie par l'arbitre.

EXPULSION

Lorsqu'un maître reçoit un second jeton d'éventail, retirez du jeu : sa figurine du plateau d'arène, sa pioche de cartes de stratégies et chacune de ses cartes qui serait dans votre ligne de stratégie. Remettez aussi en réserve tous les jetons placés sur son portrait à partir du plateau d'équipe. Conservez toutes les cartes de ce maître dans votre pioche principale. Ne gagnez pas de Chi pour la perte de ce maître.

CAPACITÉS UNIQUES DES ÉQUIPES

Chaque équipe de maîtrise-pro a une capacité d'équipe unique avec son propre icône. Ces capacités peuvent apparaître sur les cartes de techniques des maîtres. La boîte de jeu principale met en scène la capacité d'étourdissement des Chauves-Loups qui fait face à la capacité de contre courbé des furets de feu. Chacune est rappelée et décrite sur les plateaux d'équipes.



Étourdissement

Unique pour les Chauves-Loups

Vous pouvez choisir 1 maître (qui n'est pas déjà sous l'effet d'un étourdissement) dans l'espace ciblé par l'attaque que vous venez d'effectuer. Place un jeton étourdissement sur le portrait du maître dans la zone de statut des joueurs sur le plateau d'équipe. La prochaine fois que ce maître jouera une carte de technique pour ses actions, ignorez la première action de cette carte (avec ses effets complémentaires) et remettez en réserve le jeton étourdissement qui était sur le maître.



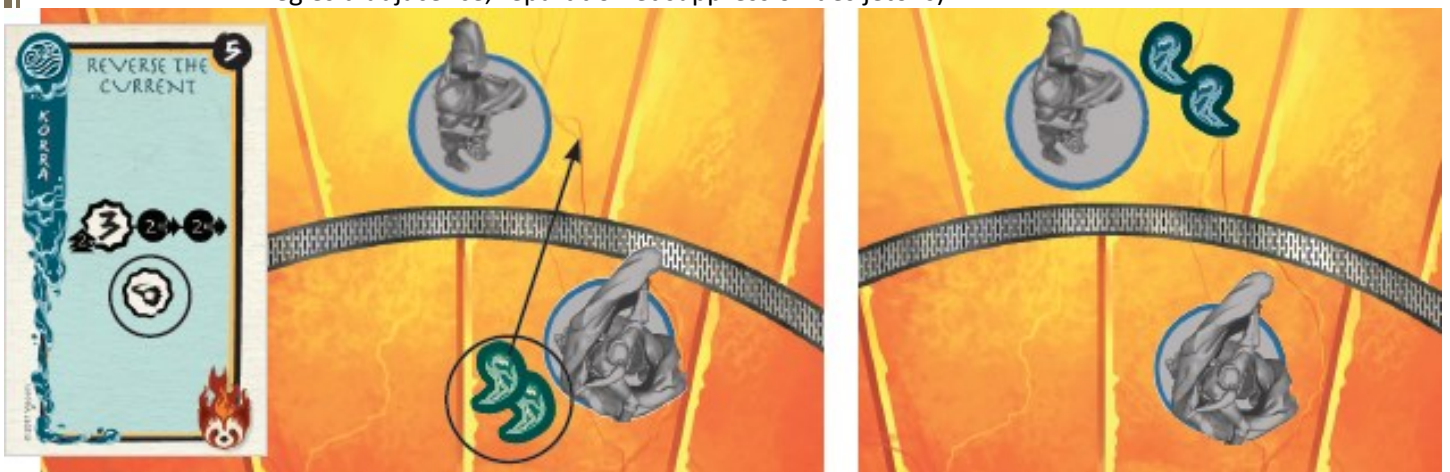
Korra a un jeton étourdissement placé sur elle dans la zone de statut des joueurs. Elle joue la carte Liquid Lash. Elle ignore la première action de blocage à cause du jeton étourdissement, retire son jeton étourdissement, puis effectue normalement sur Ming son attaque perçante avec l'effet complémentaire Immobilisation.



Contre-courbure

Unique pour les Furets de feu

Choisissez d'abord 1 espace contenant des jetons éléments de votre adversaire, d'un élément maîtrisé par votre maître actif, et retournez tous ces jetons pour en prendre le contrôle. Vous pouvez ensuite déplacer ces jetons ainsi retournés vers 1 espace adjacent (en respectant les règles d'adjacence, répartition et suppression des jetons).

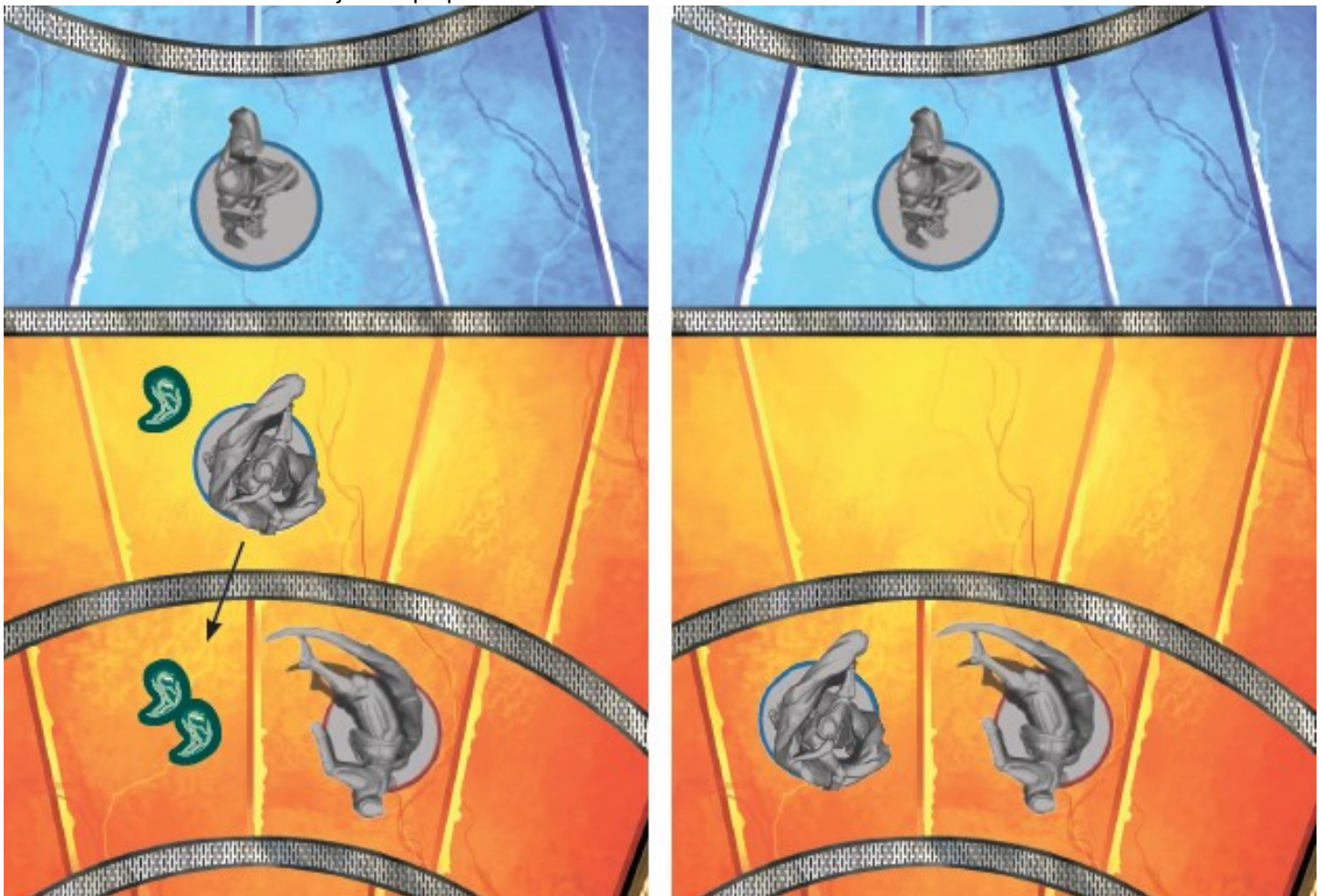


VÉRIFIEZ LES COUPS REÇUS !

