

A cartoon illustration of a young person with short blonde hair and round glasses, wearing a grey turtleneck sweater and brown trousers. They are standing with their hands on their hips, smiling. The background is dark blue with a pattern of small, glowing light blue squares.

REGLES DU JEU

CODE LYOKO™

JEU DE CARTES

A COLLECTIONNER

Le jeu que tu tiens entre tes mains va te permettre de revivre les aventures de tes héros préférés.

Que ce soit dans le monde réel (au collège Kadic, à l'Ermitage, à l'usine...) ou sur les territoires de Lyoko, il faudra tout faire pour aider **Aelita**, **Jeremy**, **Odd**, **Ulrich** et **Yumi** à venir à bout de **X.A.N.A.**.

1 LE JEU

Le jeu de cartes à collectionner Code Lyoko se joue à deux joueurs ou plus.

Chaque partie reprend les événements des épisodes de la série. Les joueurs contrôlent les héros du dessin animé et les aident à vaincre X.A.N.A.

Le vainqueur est celui qui arrive à faire un retour dans le temps une fois que la tour a été désactivée.



Les cinq héros sont communs à tous les joueurs. Il faut les utiliser intelligemment pour ne pas favoriser les autres joueurs tout en progressant vers la victoire.

2 But du jeu

Etre le premier joueur à faire un retour dans le temps avec Jeremy.



Il existe d'autres manières de gagner la partie mais c'est la plus classique.

Pour en arriver là, il faut que tu aies accumulé **20 Points de Victoire** et qu'**Aelita** ait désactivé la tour.

Les Points de Victoire (PV)

Tu commences la partie avec zéro Point de Victoire (PV) et tu en gagnes au fur et à mesure du jeu. Surmonter des dangers, réussir certaines actions, vaincre les sbires de X.A.N.A... sont autant de moyens d'avancer vers la victoire.

Ces **PV** sont très importants car ils te permettent de jouer des cartes de plus en plus puissantes et d'effectuer des actions très efficaces comme désactiver la tour avec Aelita et revenir dans le passé grâce à Jeremy.

Chaque carte ou action indique le nombre minimum de PV nécessaire pour pouvoir la jouer.

Tu peux les compter en bougeant ton pion de jeu sur la ligne de marquage des points de ton tapis de jeu.

Un joueur ne peut jamais avoir moins de zéro ♣.



- | | |
|----------------------|---------------------|
| 1. nom | 5. mode |
| 2. limite | 6. caractéristiques |
| 3. personnage requis | 7. effets |
| 4. type | |

3 Les cartes

Il existe de nombreuses cartes à l'emploi et aux effets variés. Cependant, elles ont toutes certaines caractéristiques communes.



Description (voir page de gauche)

Nom de la carte, limite, personnage requis, type, sous-type, mode, texte, caractéristiques.

Type

Il existe huit types de carte :



Héros



Extra



Equipement



Lieu



Action



Événement



Obstacle



Danger



Surprise

Certaines cartes possèdent un sous-type [X.A.N.A., Monstre, Spectre...] indiqué juste à côté du type. Il n'est utile que pour certaines cartes qui y font référence.

Mode

Comme dans le dessin animé, les héros évoluent entre le monde réel et Lyoko.

Il existe des cartes spécifiques à chaque univers et d'autres, mixtes, qui influencent aussi bien la réalité que le monde virtuel.



Réel



Virtuel



Mixte

Limite

C'est le nombre minimum de  qu'il faut pour jouer une carte.

Par exemple, si une carte a , il faut que tu aies au moins **10 points de victoire** avant de pouvoir la jouer.

Quand tu joues une carte, tu ne dépenses pas de .
Il suffit juste d'en avoir suffisamment pour pouvoir la jouer.

Personnage requis

Certaines cartes ne peuvent être utilisées que par un personnage particulier.

Par exemple, Ulrich est le seul à pouvoir utiliser Triplicata ou à combattre avec le Sabre Laser.

Texte

Chaque carte possède un bloc de texte qui décrit son effet.

Caractéristiques

Les héros, les extras, les obstacles et les dangers ont des caractéristiques qui décrivent leurs points forts ou leurs points faibles. Elles sont au nombre de trois :



Force



Agilité



Ruse

Ces caractéristiques servent principalement lors des confrontations.

Personnage



Ces cartes représentent tous les personnages que tu vas pouvoir utiliser au cours de la partie. Il y en a deux types différents : les héros et les extras.

Héros

Ce sont **Aelita, Jeremy, Odd, Ulrich et Yumi**.

Ces cartes se trouvent dans tous les jeux de démarrage mais tu ne peux pas les mettre dans ton jeu. Elles sont imprimées recto verso et possèdent un côté réel et un côté virtuel (sauf Jeremy qui est réel sur les deux faces). Au début de la partie, il faut mettre les cinq héros au milieu de la table, côté réel (pour Jeremy, on utilise le côté Jeremy Belpois).

Ces cartes sont communes à tous les joueurs. Il suffit donc d'en avoir un seul exemplaire pour tout le monde.



Extra

Ils représentent les personnages secondaires de la série.

Ils peuvent effectuer des actions comme les héros mais ne peuvent être utilisés que par le joueur qui les contrôle (généralement celui qui les a mis en jeu).

Ils n'ont qu'une seule face et ne peuvent pas passer du réel au virtuel comme les héros.

Lieu

Ces cartes représentent les lieux du dessin animé. Ce sont aussi bien des endroits réels (Collège, Usine, Maison de Yumi...) que virtuels (Territoires, Tours...).

Équipement

Les équipements sont associés à un personnage et lui donnent des capacités en plus.

Par exemple, Kiwi donne à Odd la capacité suivante :

 : couche un personnage réel de ton choix. Gagne 1 coup.

Pour l'utiliser, il faut donc coucher Odd comme pour une action normale.

Quand tu joues un équipement, tu dois le mettre sur un

personnage en respectant les restrictions de la carte (par exemple, l'Overbike ne peut être associé qu'à Ulrich en mode virtuel).



- Un équipement réel ne peut être joué que sur un personnage réel. Si le héros équipé devient virtuel, l'équipement est inactif jusqu'à ce que le héros redevienne réel. C'est la même chose pour les équipements virtuels. En revanche, les équipements mixtes sont toujours actifs.
- Seul le contrôleur de l'équipement peut utiliser les capacités qu'il procure à son porteur et profiter des bonus qu'il lui donne.
- Si un extra équipé est détruit, tous ses équipements sont détruits également.
- Tu peux jouer un équipement sur n'importe quel personnage, même contrôlé par un adversaire.

Action

Tu dois toujours utiliser un personnage pour jouer une carte action.

Si l'action réussit, elle a un effet immédiat et la carte est mise dans ta défausse.

Événement

Les cartes événement ont un effet immédiat puis sont mises dans la défausse. Tu n'as pas besoin d'utiliser un personnage pour les jouer.

Obstacle

Quand un personnage tente une action, un problème peut se mettre en travers de son chemin. Dans le monde virtuel, il peut s'agir d'un monstre, de la mer numérique, d'un coup du sort... Dans le monde réel, cela peut être une intervention de Jim, un virus, un spectre...

Les personnages doivent alors affronter ces obstacles.

Danger

Ces cartes représentent tous les problèmes que les personnages doivent résoudre. Les personnages peuvent directement affronter les dangers pour essayer d'en venir à bout.

Surprise

Ces cartes peuvent être jouées pendant les confrontations pour renverser une situation. Elles peuvent aider les personnages pour franchir certains obstacles ou, au contraire, renforcer les dangers.

4 Les effets

En fonction de leur type, les cartes ont différents effets.

Effet immédiat

Les cartes ponctuelles (action, événement, obstacle, surprise) ont des effets immédiats. Une fois résolue, la carte est mise dans la défausse.

Capacité

Les cartes qui restent en jeu (extra, lieu, équipement, danger) ont différentes capacités.



Capacité permanente

Elle est toujours active.



Capacité déclenchée

Elle agit lors d'un événement particulier.



Obstacle

Quand un personnage tente une action, un problème peut se mettre en travers de son chemin. Dans le monde virtuel, il peut s'agir d'un monstre, de la mer numérique, d'un coup du sort... Dans le monde réel, cela peut être une intervention de Jim, un virus, un spectre...

Les personnages doivent alors affronter ces obstacles.

Danger

Ces cartes représentent tous les problèmes que les personnages doivent résoudre. Les personnages peuvent directement affronter les dangers pour essayer d'en venir à bout.

Surprise

Ces cartes peuvent être jouées pendant les confrontations pour renverser une situation. Elles peuvent aider les personnages pour franchir certains obstacles ou, au contraire, renforcer les dangers.

4 Les effets

En fonction de leur type, les cartes ont différents effets.

Effet immédiat

Les cartes ponctuelles (action, événement, obstacle, surprise) ont des effets immédiats. Une fois résolue, la carte est mise dans la défausse.

Capacité

Les cartes qui restent en jeu (extra, lieu, équipement, danger) ont différentes capacités.



Capacité permanente

Elle est toujours active.



Capacité déclenchée

Elle agit lors d'un événement particulier.





Capacité activée

C'est le joueur qui utilise ces capacités quand il le souhaite, en respectant leur condition d'utilisation.

Exemples :

 16 : gagne 4

Cette capacité ne peut pas être utilisée si elle a déjà été réussie.

signifie que tu peux effectuer une action de limite 16 (il faut avoir au moins 16 pour pouvoir la jouer) ayant pour effet «gagne 4».

 : couche le terrain de sport pour donner +30  et +30  au personnage réel confronté.

signifie que tu peux jouer une surprise qui donne des bonus à un personnage réel en couchant la salle de sport.

 : redresse le personnage équipé. Pioche 1 carte.

signifie que tu peux jouer un événement qui redresse le personnage équipé et te fait piocher une carte.



Effet de confrontation

Les obstacles et les dangers ont des effets particuliers si tu réussis à les vaincre (👍) ou si tu échoues (👎).

Poursuite

Certaines cartes possèdent la mention poursuite. Cela signifie que le joueur qui possède cette carte doit la reprendre en main quand cet effet se résout.

Poursuite peut faire partie d'un effet ponctuel ou d'une capacité. Dans le premier cas, la carte ne va pas dans la défausse après avoir été résolue mais reste dans la main de celui qui l'a jouée. Dans le second, c'est la carte en jeu qui revient dans la main de celui qui la possède.

Pendant une confrontation, tu peux jouer autant de cartes surprise que tu veux. Si tu as une carte surprise avec Poursuite, tu peux la jouer plusieurs fois.



5 Mise en place



Composition d'un jeu

Chaque joueur utilise son propre jeu : pas moins de 50 cartes au total et pas plus de 3 exemplaires d'une même carte.

Il faut également les 5 cartes héros qu'on pose au milieu de la table, en position verticale.

Quand les héros sont verticaux, on dit qu'ils sont "redressés". Cela signifie qu'ils sont prêts à agir. Au cours du jeu, tu vas utiliser les héros pour accomplir des actions. Pour montrer qu'ils ont été utilisés, il faut les "coucher" (mettre en position horizontale). Tu ne pourras alors les utiliser à nouveau qu'une fois redressé (voir le chapitre "redressement").





www.FRANCE-CARTES.FR



CODE LYOKO™ ©



MoonScoop / France 3 / Canal J-2006 All rights Reserved
FC JCC © - Réalisé et fabriqué en France par France Cartes
BP 70049 - 54138 St-Max Cedex.

Règle du jeu : Marc Hernandez pour France Cartes.