

Openmok Evolution

1 Introduction

Openmok *Evolution* est un jeu de cartes libre et gratuit à fabriquer soi-même. Téléchargez et imprimez les « gabarits » des cartes, dessinez, découpez et jouez !

Le but du jeu est de vaincre son adversaire en choisissant une bonne combinaison de cartes. Il a été conçu de manière à permettre aux joueurs d'expérimenter différentes manières de jouer tout en suivant des règles de bases.

1.1 Qu'est-ce qu'un Mok

Les Moks sont les entités auxquelles vous donnez vie en créant les cartes. Il y a autant de Moks différents que l'on peut en imaginer et ils peuvent avoir absolument n'importe quelle forme. Un Mok peut être une créature à l'image d'un animal réel ou fantastique, un objet ou même un esprit représenté par une image abstraite ou une simple couleur. C'est vous qui créez vos cartes et qui donnez vie à votre équipe de Moks de la manière que vous voulez !

1.2 Force, magie, agilité



Openmok fonctionne avec trois types de puissance : **la force**, **la magie** et **l'agilité**, chacun représenté par un symbole : le marteau, l'étoile et la spirale.

Le principe est que les types ne se mélangent pas, c'est-à-dire qu'une attaque de type magique sera confrontée à une résistance magique. Mais attention, une carte variation peut indiquer le contraire.

1.3 Les cartes



Il existe deux types de cartes pour la version *Evolution*: les cartes *Caractère* qui s'affrontent avec leurs points d'attaque et de résistance et les cartes *Variation* qui influencent le cours de la partie et changent sa dynamique selon leur nombre et leur puissance.

1.4 Un peu de calcul

Au moment de créer les cartes, vous devrez leur attribuer des points et définir leur valeur. Les règles expliquent précisément comment procéder et donnent des exemples clairs : lisez-les et respectez-les si vous voulez que le jeu se déroule correctement !

2 Créez votre collection de carte

2.1 Avant de dessiner :

Lisez les règles entièrement avant de créer vos cartes pour être sûr de créer des cartes valides et intéressantes à jouer. Il est également conseillé d'utiliser un crayon gris pour noter les points de manière à pouvoir les corriger, soit pour les améliorer, soit pour les mettre à jour dans le cas où les règles de base évolueraient.

2.2 Combien de cartes faut-il ?

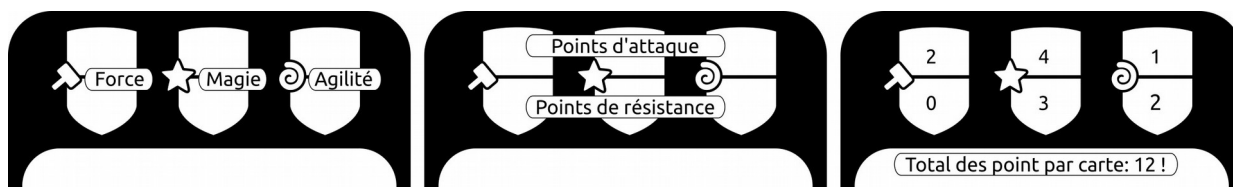
C'est aux joueurs de décider, avant de commencer une partie, du nombre de Moks qu'ils pourront poser sur la table, généralement entre trois et six cartes *Caractère* par joueur mais vous pouvez en créer autant que vous voulez pour constituer votre réserve. Plus votre collection est grande, plus vous pourrez adapter votre jeu à celui de vos adversaires.

Concernant les cartes *Variation*, il n'y a pas de limite, mais les joueurs doivent équilibrer leur jeu avant de commencer la partie, la méthode est expliquée en détail plus loin.

2.3 Nommez vos cartes !

Lorsque vous créez vos cartes, pensez à leur donner un nom, cela vous permettra de communiquer plus facilement avec vos adversaires.

2.4 Les cartes *Caractère*



Les cartes *Caractère* ont des points d'attaque et de résistance pour chaque type de puissance (force, magie et agilité). **Le total de ces points est de 12 par carte.** Vous pouvez par exemple mettre 2 points dans chacune des six cases, mais si toutes les cartes ont cette répartition, le jeu risque d'être ennuyeux. Cherchez à répartir les points en fonction du caractère de votre carte : un caractère magique pourrait avoir 4 points d'attaque magique et 4 points de résistance à la magie, il reste donc 4 points à répartir entre l'attaque et la résistance pour la force et l'agilité (1 par case). Testez différentes combinaisons, et corrigez vos cartes en fonction de votre expérience.

2.5 Les cartes *Variation*



Les cartes *Variations* servent à inventer des actions qui changent le cours de la partie. Elles permettent aux joueurs d'influencer la dynamique du jeu, il y a cependant un garde-fou pour préserver l'équilibre entre les joueurs: **les points d'impact**.

