

FAQ COMPILER

Bienvenue dans a FAQ Compiler. Ce document contient les explications des règles, une série de questions/réponses, ainsi que les clarifications, décisions et errata concernant les cartes du jeu Compiler.

1. EXPLICATION DES REGLES

- **Jouer une carte**

Posez une carte de votre main sur le Champ, soit face active visible, soit face inactive visible. **Si vous posez la carte face active visible**, vous devez la poser sur la ligne correspondant au protocole de la carte. **Si vous posez la carte face inactive visible**, vous pouvez la poser sur n'importe quelle ligne.

Certains effets permettent de jouer une carte depuis votre pioche. Même dans ce cas, la règle de pose reste la même.

- **Effet de carte**

Tout texte de carte est considéré comme un effet et non comme un coût. **Si vous pouvez appliquer l'effet d'une carte, vous devez le faire.** Cependant, si vous ne pouvez pas appliquer le/les effet(s) d'une carte (par exemple, « Défaussez 1 carte » alors que vous n'avez aucune carte en main), vous pouvez quand même jouer la carte.

Lorsqu'un effet est conditionné à un autre effet, vous ne pouvez réaliser le second effet que si vous avez pu appliquer le premier. Par exemple, si vous jouez la carte Feu 2 : « Défaussez 1 carte de votre main. Si vous avez pu le faire, renvoyez 1 carte. », vous ne pouvez pas renvoyer de carte si vous n'aviez pas de carte en main à défausser au moment où vous l'avez jouée.

Traitez chaque phrase séparément sur une carte, en respectant l'ordre de lecture. Dans le cas de Feu 4 : « Défaussez 1 carte ou plus de votre main. Piochez le même nombre de cartes + 1. » Si votre main est vide, vous ne défaussez aucune carte, mais vous devez tout de même piocher 1 carte, puisque le second effet n'est pas conditionné par la réalisation du premier. La même logique s'applique à Peste 2.

Sauf s'il est spécifié « vous pouvez », l'effet doit être résolu autant que possible. Par exemple, si vous jouez la carte Eau 4 : « Renvoyez 1 de vos cartes », et que Eau 4 est la seule cible valide, elle se renvoie donc d'elle-même. Vous devez la reprendre en main.

Si l'état du jeu peut être modifié par un effet joué ou déclenché, il doit l'être.

Attention : les textes des cartes prévalent sur les règles générales et peuvent donc les modifier.

- **Texte entrant en jeu**

Lorsque le texte d'une carte apparaît en jeu (via une carte jouée, retournée ou découverte), son propriétaire doit résoudre son effet, soit immédiatement si cet effet est une commande secondaire, soit au moment précisé sur la carte s'il s'agit d'une commande primaire ou auxiliaire.

- **Cartes engagées**

Lorsqu'une carte change de zone (depuis la main/pioche vers le Champ pour une action, depuis une ligne vers une autre pour un déplacement, ou depuis le Champ vers la défausse pour une suppression), elle quitte d'abord sa zone actuelle et est dite « engagée » vers la nouvelle zone.

Si la carte engagée découvre une autre carte, tous les effets rendus visibles de cette dernière sont immédiatement activés. Une fois ces effets résolus, la carte engagée atterrit dans la nouvelle zone. Lorsqu'une carte est engagée (c'est-à-dire lorsqu'elle est en transit entre deux zones), elle conserve son orientation et ne peut être manipulée par aucun autre effet de jeu.

Rien ne peut empêcher une carte engagée d'entrer dans la zone de destination. Si la carte engagée devait recouvrir une carte avec effet « Lorsque cette carte va être recouverte ou retournée,... », l'effet de la carte bientôt recouverte est résolu avant que la carte engagée ne la recouvre. Si cet effet devait déclencher un autre effet, celui-ci serait également résolu avant que la carte engagée n'arrive à destination, et ainsi de suite.

Une carte engagée n'est pas considérée « en jeu » tant que son engagement n'est pas terminé. Une carte engagée n'est donc PAS une cible valide. Plusieurs cartes peuvent être engagées simultanément sur une ligne. Elles entreront sur la ligne dans l'ordre de leur engagement, une par une.

