



# BEYOND

LES RÈGLES EN VIDÉO



THOMAS NIESOR  
SOPHIE PLANCHAIS

JUSTINE VANHUFFEL

COMPÉTITIF



8+



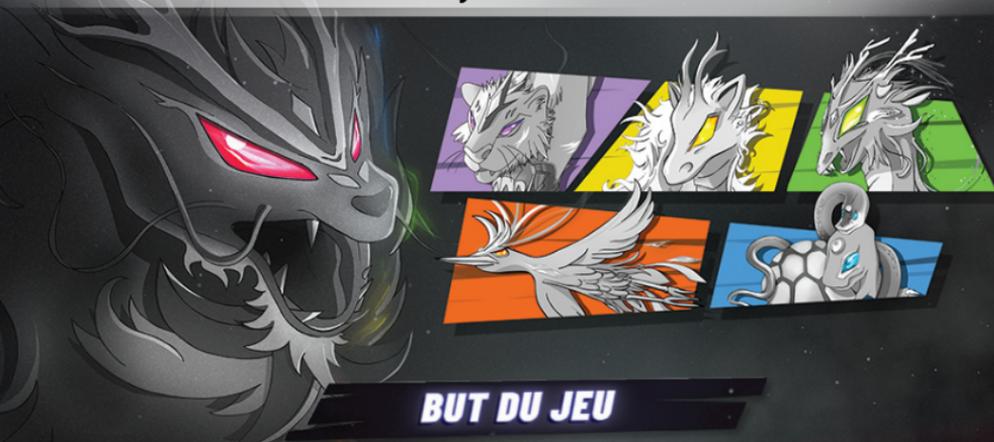
2-4



15'

**Seul le plus puissant maître des esprits triomphera.  
Alors, maîtrise ton yin et ton yang pour enchanter des Esprits Célestes...  
ou passe du côté maléfique !**

**96 cartes** (16 cartes par Esprit Céleste, 6 cartes Nian Shou, 4 cartes Stock, 6 cartes Mémo)  
**21 jetons Lotus**



## BUT DU JEU

**BEYOND** est un jeu compétitif.  
Pour l'emporter, possède le plus de points d'énergie  en fin de partie,  
ou enchante l'Esprit Maléfique Nian Shou.

# LES CARTES ESPRITS CÉLESTES

## **Rectos des cartes : Face Esprit Céleste**

Chaque carte Esprit Céleste possède 2 composantes indépendantes :

- 1 illustration colorée liée à un type d'Esprit Céleste
- 1 symbole de protection, noir 'Yin' ☾ ou blanc 'Yang' ☽



*Une carte Esprit Tortue Serpent Yang*

## **Versos des cartes : Face Capture Yin ou Yang**

Au verso de chaque carte Esprit Céleste, on retrouve le symbole du recto. Il y a 8 cartes Yin ☾ et 8 Yang ☽ pour chaque type d'Esprit Céleste.



*40 Versos Yin*



*40 Versos Yang*

## **Esprit Céleste Enchanté**

Dès qu'un joueur possède un motif complet, l'Esprit Céleste est dit **enchanté**.  
**Les 4 cartes de ce motif ne sont plus capturables par un adversaire.**

Chaque motif est présent en 4 exemplaires. Ainsi, chaque type d'Esprit Céleste peut être enchanté 4 fois au total par un ou plusieurs joueurs.

Points d'énergie ★ par Esprit Enchanté

*Tortue Serpent*

6 ★

Le motif Tortue Serpent est composé de 4 cartes semblables.



*Oiseau Vermillon*

6 ★

Le motif Oiseau Vermillon est composé de 4 cartes semblables.



*Double Dragon Azur*

9 ★

Le motif Double Dragon Azur est composé de 2 cartes Tête et 2 cartes Corps.



*Double Tigre Métal*

9 ★

Le motif Double Tigre Métal est composé de 2 cartes Tête et 2 cartes Corps.



*Licorne Jaune*

12 ★

Le motif Licorne Jaune est composé de 4 cartes différentes.



À noter : il s'agit ici de 5 exemples. Pour qu'un motif soit complet, il n'y a aucune condition sur les symboles Yin ou Yang des 4 cartes du motif.

## LES 6 CARTES DE L'ESPRIT MALÉFIQUE

Pour enchanter l'Esprit Nian Shou, il faut qu'un joueur possède les 6 cartes uniques de cet Esprit Maléfique.

**Si un joueur parvient ainsi à enchanter Nian Shou, il gagne instantanément la partie.**

Les cartes Nian Shou sont protégées automatiquement par un Yin ☯ ET un Yang ☰

## MISE EN PLACE

Le premier joueur, la personne la plus sage, prend la carte Stock **BEYOND**.