En haut de chaque carte se trouve une petite case vierge dans laquelle vous devrez écrire l'impact que la carte aura sur le déroulement d'une partie. Ces points d'impact indiqueront quelles cartes *Variations* les joueurs pourront mettre dans leur jeu au moment de préparer la partie ainsi que le moment où ces cartes pourront être jouées en fonction du nombre de cartes *Caractère* posées sur la table par l'adversaire. La manière d'utiliser ces cartes en jeu est détaillée plus loin, dans le chapitre sur le déroulement d'une partie.

2.5.1 Exemples de variations:

Pour commencer, vous pouvez créer des cartes *Variation* d'après les exemples de variations ci-dessous :

- **Impact de 1** : «Ajustement» : Déplacez un de vos marqueur de dégâts vers une autre de vos résistances.
- **Impact de 2** : « Acharnement » : Attaquez encore une fois.
- **Impact de 3** : « Poison » : ajoutez un marqueur de dégâts sur un Mok adverse.
- **Impact de 4**: « Tornade » : déplacez librement les marqueurs de dégât entre les cartes adverses.
- **Impact de 5** : « Coup de vent » : déplacez un de vos marqueurs de dégâts vers une carte de votre adversaire
- **Impact de 6** : « Congélation » : votre adversaire passe son tour.

2.5.2 Les variations officielles

Le site d'Openmok propose une liste de variations officielles classées par points d'impact. Cette liste sert de référence pour la création de nouvelles cartes, si vous comparez votre nouvelle variation aux cartes existantes, vous trouverez probablement où la situer sur l'échelle d'impact.

2.5.3 Les variations expérimentales

Le but d'Openmok est de soutenir l'expérimentation et de pousser les joueurs à faire preuve de créativité, il est donc possible que ces derniers inventent des cartes *Variation* dont les points ne soient pas évidents à définir ; dans certains cas, il faudra faire un choix arbitraire, or deux joueurs ayant créé la même variation pourrait avoir fait un choix différent. La première décision à prendre

entre les joueurs avant de commencer une partie est d'accepter ou non l'utilisation des cartes expérimentales.

2.5.4 Faire valider une variation expérimentale

La liste de variations officielle est destinée à s'agrandir et vous pouvez soumettre vos idées de variations en passant par le formulaire de contact du site d'Openmok. Cependant votre proposition ne sera ajoutée à la liste officielle que si elle respecte les règles de base d'Openmok. Si ce n'est pas le cas, elle garde toute sa valeur en tant que carte expérimentale et pourrait peut-être donner naissance à une variante de jeu.

3 Préparation d'une partie

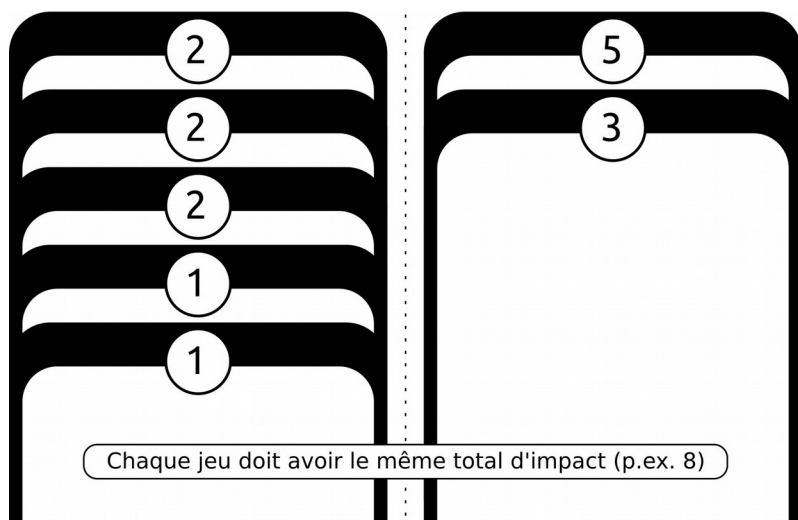
Une partie standard se joue à deux joueurs. **Avant de commencer une partie**, ces derniers devront préparer leur jeu et décider ensemble des cartes qu'ils pourront utiliser.

3.1 Choisir le nombre de cartes à jouer

Le nombre de cartes *Caractère* influencera surtout la durée de la partie mais aura également une influence sur le type de cartes *Variation* utilisable. Il est conseillé de commencer avec trois cartes *Caractère* puis d'essayer des parties avec quatre, cinq ou six cartes (par joueur).

3.2 Définir le total d'impact des variations

Le total des points d'impacts des cartes *Variation* permet aux joueurs de s'affronter à armes égales tout en choisissant leur stratégie. Pour un total de 12, on peut par exemple choisir 4 cartes ayant un impact de 3 ou 12 cartes ayant un impact de 1, ou toute autre combinaison du moment qu'on ne dépasse pas le total défini.



