CRÉÉ PAR

LÉANDRE PROUST

CLASH OF DECKS

LIVRET DE RÈGLES

VERSION 1.2 - AVRIL 2023

SOMMAIRE

Page 3	Mise en place
Page 4	Les formats
Page 5	Les cartes
Page 6	Mode Duel
Page 8	Mode Solo
Page 10	Mode multijoueur
Page 12	Format Mutation
Page 14	Module Champion
Page 15	Grimoire
Page 16	Ordre d'activation
Page 17	Capacités spéciales
Page 20	Histoire et crédits

EXTENSIONS AUTONOMES

Qu'est ce que le Pack d'Initiation ?

Il s'agit d'un deck de 36 cartes permettant de découvrir facilement le jeu Clash of Decks. Vous pouvez l'obtenir gratuitement dans le Clash of Decks Store située à Laval (53) ou en ligne : ***www.clashofdecks.com***

Qu'est-ce qu'une extension autonome ?

Une extension autonome est un contenu de 36 cartes qui permet de compléter et de renouveler votre expérience du jeu. Chaque extension autonome peut être jouée indépendamment, mais elles peuvent aussi toutes se combiner les unes avec les autres pour proposer un gameplay considérablement plus profond et une rejouabilité infinie. Il y a 10 extensions autonomes à paraître en 2022 et 2023 : Félonie, Submersion, Ébrèchement, Déliquescence, Insaisissable, Résistance, Dissension, Belligérance, Sournoiserie et Enlisement.

INTRODUCTION

Vous êtes un Seigneur-Sorcier survivant de l'Archipel d'Erret où des centaines d'îles sont reliées les unes aux autres par d'immenses ponts. Ces ponts faisaient autrefois la grandeur et la prospérité de l'Archipel et permettaient au commerce d'être florissant entre les îles. En effet, les richesses de l'Archipel qui transitaient uniquement par ces ponts offraient à tous les habitants une vie de confort et d'insouciance. Mais aujourd'hui, la surpopulation, l'épuisement des ressources naturelles et la cupidité aveugle des Seigneurs-Sorciers ont créé un déséquilibre cataclysmique dans l'Archipel d'Erret. Il ne se passe plus un jour sans que la terre se déchire et sans que les eaux viennent engloutir les îles les plus fragiles. Les Seigneurs-Sorciers s'affrontent désormais pour prendre le contrôle des îles les plus hautes et les plus sûres de l'Archipel. Pour survivre en ces lieux hostiles, vous devez traverser les ponts et combattre les autres Seigneurs-Sorciers afin de vous emparer de leurs terres !

BUT DU JEU

Créez votre deck avec 8 cartes Créatures ou Incantations et affrontez d'autres Seigneurs-Sorciers pour détruire leurs Forts ! Pour cela, essayez de réduire les Points de Vie (PV) de votre adversaire à 0 : ces PV sont matérialisés par les 8 cartes que vous avez initialement en main et le déplacement dans votre main de votre carte Forteresse. Vous voyez toujours la position de la Forteresse et son orientation dans la main de votre adversaire, afin de savoir combien il lui reste de PV.

MISE EN PLACE

Avant de commencer une partie de Clash of Decks, les joueurs s'accordent sur un Format et un Mode de jeu.

1. **Choisissez un Mode de jeu en fonction du nombre de joueurs :**
   - 1 joueur : Solo
   - 2 joueurs : Duel
   - 2 joueurs : Coopératif
   - 4 joueurs : Chacun pour soi
   - 4 joueurs : Par équipe
2. **Choisissez un Format de jeu :** Pré-construit, Draft, Construit ou Mutation, puis préparez votre Deck en fonction.

Exception : Pour une partie Solo, vous ne pouvez pas choisir le format Construit.

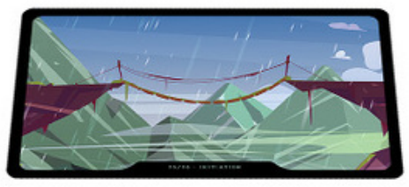
Puis, suivez les 5 étapes de mise en place :

1. Disposez les 2 cartes Pont dans l'espace de jeu.
2. Chaque joueur reçoit 1 carte Forteresse.
3. Chaque joueur mélange les cartes de son Deck et les place toutes dans sa main.
4. Chaque joueur place sa carte Forteresse à l'extrémité gauche de sa main, avec le Bastion à l'endroit.
5. Lancez une pièce pour déterminer le 1er joueur.

L'espace de jeu est composé de 2 lignes, chacune étant dans le prolongement, de part et d'autre, d'une carte Pont.
Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qui peut se trouver sur une ligne.

Le Royaume du Joueur A se trouve à gauche des cartes Pont. Le Royaume du Joueur B se trouve à droite des cartes Pont. Nous recommandons donc aux joueurs de se placer côte à côte.

Règle d'Or : En cas de contradiction, le texte d'une Capacité spéciale prévaut toujours sur les règles du jeu.