- **Ciblage**

Par défaut, **seules les cartes découvertes** (la dernière carte de chaque pile) **peuvent être la cible d'un effet**. Par exemple, « Retournez 1 carte » doit être compris comme « Retournez 1 carte découverte ».

Sauf indication contraire, vos cartes ou celles de votre adversaire peuvent être ciblées. Ainsi, un effet « Retournez 1 carte » peut cibler une de vos cartes ou l'une de celles de votre adversaire, mais « Retournez 1 de vos cartes » ne peut cibler qu'une des vôtres.

Une carte peut aussi se cibler elle-même.

Les cartes recouvertes peuvent être ciblées uniquement par un effet spécifiant les mots « recouverte » ou « toutes ». Par exemple, « Retournez 1 carte recouverte » ou « Supprimez toutes les cartes d'une ligne ».

Les cartes qui ne sont pas posées dans le Champ ne peuvent pas être ciblées. Ainsi, une carte engagée ne PEUT PAS être ciblée.

- **Réorganisation des protocoles**

Lors d'une réorganisation de protocoles, l'état final doit être différent de l'état initial. Les cartes Commande ne sont pas déplacées.

- **Déplacer une carte**

Lorsqu'une carte est déplacée, elle est déplacée sur une autre ligne **du même côté du Champ** (elle ne change pas de propriétaire). La carte immédiatement sous la carte déplacée devient la carte découverte, ses effets dévoilés sont immédiatement activés, et la carte déplacée est considérée comme « engagée ». La carte déplacée ne peut être ciblée par aucun effet tant qu'elle est engagée. S'il y a déjà une pile dans la ligne où elle se déplace, la carte déplacée devient la carte découverte de cette pile.

Vous pouvez déplacer une carte face active visible vers une ligne qui ne correspond pas à son protocole.

- **Effets de début et de fin**

Au début de votre tour, activez tous les effets « Début » visibles sur les cartes de vos piles, dans l'ordre de votre choix. A la fin de votre tour, activez tous les effets « Fin » visibles sur les cartes de vos piles, dans l'ordre de votre choix.

- **Rafraichir**

Piochez autant de cartes que nécessaire pour avoir à nouveau 5 cartes en main. Si la pioche ne contient pas assez de cartes, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche. Dans le cas rare où la défausse est vide et que vous n'avez plus assez de cartes dans la pioche pour rafraichir, piochez autant de cartes que possible.

Rafraichir ne permet pas de vous défausser de certaines cartes pour en piocher plus. Vous pouvez uniquement compléter votre main jusqu'à 5 cartes.

Les effets qui se déclenchent lorsqu'une carte est piochée le sont lorsqu'on rafraichit.

- **Informations publiques et privées**

L'ordre et le contenu des pioches sont secrets. Sauf effet contraire indiqué sur une carte, aucun joueur ne peut consulter sa pioche ou celle de l'adversaire. Les cartes qui constituent la main d'un joueur sont des informations privées, connues uniquement de ce joueur. Toutes les cartes posées face visible sur le Champ et celles contenues dans la défausse de chaque joueur sont des informations publiques, consultables par chaque joueur, à condition de préserver l'emplacement et l'orientation des cartes consultées. A tout moment, chaque joueur peut demander à son adversaire le nombre de cartes de sa main ou de sa pioche, mais pas leur contenu. Par contre, les cartes posées face inactive visible sur le Champ sont toutes des informations privées, uniquement consultables par leur propriétaire. Lorsqu'un effet vous permet de jouer, face inactive visible, une carte provenant de votre pioche, vous ne pouvez pas préalablement la consulter.

- **Mémoire cache**

À chaque tour, pendant votre phase Mémoire cache, vérifiez si vous avez plus de 5 cartes en main. Si c'est le cas, défaussez le surplus. Cette action de défausse est appelée « Vider la Mémoire cache ».

- **Compiler**

Durant la phase Compiler, vérifiez si vous avez une valeur totale d'au moins 10 dans une pile. Si cette valeur est également supérieure à la valeur totale que votre adversaire a dans cette même ligne, **vous devez compiler**. Si ces conditions sont remplies dans plusieurs lignes, choisissez la ligne à compiler. On ne peut compiler qu'une seule ligne par tour.

Lorsque vous compilez une ligne, retournez votre carte Protocole de cette ligne sur la face « Compilé ». Ensuite, toutes les cartes de la ligne compilée sont supprimées (les vôtres ET celles de votre adversaire). Il s'agit d'un effet « global », ces suppressions se produisent donc simultanément et non séquentiellement ; aucun effet de carte ne se déclenche, sauf indication contraire spécifiée sur une carte (par exemple carte Vitesse 2).

Lorsque vous compilez, si vous possédez la carte Module de contrôle, vous devez la remettre à son état initial (au centre de la table). Vous pouvez ensuite réorganiser les protocoles d'un joueur (les vôtres ou ceux de votre adversaire).

Une fois la compilation commencée, si, grâce aux effets des cartes, la valeur de la pile est réduite à moins de 10, ou inférieure à la valeur de l'adversaire, la compilation est tout de même résolue.

Vous pouvez compiler un protocole déjà compilé. Dans ce cas, piochez la première carte de la pioche de votre adversaire. Cette carte devient votre propriété.

- **Changement de propriétaire**

Les cartes peuvent changer de propriétaire en cours de partie (recompiler un protocole est la méthode la plus courante). Ces cartes peuvent être jouées face active visible sur la ligne du protocole correspondant, même si ce protocole est celui de l'adversaire. Toute carte ayant changé de propriétaire conserve son nouveau propriétaire jusqu'à la fin de la partie, même lorsqu'elle est défaussée ou mélangée dans la pioche, à moins qu'un effet ne la fasse à nouveau changer de propriétaire.

- **Contrôle**

Pendant la phase Contrôle, vérifiez si vous avez une valeur supérieure à celle de votre adversaire sur au moins deux lignes. Si c'est le cas, prenez la carte Module de contrôle.

Si vous possédez la carte Module de contrôle lorsque vous compilez ou rafraichissez, vous devez la replacer au centre de la table. Ensuite, vous pouvez réorganiser vos protocoles, ou ceux de votre adversaire.

- **Effets se produisant « après » un autre événement**

Si l'effet d'une carte se déclenche « après » un autre événement (par exemple, « Après avoir défaussé des cartes... » ou « Après la compilation de votre adversaire...»), cet effet est déclenché après que l'effet déclencheur et toutes ses conséquences sont complètement résolus. Ainsi, si l'effet d'une carte se déclenche « Après la compilation de votre adversaire : », ce dernier doit d'abord terminer sa compilation et toutes ses étapes (Contrôle, suppression, retournement de protocole) avant que l'effet de votre carte ne se produise.

2. FOIRE AUX QUESTIONS

- Que signifie « Face active visible/face inactive visible » ?

Une carte est dite face active visible lorsqu'elle est posée du côté où on voit le texte de ses effets. Dans l'autre sens, elle est dite face inactive visible.

Ces termes n'ont pas de rapport avec le fait qu'une carte soit recouverte ou pas.

- Que signifient « Piocher » et « Défausser » ?

L'effet « Piochez X cartes » indiqué sur une carte vous oblige à prendre les X cartes du dessus de votre pioche et à les ajouter à votre main.

L'effet « Piochez 3 cartes » est différent de « Piochez 1 carte. Piochez 1 carte. Piochez 1 carte ». Dans le premier cas, vous piochez les trois cartes, puis tous les effets éventuels déclenchés par la pioche s'activent. Dans le second cas, tous les effets éventuels déclenchés par la pioche s'activent après que chaque carte ai été piochée (dans ce cas, ils s'activeront donc trois fois).

L'effet « Défaussez X cartes » indiqué sur une carte vous oblige à choisir X cartes de votre main et à les mettre dans votre défausse, face active visible.

L'effet « Défaussez 2 cartes » est différent de « Défaussez 1 carte. Défaussez 1 carte ». Dans le premier cas, vous défaussez 2 cartes, puis tous les effets éventuels déclenchés par la défausse s'activent. Dans le second cas, tous les effets éventuels déclenchés par la défausse s'activent après que chaque carte ai été défaussée (dans ce cas, ils s'activeront donc deux fois).

- Que signifie « Révéler » ?

Révéler une carte signifie montrer aux deux joueurs les informations contenues sur la face active de la carte, puis la remettre à son état précédent. Révéler une carte rend temporairement sa face active visible pour les deux joueurs.