Une partie standard fonctionne bien lorsque le total d'impact est quatre fois supérieur au nombre de cartes *Caractère* choisies (4 cartes *Caractère* / total d'impact de 16) mais l'intérêt d'Openmok est de pouvoir tester d'autres combinaisons.

3.3 Les cartes en main

Le maximum de cartes *Caractère* concerne les cartes qui seront jouées (posées sur la table) mais chaque joueur peut avoir autant de cartes *Caractère* qu'il le souhaite dans les mains : ce sera sa réserve personnelle, son « équipe de Moks » parmi laquelle il choisira ses combattants.

4 Déroulement d'une partie

4.1 Chacun son tour

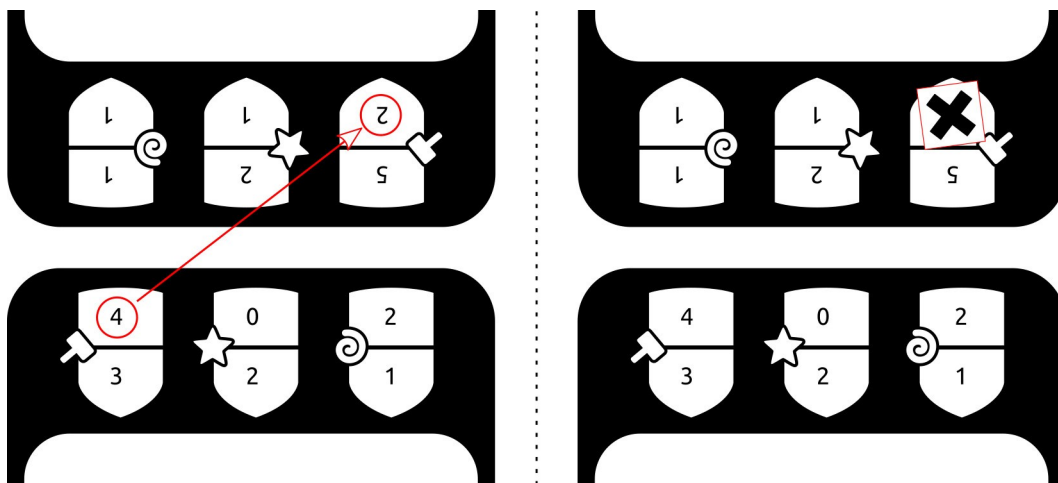
Que ce soit dans une partie standard ou multijoueurs, les joueurs jouent l'un après l'autre. A chaque tour, un joueur **peut**, dans l'ordre qu'il veut :

1. Poser **une** carte caractère.
2. Jouer **une** (et une seule) carte variation.
3. Faire **une** attaque, normale **ou** combinée.

Une fois le maximum de cartes *Caractère* sur la table atteint (selon ce que les joueurs ont choisi avant la partie), on arrête de poser des cartes supplémentaires mais on continue à faire des attaques et à jouer des cartes *Variation*.

4.2 L'attaque normale :

Pour faire une attaque normale, on indique quelle carte va attaquer et quelle carte de l'adversaire va subir l'attaque. On indique ensuite le type d'attaque choisi parmi la force, la magie ou l'agilité.



Pour réussir une attaque, les points d'attaque doivent être supérieurs ou égaux aux points de résistance du type choisi (on peut donc vaincre un zéro avec un zéro).

Si l'attaque a réussi, on pose un marqueur de dégâts sur la résistance vaincue, ce qui n'empêchera pas l'adversaire de continuer à utiliser l'attaque correspondante.

4.3 L'attaque combinée :

A la place d'une attaque normale, un joueur peut choisir de faire une attaque combinée en additionnant les points d'attaque des cartes devant lui : comme lors d'une attaque normale, il choisit un type d'attaque, mais cette fois il additionne les points d'attaque de toutes ses cartes pour le type choisi. Il désigne une cible parmi les cartes de l'adversaire et compare le total de l'attaque à la résistance de la carte de l'adversaire. Cette attaque est très forte mais elle coûte cher : **l'attaquant doit la payer** en sacrifiant une des résistances du même type que l'attaque, choisies parmi ses propres cartes en posant un marqueur dessus.

4.4 Le K.O. :

Dès qu'une carte n'a plus aucune résistance, elle est dite "K.O.". Elle reste en place, mais retournée. Le joueur ne peut plus l'utiliser dans la partie. Avoir un Mok K.O. **ne donne pas** le droit d'ajouter une nouvelle carte à la place !

4.5 Les cartes *Variation*

Chaque joueur peut, **une seule fois par tour, et en plus de son attaque**, utiliser une carte *Variation* qui permet de changer le cours du combat. Il suffit alors de suivre les indications de cette carte. Certaines cartes *Variation* contredisent les règles de base, dans ce cas c'est le texte de la carte qui fait foi. Une fois jouée, la carte *Variation* est laissée sur la table, face visible sur le côté de la zone de combat.

4.5.1 Les points d'impact

Certaines cartes *Variation* seront extrêmement efficaces, alors que d'autres n'influenceront que légèrement la partie, mais ces dernières pourront être jouées plus tôt et plus souvent que des cartes plus fortes. L'intérêt d'une carte « faible » est qu'elle peut être jouée dès le début de la partie.

Une carte *Variation* ayant un impact de 1 peut être jouée dès que l'adversaire a posé devant lui sa première carte *Caractère*, alors qu'une carte ayant un impact de 4 ne peut être jouée qu'à partir du moment où l'adversaire a posé 4 cartes *Caractère*.

Attention à préparer votre deck en fonction du nombre de carte *Caractère* maximum choisi. Si les joueurs choisissent de faire une partie à trois cartes, il est inutile de choisir des cartes ayant un impact supérieur à 3 (sauf cas spéciaux, comme l'utilisation d'une carte *Variation* « Incruste » ou « Rallonge »).

4.5.2 Stratégie des cartes *Variation*

C'est au moment de préparer la partie, d'après le taux d'impact total choisi entre les joueurs que l'on choisit sa stratégie : attendre que la partie soit avancée pour avancer des cartes puissantes ou en poser de plus faibles dès le début de la partie.

Il faut comprendre aussi qu'à chaque fois que l'on pose une carte *Caractère* supplémentaire, on donne la possibilité à l'adversaire de jouer une carte *Variation* plus puissante. Il est donc possible de ralentir le jeu en ne posant pas de carte *Caractère* lors de votre tour si votre adversaire possède des variations puissantes ; mais comme il est plus difficile d'attaquer avec peu de cartes, cela pourrait se retourner contre vous et vous serez probablement pénalisé en ayant moins de cartes au moment de compter les points.

4.6 Fin de partie

4.6.1 La victoire par K.O.

Lorsqu'un joueur a réussi à retourner tout les Moks que son adversaire a posé sur la table, c'est une victoire par K.O., une victoire parfaite. Il n'y a pas besoin de compter les points.

4.6.2 Un combat serré

Selon les cartes choisies, une partie peut se terminer sans qu'aucun des joueurs n'ait réussi à mettre K.O. toutes les cartes adverses. C'est le cas lorsque les résistances restantes sont toutes supérieures aux attaques. Dans ce cas, chaque joueur compte ses résistances restantes. Le gagnant est celui qui en a le plus.

4.6.3 L'abandon

Si l'un des joueurs décide d'abandonner, la victoire revient automatiquement à son adversaire quelques soient les résistance encore invaincues. En effet en cas d'abandon, compter les points ne serait pas représentatif du rapport de force entre les joueurs.

5 Compléments

Les règles d'Openmok sont évolutives, et il se peut que vous en trouviez une version plus récente sur le site openmok.org.

Vous trouverez tout les fichiers pdf à télécharger et imprimer pour réaliser votre collection à l'adresse : <https://openmok.org/telechargements/>

Cette version a été publiée le 25. mars 2019.

Table des matières

1	Introduction.....	1
1.1	Qu'est-ce qu'un Mok.....	1
1.2	Force, magie, agilité.....	1
1.3	Les cartes.....	1
1.4	Un peu de calcul.....	2
2	Créez votre collection de carte.....	2
2.1	Avant de dessiner :.....	2
2.2	Combien de cartes faut-il ?.....	2
2.3	Nommez vos cartes !.....	2
2.4	Les cartes <i>Caractère</i>	2
2.5	Les cartes <i>Variation</i>	3
2.5.1	Exemples de variations:.....	3
2.5.2	Les variations officielles.....	3
2.5.3	Les variations expérimentales.....	3
2.5.4	Faire valider une variation expérimentale.....	4
3	Préparation d'une partie.....	4
3.1	Choisir le nombre de cartes à jouer.....	4
3.2	Définir le total d'impact des variations.....	4
3.3	Les cartes en main.....	5
4	Déroulement d'une partie.....	5
4.1	Chacun son tour.....	5
4.2	L'attaque normale :.....	5
4.3	L'attaque combinée :.....	6
4.4	Le K.O :.....	6
4.5	Les cartes <i>Variation</i>	6
4.5.1	Les points d'impact.....	6
4.5.2	Stratégie des cartes <i>Variation</i>	7
4.6	Fin de partie.....	7
4.6.1	La victoire par K.O.....	7
4.6.2	Un combat serré.....	7
4.6.3	L'abandon.....	7
5	Compléments.....	7