ROYAUME DU JOUEUR A

ROYAUME DU JOUEUR B

MAIN DU JOUEUR A

MAIN DU JOUEUR B

LES FORMATS

Pré-construit (niveau débutant)

Vous n'avez besoin que d'un exemplaire du Pack d'Initiation. Ce format est recommandé pour vos premières parties. Chaque joueur choisit 1 des 4 Decks pré-construits listés ci-contre.

Partie Solo : Les cartes des 3 autres Decks constitueront le Deck de l'IA (page 8).

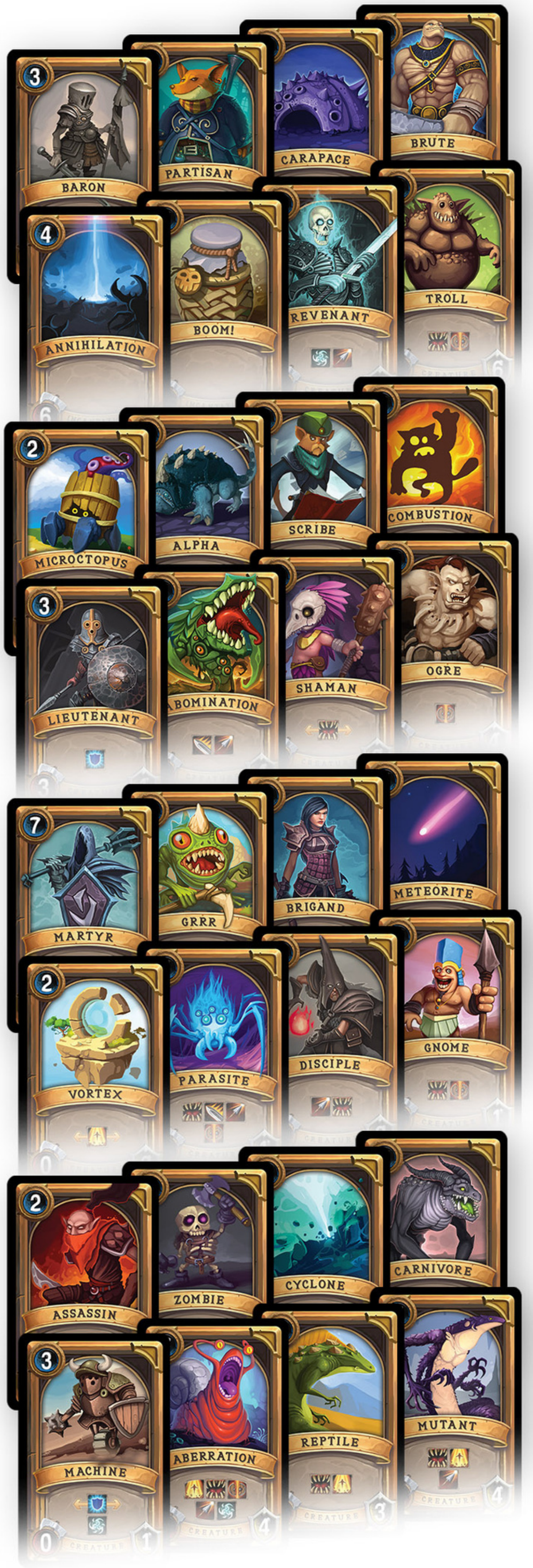
Draft (niveau intermédiaire)

Vous avez besoin d'une copie du Pack d'Initiation ou d'au moins une extension autonome. Ce format est recommandé une fois que vous avez essayé chacun des Decks pré-construits. Les joueurs choisissent des cartes à partir d'une pioche commune pour se constituer une main de 8 cartes uniques (en plus de la Forteresse). Pendant toute la durée du Draft, les cartes choisies par les joueurs restent visibles.

1. Mélangez toutes les cartes pour former une pioche.
2. Les joueurs sélectionnent des cartes en suivant les étapes suivantes :
   a. Révélez les 4 cartes du dessus de la pioche.
   b. Le Joueur A choisit 1 carte parmi les 4 cartes disponibles.
   c. Le Joueur B choisit 2 cartes parmi les 3 disponibles.
   d. Le Joueur A récupère la carte restante.
   Si les joueurs possèdent moins de 8 cartes en main, reprenez à l'étape a. en inversant le Joueur A et le Joueur B.

Construit (niveau expert)

Chaque joueur doit posséder une copie du Pack d'Initiation. Pour optimiser au mieux la construction de votre Deck, nous vous recommandons de posséder toutes les extensions autonomes. Ce format s'adresse aux experts qui maîtrisent parfaitement les mécaniques du jeu ainsi que les synergies des Capacités spéciales. Avant de débuter la partie, chaque joueur construit son propre Deck en choisissant 8 cartes parmi toutes les cartes du jeu. Avant de commencer la partie et de mélanger les cartes de leurs decks, les joueurs révèlent les cartes qui composent leurs decks.



Précision : Les doublons sont interdits dans tous les formats de jeu. Chaque Deck doit être composé de 8 cartes différentes.

LES CARTES

Chaque carte Créature ou Incantation possède un coût de Mana indiqué dans son coin supérieur gauche.

Cartes Créature

Une Créature possède une valeur de Points de Vie (PV) dans l'icône « bouclier » et une valeur d'Attaque (VA) dans l'icône « hache ». