



S O U L G I V E R S TM

8. Mode 2vs2

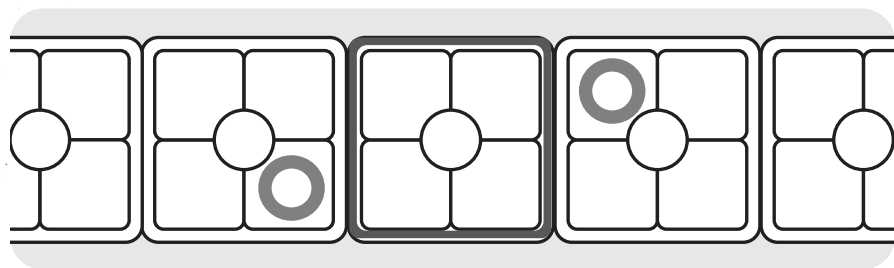
Unissez vos forces et risquez vos vies pour tenter de récupérer le Fragment !

Le mode 2vs2 de Soulgivers se constitue de 2 équipes de 2 joueurs qui s'affrontent pour s'emparer du Fragment. Déployez vos forces et jouez pour contrattaquer et surprendre l'équipe ennemie !

PRÉPARATION :

1. Disposez la Tuile Mère au centre du plateau de jeu
2. Placez les 2 tuiles Interférences à côté de la Tuile Mère en les orientant comme sur l'image
3. Mélangez et placez face cachée les 22 tuiles restantes pour former un carré de 5x5 tuiles, puis retournez-les pour les découvrir.
4. Placez le Fragment au centre de la Tuile Mère.
5. Placez à Barrière autour de la Tuile Mère.
6. Choisissez vos 2 équipes ainsi que votre peuple, puis prenez ensuite les 10 cartes correspondant aux Spectre ou aux Carapaces.
7. Disposez sur le plateau les Portails de votre peuple comme indiqué page 13.
8. Chaque équipe place les éléments suivants dans sa zone : **1** carte *Aptitude du Peuple*, **1** carte *récapitulative des Actions*, **1** carte *Aptitudes des Soulgivers*, **1** *Essence Tribut*, **1** *paquet de Soulgivers*, **4** *Modificateurs Trou Noir*, **2** *Modificateurs Patch*, **6** *Modificateurs Carapaces* ou **4** *Modificateurs Spectres*.
9. Chaque joueur place les éléments suivants dans sa zone : **2** *Essences Tribut*, **2** *Dés Décadence*.
10. Pour définir la première équipe qui commencera, jouez à pile ou face à l'aide du jeton Premier Joueur. Décidez au sein des équipes qui sera le Joueur 1 et qui sera le Joueur 2.
Tour: *Joueur 1 des Carapaces, Joueur 2 des Carapaces, Joueur 1 des Spectres, Joueur 2 des Spectres.*
11. Une fois seulement et chacun son tour, chaque équipe peut échanger une tuile adjacente à son Portail avec une autre tuile du plateau de jeu. Il est interdit d'échanger la tuile avec des tuiles adjacentes au Portail adverse, avec des Tuiles Interférence ou avec la Tuile Mère. Les tuiles choisies peuvent être orientées librement.
12. Choisissez chacun dans votre paquet Soulgivers partagé 2 personnages de départ sans les montrer à votre adversaire. Ensuite, mélangez les cartes.
13. Placez à tour de rôle les 2 Soulgivers (correspondant aux 2 cartes choisies précédemment) sur votre seul Portail attribué. Rappel : le Portail est considéré comme une seule et grande case.
14. Attribuez à chaque Soulgiver en jeu un Dé Décadence positionné sur 1.

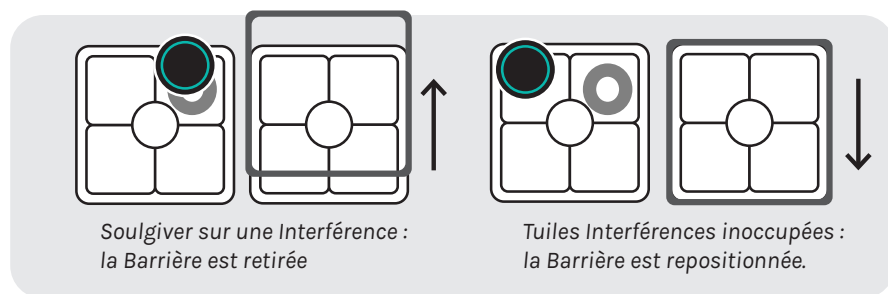
Le paquet Anomalies ne s'utilise pas dans ce mode de jeu.



Interférences en début de partie.

RÈGLES GÉNÉRALES :

- Les deux peuples jouent à tour de rôle. Le Joueur 1 et le Joueur 2 du **même peuple jouent l'un après l'autre**. Ce n'est qu'une fois leurs tours finis que l'équipe adverse pourra jouer.
- La stratégie de l'équipe ne peut être discutée et décidée qu'avant le début de la partie. Chaque joueur doit ensuite réfléchir et mettre en oeuvre sa stratégie individuellement. Serez-vous sur la même longueur d'onde ?
- La Barrière ne peut pas être détruite et protège toujours la tuile sur laquelle est situé le Fragment. Elle peut être retirée en plaçant un Soulgiver sur une tuile Interférence. S'il n'y a pas de Soulgivers sur l'une des deux tuiles Interférence, la Barrière est alors repositionnée autour de la tuile qu'occupe le Fragment. Lorsque la Barrière est active, elle empêche tout Soulgiver d'entrer sur cette tuile, d'accéder au Fragment ou d'en sortir.



Soulgiver sur une Interférence :
la Barrière est retirée

Tuiles Interférences inoccupées :
la Barrière est repositionnée.

- Chaque joueur dispose de 2 Essences Tribut pour établir une stratégie. Les deux joueurs d'un même peuple se partagent également une Essence Tribut utilisable une seule fois par tour par l'un ou l'autre.
- Chaque joueur peut entrer et rapporter le Fragment sur l'un des Portails de son peuple.
- La Transmission du Fragment peut s'effectuer entre des Soulgivers de différents joueurs, alliés ou ennemis.
- La Décadence augmente toujours à la fin du tour d'un joueur, et non à la fin du tour du peuple.
- Lorsqu'un Soulgiver meurt, le joueur dépose immédiatement l'Âme de ce dernier sur le plateau de jeu. Au début de son prochain tour et conformément aux règles habituelles, le joueur devra piocher un nouveau Soulgiver dans le paquet partagé.

ACTIONS SPÉCIALES :

- L'Aptitude du Peuple est partagée entre les deux joueurs d'une équipe. Conformément aux règles habituelles de cette carte, elle ne peut être jouée par l'un ou l'autre qu'une seule fois durant la partie.
- Au début d'un tour de l'un des peuples, un joueur peut demander un temps mort d'une durée de 2 minutes (coût : 1 Essence Tribut partagée) durant lequel il pourra se concerter en privé avec l'autre joueur allié afin d'affiner leur stratégie. Chaque peuple a droit à 2 temps morts par partie.

MODIFICATEURS :

- Les Modificateurs ne peuvent pas être placés sur la tuile sur laquelle la Barrière est active.
- Les Modificateurs déjà positionnés sur une tuile sur laquelle la Barrière est active ne peuvent plus être retirés.



SOULGIVERSGAME.COM

SOULGIVERS™ Copyright ©2021 Gravity Games, All Rights Reserved