Par exemple, la carte Lumière 2 « ...Révélez 1 carte qui est face inactive visible. Vous pouvez la déplacer ou la retourner. » vous permet de choisir une carte découverte qui est face inactive visible, montrer la face active de cette carte aux deux joueurs, puis la remettre face cachée à sa position initiale. Ensuite, vous pouvez soit la retourner, permettant ainsi à ses effets d'entrer en jeu, soit la déplacer vers une autre ligne sans la retourner, soit ne rien faire.

- **Une carte avec une commande primaire peut-elle se supprimer si elle est recouverte ?**

Oui. Si une carte avec une commande primaire devait se déplacer ou se supprimer, elle le fait même si elle est recouverte. Par exemple, si vous déclenchez l'effet de Mort 1 « ...puis supprimez cette carte-ci » vous devez la supprimer, même si elle est recouverte.

- **Puis-je regarder les cartes que je joue depuis ma défausse, face cachée, avant de les mettre en jeu ?**

Non. Lorsque vous jouez la première carte de votre pioche face inactive visible, vous ne pouvez regarder sa face active qu'une fois posée sur le Champ. Vous ne saurez donc de quelle carte il s'agit qu'une fois qu'elle sera entièrement en jeu. Vous pouvez ensuite la consulter à tout moment.

- **Si un effet défausse une carte d'un autre endroit que ma main, déclenche-t-il l'effet de cartes, telle que Peste 1 ou similaires ?**

Oui. Si un effet se produit lorsque vous défaussez des cartes, cela inclut à la fois la défausse depuis votre main et depuis votre pioche, sauf indication contraire. Si le mot « défausse » est utilisé, il s'agit d'un effet de défausse.

- **Lorsqu'on supprime toutes les cartes d'une ligne/pile, déclenche-t-on leurs effets ?**

Non. Que ce soit suite à l'effet d'une carte ou d'une compilation, lorsqu'on supprime toutes les cartes d'une ligne/pile, cette suppression est simultanée. Les effets des cartes supprimées ne sont pas résolus car les cartes ne sont pas découvertes.

- **Quand puis-je refaire ma pioche ?**

Sauf indication contraire dans le texte d'une carte, vous ne pouvez refaire votre pioche que lorsqu'elle est vide et que vous devez piocher une carte. Dans ce cas, mélangez votre défausse pour reformer votre pioche.

Seuls les effets qui permettent de piocher des cartes, ou l'action Rafraichir, vous autorisent à reformer votre pioche si elle est vide. Les effets qui défaussent, jouent ou révèlent la carte du dessus d'une pioche sont sans effet si cette pioche est vide.

- **Zéro est-il un nombre pair ?**

Oui, 0 est considéré comme un nombre pair.

- **Je ne peux ni compiler, ni jouer de cartes, ni rafraichir. Que faire ?**

Ce cas extrêmement rare peut arriver si vous avez posé vos 18 cartes sur le Champ, mais que vous ne pouvez compiler car vous êtes à égalité avec votre adversaire sur toutes les lignes. Dans ce cas, passez directement à la phase « Fin ».

- **Quelle est la différence entre « Ligne » et « Pile » ?**

Une ligne est une zone de jeu représentant un tiers du Champ. Elle est définie en son milieu par deux cartes Protocole, une pour chaque joueur, qui déterminent quelles cartes peuvent être jouées face active visible sur cette ligne. Une pile est l'ensemble des cartes d'un des deux joueurs posées sur une ligne.

- **Est-on obligé d'utiliser le Module de contrôle lorsqu'on le possède et qu'on compile ou qu'on rafraichit ?**

Non. Mais lorsque vous compilez ou rafraichissez et que vous possédez la carte Module de contrôle, vous devez toujours la replacer en position initiale, même si vous choisissez de ne réorganiser aucun protocole.

- **Quelle est la différence entre « Toutes » et « Chacune/chaque » ?**

« Toutes » signifie que l'effet affecte simultanément les cartes correspondant à ses critères, qu'elles soient recouvertes ou non.

« Chacun/chaque » n'affecte pas les cartes recouvertes (sauf si l'effet indique explicitement le contraire).

- **Si je peux compiler, dois-je le faire ?**

Oui, si vous remplissez les conditions, vous devez compiler. Vous ne pouvez alors pas jouer votre phase Action et devez passer immédiatement à la phase Mémoire cache.

- **Si je remplis les conditions, puis-je compiler plusieurs lignes ?**

Non. Bien que Compiler soit obligatoire, vous ne pouvez compiler qu'une seule ligne par tour. Choisissez alors celle que vous voulez compiler ce tour, et si vous remplissez

toujours les conditions pour compiler une autre ligne lors de votre prochain tour, vous la compilerez alors.

- **Puis-je rafraichir lorsque j'ai 5 cartes ou plus en main ?**

Non. Lorsque vous rafraichissez, vous ne pouvez pas vous défausser de vos cartes, vous devez donc avoir moins de 5 cartes en main pour pouvoir le faire.

- **Est-ce qu'un effet de Début/Fin révélé pendant la phase de Début/Fin est directement activé ?**

Non. Seuls les effets déjà présents au début des phases de Début et de Fin peuvent être activés.

- **Les commandes secondaire et auxiliaire d'une carte recouverte s'activent-elles lorsque cette carte est retournée face active visible ?**

Non. Puisque la carte est toujours considérée comme recouverte, ses effets secondaire et auxiliaire ne s'activent pas.

3. CLARIFICATIONS ET ERRATA DES CARTES

BASE 01

- VIE 0 : Jouer des cartes depuis votre pioche n'est pas comparable à une action « Piocher » et ne vous permettent donc pas de reformer votre pioche si elle est vide. Tant pis pour vous si votre pioche ne contient pas assez de cartes pour faire l'effet en entier.
- LUMIERE 0 : Même si la carte choisie est retirée du jeu, elle reste ciblée par le texte. Par exemple, si vous ciblez Métal 6 avec l'effet de Lumière 0, vous devez d'abord retourner Métal 6, puis la supprimer en la mettant, face active visible, dans la défausse (rappel : toute carte est toujours défaussée face active visible). Ensuite, vérifiez la valeur de Métal 6 : cette valeur est 6 puisqu'elle se trouve face active visible dans la défausse. Vous piochez donc 6 cartes.
- LUMIERE 3 : Les cartes déplacées par Lumière 3 conservent leur positionnement respectif dans leurs piles et sont toutes déplacées simultanément vers la même ligne.
- METAL 1 : L'effet n'empêche pas votre adversaire de poser une carte ou de rafraichir.

- METAL 6 : lorsque Métal 6 est supprimée suite à un retournement, l'effet « Retourner » est déjà résolu et ne peut donc cibler une autre carte. Autrement dit, Métal 6 est d'abord retournée avant d'être supprimée, même si, lorsqu'elle est supprimée, vous devez la défausser face active visible (puisque toute carte doit toujours être défaussée face active visible).
- PESTE 3 : L'effet n'affecte que les cartes découvertes, car le texte ne précise pas « toutes les cartes ».
- VITESSE 2 : La suppression de Vitesse 2 ne modifie pas la valeur de la pile et n'empêche donc pas la compilation.
- ESPRIT 0 : Lorsque vous rafraîchissez, si vous possédez la carte Module de contrôle, vous devez la replacer à sa position initiale. Ensuite, vous pouvez réorganiser vos protocoles, ou ceux de votre adversaire.
- EAU 1 : Comme pour Vie 0, un effet qui vous permet de jouer des cartes depuis votre pioche n'autorise pas la reformation de la pioche si celle-ci est vide. Tant pis si votre pioche ne contient pas assez de cartes pour faire l'effet en entier.

Extension EMOTIONS

- AMOUR 1 : La Commande secondaire devrait être : « Piochez la première carte... »
- AMOUR 2 : La Commande secondaire devrait être : « Rafraîchissez. »
- AMOUR 3 : Vous pouvez rendre à votre adversaire la carte que vous venez de lui prendre.
- HAINE 2 : Si plusieurs cartes sont à égalité pour la valeur la plus élevée, choisissez l'une d'elles. Si Haine 2 est la carte de plus forte valeur que vous possédez, c'est elle que vous devez immédiatement supprimer, par application de la première phrase. Puisque la carte est immédiatement supprimée, sa seconde phrase n'est plus en jeu et ne se déclenche pas. Dans ce cas-ci, vous ne pouvez donc pas une carte de votre adversaire.