MYSTIC CREATURES

RÈGLES DU JEU

LIVRET OFFICIEL • ÉDITION 2026



BOOPETS

2 joueurs · dès 8 ans · 20 à 30 minutes

10 Points d'Endurance · 5 Boopets en jeu · 30 cartes minimum

Le premier Invocateur à réduire l'Endurance adverse à zéro l'emporte.

© 2024–2026 Boopets — Mystic Créatures™ · Illustrations : Yohan MERCA

Le but du jeu

Chaque joueur incarne un Maître Invocateur. Vous liez votre Aura à vos Boopets, vous les invoquez sur le terrain, et vous cherchez à briser l'Endurance de votre adversaire avant qu'il ne brise la vôtre.

CONDITION DE VICTOIRE

10

Points d'Endurance — le premier à zéro a perdu

1. **Par le Lien**
   Chaque Boopet mis K.O. fait perdre à son Maître un nombre de Points d'Endurance égal à son niveau de Lien, de I à IV.

2. **Par une attaque directe**
   Si aucun Boopet adverse n'est en position initiale, l'attaquant peut viser le Maître Invocateur lui-même.

3. **Par la Percée**
   Certains Boopets ignorent la ligne de défense et les Gardiens : ils frappent toujours l'Endurance adverse.

4. **Par un effet de carte**
   Plusieurs Soutiens et capacités retirent directement des Points d'Endurance.

UNE PARTIE TYPE

Une partie se joue en huit à dix tours. Avec cinq cartes en main au départ et une seule pioche par tour, chaque décision compte : engager tous ses Boopets, c'est exposer son Maître ; les garder en réserve, c'est laisser l'adversaire prendre l'avantage.

Anatomie d'une carte Boopet

Nom du Boopet
Toujours en haut à gauche

Illustration
L'artwork officiel du Boopet

Forme
Base, Éveil, Divin ou Ange

Talent
Capacité permanente, active tant que le Boopet est en jeu



Points de Vie
Les dégâts subis s'accumulent jusqu'à ce total

Affinité
L'un des six éléments

Attaque
Coût en Aura à gauche, dégâts à droite

Citation & mentions
Ambiance, rareté, édition et numéro de série

LIRE UNE ATTAQUE

Le chiffre à gauche du nom indique le nombre d'Auras à épuiser pour la déclencher. Le symbole à droite indique les dégâts infligés. Un « + » signale que les dégâts augmentent selon une condition précisée juste en dessous.

Les types de cartes

Un deck se compose de Boopets, de cartes de Soutien et d'Auras Divines. Chaque carte porte son type imprimé sous l'illustration.



Aura Divine

La ressource du jeu. Une pose par tour, dix au maximum en réserve.



Soutien Invocateur

Un seul contrôlé à la fois. En jouer un autre remplace le précédent.



Soutien Magique

Effet immédiat, puis la carte part à la défausse.



Soutien Objet

Relique ou Consommable, selon la mention imprimée.



Soutien Zone d'influence

Au centre du plateau. Une seule en jeu, et elle affecte LES DEUX joueurs.

Mise en place

1. **Construire son deck**
   30 cartes minimum. Trois exemplaires maximum d'une même carte. Seule exception : le Cristal d'Aura Divine, limité à un exemplaire.

2. **Prendre son Endurance**
   Chaque Maître Invocateur commence avec 10 Points d'Endurance.

3. **Piocher sa main**
   Chaque joueur mélange son deck et pioche 5 cartes.

4. **Préparer le terrain**
   Jusqu'à 5 Boopets en jeu, formes Base et Éveil confondues. La Zone d'influence se pose au centre.

LA RÉSERVE D'AURA

Tu poses UNE Aura Divine par tour depuis ta main, jusqu'à dix en réserve. Les Auras se redressent au début de ton tour : elles paient les attaques, les Éveils et les capacités. Une Aura épuisée ne peut plus rien financer avant ton prochain tour.

TROIS CARTES CONTOURNENT CETTE LIMITE

Trésor de La Buse place une Aura directement en réserve. Le Cristal d'Aura Divine en place trois, épuisées. Le Fragment Cristal d'Aura offre une Aura temporaire qui disparaît en fin de tour.

Le déroulement d'un tour

1. **Redressement**
   Tous tes Boopets reviennent en position initiale et tes Auras se redressent.

2. **Pioche**
   Tu pioches une carte. Une seule, quel que soit le nombre de cartes en main.

3. **Aura**
   Tu peux poser UNE Aura Divine de ta main dans ta réserve, dans la limite de dix.

4. **Invocation**
   Tu peux invoquer un Boopet, ou poser un Éveil sur l'une de tes Bases.

5. **Soutiens**
   Tu peux jouer tes cartes de Soutien en payant leur coût en Auras.

6. **Combat**
   Tu déclenches les attaques de tes Boopets en épuisant les Auras nécessaires.

7. **Fin du tour**
   Les effets « jusqu'à la fin du tour » se dissipent, les Auras temporaires disparaissent.

La ligne de défense

C'est la règle centrale du combat. Un Boopet est soit en position INITIALE, soit ÉPUISÉE — et c'est cette position qui protège, ou non, le Maître Invocateur.

Au moins un Boopet en position initiale



INITIALE



ÉPUISÉ

ATTAQUE →

L'attaquant DOIT cibler un Boopet

Tous les Boopets épuisés



ÉPUISÉ



ÉPUISÉ

ATTAQUE →

Le Maître Invocateur devient une cible

LES DEUX EXCEPTIONS

PERCÉE — le Boopet ignore la ligne de défense ET les Gardiens : il frappe toujours l'Endurance adverse. GARDIEN — tant qu'il est en position initiale, ce Boopet peut intercepter les attaques destinées aux autres, AUTANT DE FOIS que l'adversaire en lance dans le tour.

L'Éveil

Certains Boopets possèdent une forme Éveil, bien plus puissante. La carte Éveil se pose SUR sa forme de Base : elle n'occupe pas un second emplacement, et la Base doit déjà être en jeu.

1 · LA BASE



4 PV · Lien I

2 · L'ÉVEIL



7 PV · Lien IV
coût : 4 Auras

3 · LA CHUTE



Retour en Base
avec 1 PV

CE QU'IL FAUT RETENIR

Un Éveil mis K.O. ne disparaît pas : il redevient sa forme de Base avec 1 seul Point de Vie, et ne pourra PLUS jamais s'éveiller. Les dégâts de Lien de l'Éveil sont payés immédiatement, puis ceux de la Base si elle tombe à son tour. Une chaîne complète peut donc coûter jusqu'à 5 des 10 Points d'Endurance.

L'EXCEPTION

Si une Base mise K.O. retourne dans la main de son propriétaire — par Retour Légendaire ou Rafale des Alizés — son cycle est entièrement réinitialisé : elle pourra s'éveiller de nouveau.

Les États Altérés

Certaines attaques infligent un malus durable. Le symbole imprimé sur la carte t'indique lequel avant même d'en lire le texte.

Brûlure

Le Boopet est enflammé.

- Au début de chacun de ses tours, il perd 1 PV.
- L'effet dure 2 tours.

Poison

Le Boopet est empoisonné.

- Au début de chacun de ses tours, il perd 1 PV.
- Le Poison reste actif jusqu'à son K.O. ou jusqu'à ce qu'il soit soigné.

Paralysie

Le Boopet est paralysé.

- Le Boopet reste en position Épuisée.
- Il ne peut pas être remis en position Initiale pendant 2 tours.

Aveuglement

Le Boopet ne voit plus correctement son adversaire.

- À chaque attaque, lancez une pièce. Pile : l'attaque échoue. Face : l'attaque se déroule normalement.
- L'effet dure 2 tours.

Contagieux

Le Boopet est porteur d'une maladie contagieuse.

- Le Boopet passe immédiatement en position Épuisée pendant 1 tour.
- Tant qu'il possède ce statut, tout Boopet allié entrant en jeu sur son côté du terrain reçoit immédiatement le statut Contagieux.
- Les Boopets contaminés appliquent ensuite ce même effet à leur tour.

Hémorragie

Le Boopet souffre d'une blessure profonde.

- À chaque fois qu'il attaque, il perd 1 PV.
- L'effet dure 2 tours.

Règles des États Altérés

- **Un Boopet ne peut posséder qu'un seul État Altéré à la fois.**
- **Un nouvel État Altéré ne remplace pas l'ancien : il faut attendre que celui qui est actif disparaisse pour en appliquer un autre.**
- **Le malus d'état est retiré si un effet le permet, si le Boopet est mis K.O., ou lorsque le temps imparti du malus est atteint.**

Les types d'attaque



Attaque avec soin
L'attaque restaure des Points de Vie ; le nombre exact est indiqué sur la carte.