Les autres joueurs prennent une carte Stock standard. Chaque joueur prend et place 2 jetons Lotus sur sa carte.



Carte Stock du 2ème joueur



Prendre les 6 cartes Esprit Maléfique pour créer le **motif Nian Shou central**.



Une réserve commune est constituée avec les jetons restants.



**Bien mélanger** toutes les cartes Esprit Céleste pour créer une pioche commune avec les versos visibles.

En cours de partie, une défausse de cartes sera créée et consultable.

## TOUR DE JEU

Le tour de jeu d'un joueur est constitué de 3 phases :

- 1 Révélation et collecte
- 2 Placement des cartes collectées dans sa zone de jeu
- 3 Enchantements d'esprits, captures, compensations

Quand un joueur a terminé son tour, le joueur suivant est son voisin de gauche.

## FIN DE PARTIE - DÉCOMPTE DES POINTS D'ÉNERGIE



Quand un joueur a réalisé **3 enchantements d'Esprit(s) Céleste(s)**

**OU** quand la seconde pioche est épuisée.

- Dans ces 2 cas, on finit le tour de jeu, jusqu'au dernier joueur.
- **Puis, on compte les points d'énergie** , chaque joueur additionne :

- les  de ses motifs Esprits Célestes Enchantés
- +1  par carte Face Esprit Céleste hors motif complet
- +1  par carte Nian Shou
- +1  par carte Face Capture
- +1  par jeton dans toute sa zone de jeu

En cas d'égalité, le joueur avec le **moins** de cartes Face Esprit l'emporte.

**OU instantanément quand un joueur parvient à enchanter l'Esprit Nian Shou.**

Si vous cumulez plusieurs parties, ce joueur score, ici, 15  et les autres 0 .

## Phase 1 : Révélation et Collecte

Le joueur actif retourne la première carte de la pioche, révèle sa Face Esprit et la pose à côté de la pioche. S'il le souhaite, il répète cette action.

### Révélation réussie

Tant que toutes les cartes révélées représentent des Esprits différents, c'est-à-dire de couleurs différentes, le joueur peut décider de s'arrêter et doit alors collecter **TOUTES** les cartes révélées.

Exemple



### Révélation échouée

Dès que le joueur actif révèle **2 cartes d'un même Esprit** - même couleur - dans son tour, **le joueur doit arrêter de révéler des cartes**. Il doit collecter uniquement la **dernière carte révélée**. Les cartes non collectées sont **défaussées**.

Exemple



### Cas particulier : Obtention d'une carte Nian Shou

Exemple

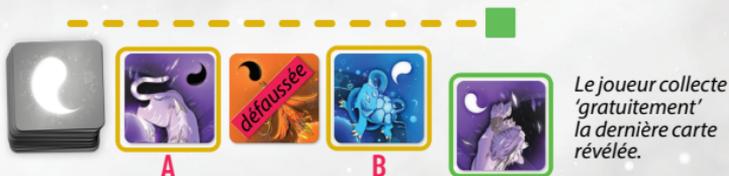


Si les 2 premières cartes révélées par le joueur actif sont d'un même Esprit, il obtient une **carte de l'Esprit Nian Shou** du **motif central**, s'il en reste. Il la place Face Esprit dans sa zone de jeu.

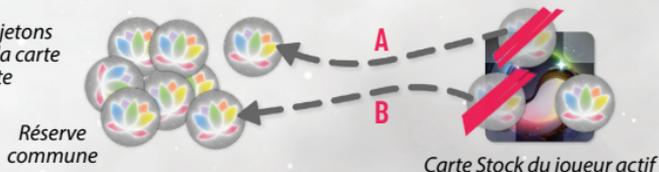
## Révélation échouée avec utilisation de Jetons Lotus

Le joueur actif peut défausser un ou plusieurs de ses jetons Lotus pour collecter, par jeton, une carte révélée au choix. La dernière carte révélée est, elle, toujours 'gratuite'.

Exemple



Le joueur défausse 2 jetons Lotus pour collecter la carte 'corps' Tigre et la carte Tortue Serpent.



L'utilisation d'un jeton Lotus est possible dans le cas d'un échec de révélation avec directement 2 premières cartes d'un même esprit.

## Phase 2 : Placement des cartes collectées dans sa zone de jeu

Pour chaque carte collectée en phase 1, le joueur actif doit choisir définitivement de quel côté il souhaite la poser dans sa zone de jeu :

Face Esprit



Exemple

ou

Face Capture Yin ☯ ou Yang ☰  
dans un coin disponible de sa carte Stock.  
À tout moment, un joueur peut avoir au maximum 4 cartes Capture.  
Il peut utiliser ces cartes à ce tour ou à un prochain.