REPOUSSER

Après avoir utilisé toutes les cartes de techniques de votre main, vous devez vérifier si l'un de vos maîtres reste l'objet d'une attaque adverse. Vérifiez cela en partant de votre zone C (la plus éloignée du centre de l'arène) et remontant vers le centre puis en allant à la zone C adverse, et en regardant les espaces contenant des jetons éléments adverses :

- Si l'espace ne contient pas de maître, remettez ces jetons en réserve.
- Si l'espace contient 1 ou plusieurs de vos maîtres, chacun reçoit autant de coups que le nombre total de jetons.
 - Chaque coup reçu par un maître le repousse d'1 espace (en direction de votre zone C).
 - Quand un maître est repoussé, placez-le dans l'espace de votre choix (adjacent ou non) de la zone suivante, même si celui-ci est déjà occupé par l'un de vos maîtres.



Sur cet exemple, Korra et Mako font partie de l'équipe des Furets de feu. En procédant dans l'ordre, aucun jeton élément adverse dans votre zone C. Dans la zone B, il y a 2 jetons eau à proximité de Mako, mais comme il n'y en a aucun sur l'espace de Mako, remettez simplement ces 2 jetons eau en réserve. En zone A, Korra a un jeton eau adverse dans son espace, elle recule donc d'1 zone et décide de se placer dans l'espace à côté de Mako.

SORTIR DE L'ARÈNE

Un maître qui est repoussé au-delà de la zone C est sorti de l'arène et tombe dans l'eau, placez-le dans la zone d'eau du plateau d'arène. Ce maître est maintenant considéré comme sorti du jeu. Retirez sa pioche de cartes de stratégies et chacune de ses cartes qui serait dans votre ligne de stratégie. Remettez aussi en réserve tous les jetons placés sur son portrait à partir du plateau d'équipe. Conservez toutes les cartes de ce maître dans votre pioche principale (elles ne peuvent plus être jouées que pour du Chi).