Attaque de zone
L'attaque cible tous les Boopets adverses.

UN SEUL ÉTAT À LA FOIS
Poser un état occupe l'unique emplacement de malus de la cible. Tant qu'il est actif, aucun autre ne peut s'y ajouter — ce qui peut aussi PROTÉGER l'adversaire d'un malus bien pire. Réfléchis avant d'appliquer un état mineur.

Les affinités

Six affinités élémentaires. Certaines attaques infligent un dégât supplémentaire contre un type précis : c'est toujours indiqué sur la carte.



Feu



Aqua



Terre



Air



Lumière



Ténèbres

AVANTAGES DE TYPE RELEVÉS SUR LES CARTES

Feu et Air infligent +1 dégât aux Boopets de type Terre. Aqua inflige +1 au Feu. Ténèbres inflige +1 à l'Aqua et à la Lumière. Lumière inflige +1 aux Ténèbres. Ces bonus ne s'appliquent que si la carte le précise expressément.

L'AURA EST INCOLORE

Aucune affinité n'a sa propre ressource : une Aura Divine paie n'importe quelle carte. Mélanger les affinités dans un même deck ne coûte donc RIEN. Seuls trois Boopets récompensent l'uniformité en renforçant leurs congénères — Tandrak Éveil pour la Terre, Kolagama Éveil pour le Feu et Waroo Éveil pour les Ténèbres.

Raretés et niveau

Au pied de chaque carte figurent deux informations distinctes, à ne pas confondre.

C	**Commun**
P	**Peu commun**
R	**Rare**
S	**Super rare**
E	**Exotique**

LA LETTRE ET LES ÉTOILES NE DISENT PAS LA MÊME CHOSE

La LETTRE indique la rareté de la carte. Les ÉTOILES indiquent son niveau global et son taux d'obtention. Une carte peut donc être Peu commune tout en affichant un niveau élevé.

CONSTRUCTION D'UN DECK

30 cartes minimum. Trois exemplaires maximum d'une même carte. Le Cristal d'Aura Divine fait exception : un seul exemplaire par deck, mention imprimée en rouge sur la carte.

Les capacités récurrentes

Certains mots-clés reviennent sur plusieurs cartes. Leur effet est toujours le même.

PERCÉE
Ce Boopet attaque directement les Points d'Endurance adverses. Ni la ligne de défense ni un Gardien ne peuvent l'arrêter.

GARDIEN
Tant qu'il est en position initiale, ce Boopet peut bloquer les attaques ennemies destinées à un autre. Il n'y a PAS de limite : il bloque autant de fois que nécessaire dans le tour.

GUÉRISSEUR
Une fois par tour, retire un marqueur de dégât sur un Boopet que tu contrôles. Guérisseur 2 en retire deux.

AURA PARTAGÉE
Ce Boopet peut être épuisé pour servir d'Aura. Il échappe ainsi à la limite d'une pose par tour.

CAMOUFLAGE
Ne peut pas être choisi comme cible unique tant qu'il n'est pas épuisé.

ESQUIVE
Quand ce Boopet est ciblé, lance une pièce. Si face, il retourne dans ta main.

CONTAMINATION
Chaque combat impliquant ce Boopet applique le statut Contagieux à l'adversaire concerné.

Aide-mémoire

LE TERRAIN
5 Boopets maximum en jeu, Base et Éveil confondus.
Une seule Zone d'influence, au centre, partagée par les deux joueurs.

LA RESSOURCE
1 Aura Divine posée par tour · 10 au maximum en réserve.
Les Auras se redressent au début de ton tour.

LA MAIN
5 cartes au départ · 1 carte piochée par tour.

LE DECK
30 cartes minimum · 3 exemplaires maximum par carte.
Cristal d'Aura Divine : 1 seul exemplaire.

L'ENDURANCE
10 Points d'Endurance. Le premier à zéro a perdu.

LE LIEN
Un Boopet K.O. coûte à son Maître un nombre de PE égal à son Lien.
Éveil puis Base : les deux Liens se paient.

LA DÉFENSE
Un Boopet en position initiale oblige l'adversaire à cibler un Boopet.
Tous épuisés : le Maître Invocateur devient une cible.

LES ÉTATS
Un seul état à la fois. Un nouvel état ne remplace jamais l'ancien.