Exemple

## Phase 3 : Enchantements d'Esprits, Captures, Compensations

### Compositions, Enchantements

Le joueur actif compose des motifs à partir :

- des cartes collectées en Phase 1 et posées Face Esprit dans sa zone de jeu en Phase 2,
- des éventuelles cartes capturées en Phase 3.

Un joueur peut enchanter plusieurs fois le même Esprit Céleste, c'est-à-dire posséder **plusieurs motifs d'un même type d'Esprit Céleste**.

### Captures - actions optionnelles

Le joueur actif peut prendre des cartes Face Esprit à un ou plusieurs adversaires.

- 1 carte Capture Yin  pour une carte Esprit protégée par un Yang 
- 1 carte Capture Yang  pour une carte Esprit protégée par un Yin 
- 1 carte Capture Yin  et 1 carte Capture Yang  pour une carte Nian Shou

La carte capturée doit obligatoirement être placée Face Esprit dans la zone de jeu du joueur actif. **Les cartes Capture utilisées sont défaussées.**

Le joueur actif peut capturer plusieurs cartes d'un même adversaire.

### Compensations

Pour chaque capture d'une carte, le joueur attaqué prend 1 Jeton  dans la réserve commune.

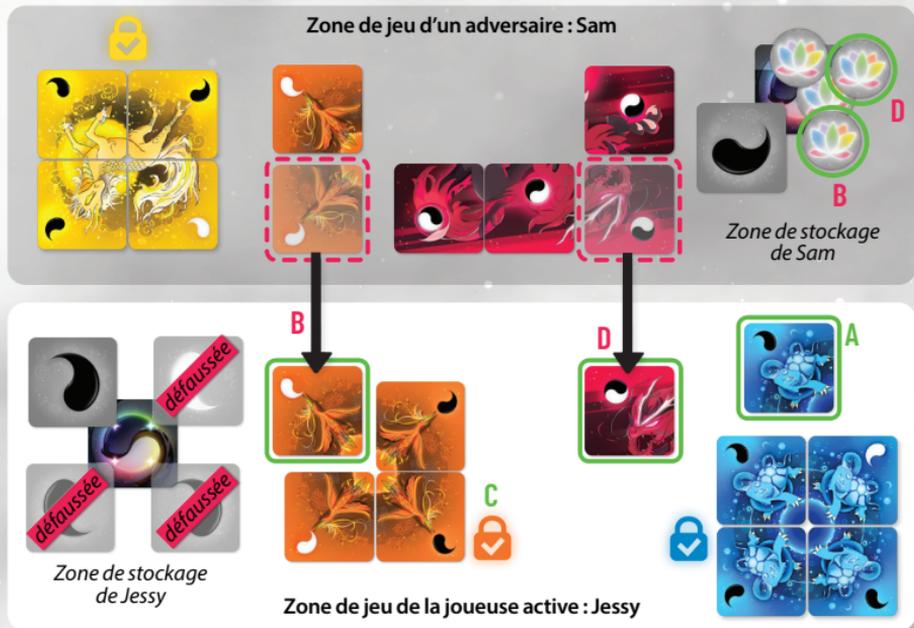
Il place ce jeton sur sa carte Stock.

Il n'y a pas de limite de jetons en stock par joueur.

Si la réserve commune est vide, il n'y a pas de compensation.

## Exemple

- A** Jessy, la joueuse active, commence à composer un 2ème motif **Esprit Tortue-Serpent** grâce à une carte qu'elle vient de collecter en phase 1.
- B** Jessy prend la carte **Oiseau Vermillon** Yang ☰ de Sam grâce à une carte Capture Yin ☷. Sam gagne 1 Jeton 🌸.
- C** Jessy complète ainsi un motif **Oiseau Vermillon**, cet Esprit est enchanté, ces 4 cartes ne peuvent plus être capturées.
- D** Jessy capture aussi une des cartes **Nian Shou** de Sam avec 2 cartes Capture : une Yin ☷ et une Yang ☰. Sam gagne encore 1 Jeton 🌸.



## MODE AVANCÉ

Une fois les règles de base acquises, nous vous conseillons ce mode avancé. Il comprend 2 modules indépendants ou utilisables ensemble **durant la Phase 3**.

### Jetons de protection

Le joueur actif peut utiliser un ou plusieurs de ses jetons en stock. Chaque jeton ainsi utilisé est placé Face Yin-Yang, par dessus le symbole Yin ☯ ou Yang ☰ d'une carte Face Esprit Céleste.