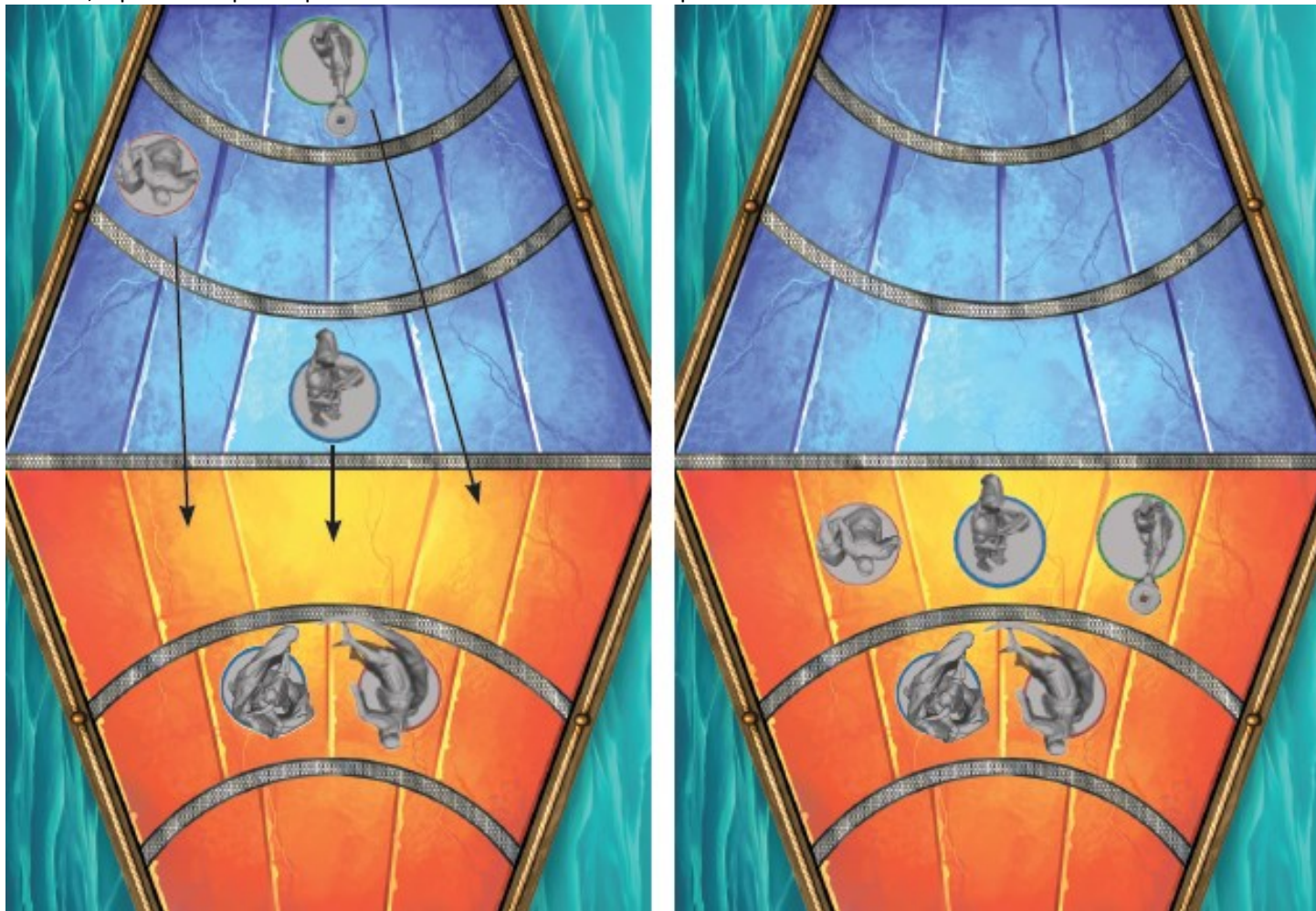
Chaque fois que l'un de vos maîtres est sorti de l'arène :

- Augmenter votre niveau de Chi de 3 (rappelez-vous que vous ne pouvez pas dépasser 8)
- Donner le jeton Avantage au joueur adverse pour qu'il le place sur son plateau d'équipe

Si vos 3 maîtres ont été sortis de l'arène, vous perdez immédiatement la partie.

PROGRESSER SUR LE TERRAIN

Après avoir appliqué les règles pour repousser et sortir de l'arène les maîtres, s'il y a au moins une zone entièrement vide entre votre maître le plus avancé et le plus avancé de votre adversaire, votre adversaire progresse sur le terrain. Pour cela retirer tous les jetons du plateau de l'arène, ensuite votre adversaire avance tous ses maîtres dans la zone adjacente à la zone de votre maître le plus avancé. Votre adversaire choisit dans quel espace placer chacun de ses maîtres, il peut ainsi placer plusieurs maîtres dans le même espace.



Sur cet exemple, Korra a été repoussé dans la même zone que Mako, et il y a une zone vide entre les Furets de feu et les Chauves-Loups. Chaque Chauve-Loup doit donc être placé en zone A orange.

Après que votre adversaire ait progressé sur le terrain :

1. Donner le jeton avantage à votre adversaire pour qu'il le place sur son plateau d'équipe
2. Vous pouvez déplacer chacun de vos maîtres vers n'importe quel espace de la zone qu'il occupe (sans avoir à jouer de carte)
3. Rejouer un nouveau tour supplémentaire dès la fin de ce tour (après ce tour supplémentaire, ce sera obligatoirement le tour de votre adversaire)

RESTEZ SUR LE QUI-VIVE !

Cette phase de jeu doit se dérouler dans cet ordre :

1. Défaussez les cartes jouées :
 - Placez les 3 cartes techniques jouées ce tour dans votre pile de défausse à droite de votre plateau d'équipe.
2. Obtenir de nouvelles cartes de techniques
 - Vous pouvez obtenir des cartes de techniques parmi celles visibles (que celles de dessus de pile, si plusieurs sont empilées) dans votre ligne de stratégie. Pour cela, vous devez dépenser de votre niveau de Chi autant de Chi que le coût en Chi indiqué sur chacune de ces cartes.
 - Lorsque vous obtenez une nouvelle carte de technique, placez-là au-dessus de votre pioche principale.
 - Vous pouvez obtenir autant de cartes techniques que vous le souhaitez, aussi longtemps que vous avez du Chi à dépenser pour les obtenir (vous devez payer le coût complet de Chi, et votre Chi ne peut pas baisser en dessous de 0 pour obtenir une carte).
 - Lorsque vous obtenez ainsi une carte de technique vous pouvez révéler des cartes qui étaient cachées dessous et obtenir n'importe laquelle de ces cartes si vous avez suffisamment de Chi à dépenser.
3. Mettez à jour votre ligne de stratégie (et vérifiez les conditions de fin de partie)
 - Que vous ayez fait le choix ou non d'obtenir de nouvelles cartes de technique, vous devez piocher la première carte de chacun de vos pioches de stratégie et la placer face visible dans votre ligne de stratégie, recouvrant ainsi les cartes pouvant rester sur cette ligne.
 - À se rappeler : vous ne pouvez pas obtenir une carte recouverte par une autre avant d'avoir obtenu la carte du dessus.
 - Si toutes vos pioches de stratégie sont épuisées avant de mettre à jour votre ligne de stratégie, vous devez vérifier si la partie est terminée : lancez le dé d'arbitrage, sur un résultat d'éventail l'arbitre met immédiatement fin à la partie, sinon continuez à jouer !
4. Refaire sa main de cartes
 - Piochez des cartes de votre pioche principale jusqu'à en avoir 3 en main
 - Si pour une raison ou une autre vous avez à piocher une carte de votre pioche principale alors qu'il n'y a plus de cartes dedans, procédez ainsi :
 - Vous pouvez retirer du jeu 1 carte de votre défausse
 - Ensuite mélangez votre défausse et faites-en votre nouvelle pioche principale
 - Continuez à piocher vos cartes jusqu'à en avoir 3 en main
5. Passer à l'offensive suivante
 - Si vous avez subi une progression de terrain de la part de votre adversaire, rejouez un autre tour, sinon passez la main à votre adversaire

L'ARBITRE MET FIN AU MATCH

Si le match se termine parce que l'arbitre y met fin, le joueur remportant le match est déterminé dans cet ordre :

- Si l'un de vos maîtres est dans un espace du côté adverse de l'arène, félicitations, vous remportez la victoire !
- Sinon, si aucune équipe n'a franchi la ligne de milieu de terrain, le joueur avec le plus de maîtres encore sur l'arène remporte la victoire !
- Sinon le joueur ayant le jeton avantage remporte la victoire !
- Sinon, pour le cas extrêmement rare où le vainqueur n'aurait pas encore été déterminé, c'est un match nul !

RÈGLES AVANCÉES

Après avoir joué vos premières parties et avoir bien assimilé les règles de base, vous pouvez souhaiter aller plus loin avec ce jeu. Pour cela cette section met à disposition des règles pour étendre le jeu que vous pouvez exploiter en partie ou en intégralité.

PERSONNALISER SES PIOCHES STRATÉGIQUES

Vous pouvez créer des pioches stratégiques personnalisées pour chacun de vos maîtres en prenant 4 cartes parmi les cartes de techniques avancées et cartes de techniques particulières, de même nom et même élément que votre maître.

INTÉGRER LES CARTES DE RUSES

Pour utiliser les cartes de ruses, chaque joueur prend toutes les cartes d'un paquet de ruses (qui ont toutes la même couleur de bordure, aucune ruse en plus d'un exemplaire dans un paquet de ruses). Ensuite, chacun prend 3 cartes de ruses pour son équipe.

Si c'est la première fois que vous jouez avec les ruses, voici les choix recommandés :

1. pour les Chauves-Loups, ces 3 cartes de ruse : Caught in the Crossfire, Ignite a Spark et Gripping Stone.
2. pour les Furets de feu, ces 3 cartes de ruse : Weave Through Air, Adrenaline Surge et Determination.

Si vous êtes à l'aise avec les ruses, choisissez la combinaison de cartes de ruses que vous voulez. Vous pouvez ainsi même choisir de multiples ruses correspondant au même élément, donnant ainsi plusieurs d'options de jeu à l'un de vos maîtres au détriment des autres.

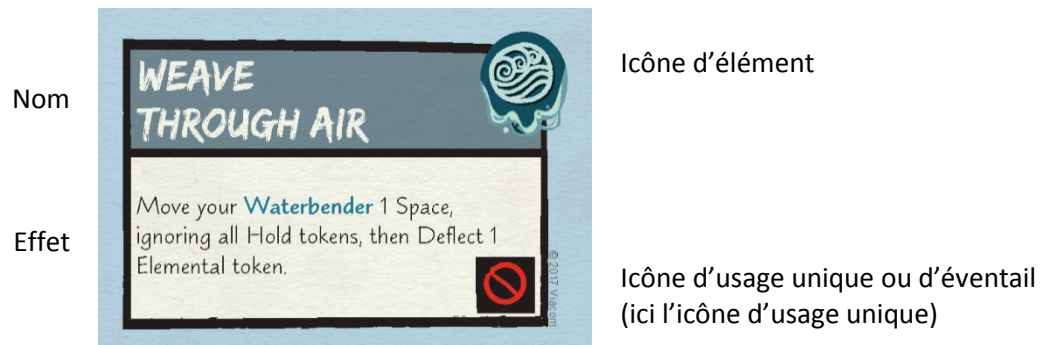
Les cartes de ruse permettent des actions inhabituelles ou pertinentes souvent utilisé par les joueurs de maîtrise-pro. En ajoutant les ruses à votre jeu, vous ouvrez la voie à de nouvelles stratégies et de nouvelles tactiques pour vos compétitions de maîtrise-pro !

Les ruses viennent en 2 paquets, 1 pour chaque équipe en jeu. Ces 2 paquets sont identiques excepté leur couleur. Utilisez le paquet qui correspond à la couleur de votre côté d'arène : bleu ou orange.

Chaque joueur place ses cartes ruses dans les emplacements prévus sur son plateau d'équipe.

ANATOMIE D'UNE CARTE DE RUSE

Les ruses ont toujours un icône d'élément (en haut à droite) qui indiquent quels maîtres peuvent activer cette ruse. Sous le nom (en haut), se trouve la description de l'effet. Il peut aussi y avoir présence d'un icône d'éventail ou de suppression (en bas à droite).



ACTIVER UNE RUSE

Les ruses se jouent juste après avoir joué une carte de technique pour ses actions (cela n'est pas possible après avoir joué une carte pour du Chi). Après avoir joué une carte de technique pour ses actions, vous pouvez activer 1 ruse d'un élément maîtrisé par le maître qui vient d'effectuer la technique. Lorsque vous activez une ruse, déroulez ces 3 étapes :

1. Vérifiez les conditions :

- Beaucoup de textes d'effet des ruses sont sous la forme « **Conditions** : effet si les conditions sont remplies ». Vérifiez que toutes les conditions décrites en gras avant ce « : » sont remplies. Si c'est le cas, appliquez l'effet indiqué. Certaines conditions peuvent demander de dépenser du Chi, retirer des jetons ou interagir d'une autre manière. Vous devez dans ce cas remplir les conditions 1 à 1 dans l'ordre dans lequel elles sont listées.

Par exemple si la condition dit « **Retirer 2 jetons feu de votre espace** : effet », vous devez retirer 2 jetons feu de votre espace pour que la condition soit remplie (s'il n'y a qu'1 jeton feu, la ruse ne peut pas être utilisée).

- Si une ruse n'a pas de condition indiquée en gras, passez directement à l'étape n°2.

2. Appliquez l'effet de la ruse : l'effet est le texte qui n'est pas en gras. Suivez les instructions indiquées sur la carte, certains mots-clés propres aux ruses sont détaillés ci-après.