Carte Stock  
d'un joueur

- Une carte ne peut être protégée que par un jeton, et un jeton ne protège qu'une carte.
- Un jeton placé sur une carte Esprit Céleste ne peut pas être déplacé.
- Une fois placé, un jeton n'est récupéré que si la carte protégée est capturée par un adversaire.
- **Pour capturer une carte ainsi protégée, un adversaire devra défausser une carte de Capture Yin ET une carte de Capture Yang.** Dans ce cas, le joueur attaqué remet dans son stock le jeton qui était posé sur la carte au lieu d'en prendre un dans la réserve commune.
- Si le joueur actif termine un motif possédant un ou plusieurs jetons de protection, les jetons de ce motif sont remis dans la réserve commune.
- Les cartes Nian Shou ne peuvent pas avoir de jeton de protection.

## ***Invoquer un Esprit Céleste Enchanté***

Le joueur actif peut placer un de ses jetons Lotus au centre de l'un de ses Esprits Célestes Enchantés pour l'invoquer, au moment où le motif est complété ou à un tour ultérieur. Le joueur actif peut invoquer plusieurs Esprits dans un même tour.

**Un Esprit peut être invoqué seulement s'il n'y a pas déjà un jeton Lotus au centre de son motif.** Effets obtenus lors d'une invocation :

***Tortue Serpent*** : Prendre la carte de son choix parmi les 4 premières de la pioche et la placer dans sa zone de jeu, Face Esprit. Puis mélanger la pioche.

***Oiseau Vermillon*** : Prendre, dans la défausse, une carte Face Capture Yin ou Yang, et la mettre sur un emplacement vide de sa carte Stock.

***Double Dragon Azur*** : Prendre la carte de son choix parmi les 2 premières de la pioche et la placer dans sa zone de jeu, Face Esprit. Reposer la deuxième carte sur la pioche sans mélanger.

***Double Tigre Métal*** : S'il y en a encore au moins une, prendre une carte Nian Shou du motif central et la placer dans sa zone de jeu, Face Esprit.

***Licorne Jaune*** : Remettre en stock personnel un de ses jetons posé au centre d'un autre Esprit Céleste Enchanté qui pourra donc de nouveau être invoqué.



*Exemple :  
En invoquant  
l'Oiseau Vermillon,  
le joueur actif  
prend, dans la  
défausse,  
une carte Face  
Capture Yin.*



## Remerciements

### Thomas et Sophie

Nous souhaitons remercier toutes les personnes qui nous ont accompagnés dans cette formidable aventure depuis les premiers prototypes sous le nom WU SHOU !

Les organisateurs, les bénévoles, et les joueurs des événements ludiques auxquels nous avons eu la chance de participer : *Vous êtes joueurs ?!* à Romans-sur-Isère, *Lub' en Jeux* à Lauris, *La Contrée des jeux* à Avignon, *La Journée du Jeu* de Grans, *Les Instants Ludiques* à Aix-en-Provence, *Le Festival du Jeu* d'Istres, *Lacatau en Jeu* - en particulier Jérôme Marié, *le Festival International des Jeux* à Cannes, *Valence Joue aussi la Nuit*, *l'Alchimie du Jeu de Toulouse*, *Paris Est Ludique*.

Le *CLAP - Collectif Ludique des Auteurs de Provence*, en particulier Amélie Assié, Romain Lisciandro et Fabrice Puleo.

Louis Blaise, Justine Vanhuffel, Thibaut Andrieux, Karen Nguyen, David Carmona, Laurène Boué, Florian Boué, Ludovic Maublanc, Théo Rivière, Penelope Gaming.

Adeline @*la\_boite\_de\_jeu\_de\_solyane* et les joueurs de l'association *Jeux en Scène 13*, Yanick - Plåtobar, Sébastien @*la\_toile\_des\_jeux*, Christelle - *Au Dé Chanceux*, Marc - *La Perle Rare*. Évidemment nos familles et nos amis.

Et bien sûr Justine, notre licorne à cinq pattes, notamment pour son travail graphique et d'illustration qui apporte de la poésie et une énergie singulière au jeu.

### Justine

Un grand merci à Thomas et Sophie de m'avoir proposé ce joli projet. Ils m'ont permis de faire mes premiers pas comme illustratrice de jeux et de passer du RVB au côté obscur du CMJN. ^^

## Crédits

Conception : Sophie Planchais & Thomas Niesor

Illustrations : Justine Vanhuffel

Graphismes : Justine Vanhuffel

Édition : Victoire SAS

Fabrication en Pologne : Fabryka Kart



[contact@victoire-jeux.fr](mailto:contact@victoire-jeux.fr)

 @victoirefun

 @Victoire.fun



**ATTENTION !** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments dans le jeu. Danger d'étouffement.