3. Vérifiez les conséquences :

- Si la ruse a un icône d'usage unique, retirez là du jeu (elle ne pouvait être utilisée qu'une seule fois)
- Si la ruse a un icône d'éventail, appliquez les règles de **Repérage par l'arbitre** et lancez le dé d'arbitrage pour déterminer s'il y a pénalité et/ou expulsion du joueur. Notez qu'une ruse avec un icône d'éventail reste toujours disponible en jeu, même après usage.

MOTS CLÉS DES RUSES

Alone Un maître est solitaire quand il n'y a aucun maître allié dans son espace.
Solitaire

Isolated Un maître est isolé quand il n'y a aucun maître allié dans son espace et les espaces adjacents.
Isolé

Amplify X Ajouter X jetons élément de l'élément maîtrisé par le maître actif dans n'importe quel espace contenant déjà de jetons de ce type. Ces jetons ne suppriment pas les jetons adverses.
Amplifier X

Deflect X Déplacer X jetons élément de l'espace du maître actif vers un espace adjacent, en ignorant les règles de répartition et de suppression de jetons. Le joueur qui contrôle ces jetons reste inchangé (vos jetons restent vos jetons, ceux de l'adversaire restent à l'adversaire).
Dévier X

Put X Placer les jetons indiqués (élément ou autre) dans l'espace indiqué. Les jetons ainsi placés ignorent toutes les règles habituelles de placement des jetons (comme les règles de répartition et de suppression de jetons pour les jetons éléments).
Placer X

PERSONNALISER SON ÉQUIPE

Dès vous sentirez prêt à explorer plus avant la maîtrise-pro, vous pourrez constituer vos propres équipes de maîtrise-pro en combinant différents maîtres et découvrir de nouvelles combinaisons. Après avoir choisi votre équipe initiale, vous pouvez replacer jusqu'à 2 maîtres de votre équipe par des maîtres issus d'autres équipes et maîtrisant le même élément que celui remplacé. Quand vous remplacez un maître, remplacez ses cartes de techniques basiques par celles du nouveau maître dans votre pioche principale. Vous utilisez aussi les cartes de techniques des nouveaux maîtres pour construire votre pioche stratégique. Retenez que vous n'aurai accès à aucune carte d'un maître remplacé.

Chaque maître d'une équipe utilise la capacité unique de l'équipe correspondant à son équipe d'origine.

Par exemple, *Tanho* peut toujours utiliser l'effet d'étourdissement, même s'il est recruté par les *Furets de feu*. Néanmoins il ne pourra jamais effectuer de contre-courbure.



CRÉDITS

Game Designer: Jessey Wright and Sen-Foong Lim

Graphic Designer: Samantha Barlin and Marconi Torres

Miniature Sculptor: Mark Fitzpatrick

Editing: Jerry Bennington, Spencer Reeve and William Neibling

Product Development: Jerry Bennington and Spencer Reeve

Product Management: Shauna Monteforte

Playtesters: The Lim family, Helana Hope, Herb Regalo, The Game Artisans of Canada, Erica Hayes-Bouyaris, Stewart McGowan, Jonathan Lavalley, Tim W. Brown, Josh Derksen, Scott Veenvliet, Josh Rivers, The Staff at the Cardboard Café, The Londini family, Curtis Pabluski, Andrew Wolf, Nate Murray, Regine Li, All of the staff at IDW, and Daryl Andrews

Special Thanks To: Ted Adams, Greg Goldstein, Chris Ryall, and Robbie Robbins

French translation: Arnaud Enderlen

nickelodeon

IDW
GAMES

idwgames.com

The Legend of Korra ©2017 VIACOM INTERNATIONAL INC. All Rights Reserved. © 2017 Idea and Design Works, LLC. All Rights Reserved. IDW Publishing, a division of Idea and Design Works, LLC. 2765 Truxtun Road, San Diego, CA 92106.

VERSION 0.1 DU 6 MARS 2018
PUBLICATION ORIGINALE SUR [HTTP://WWW.DYNATMOS.COM](http://www.dynatmos.com)

18/18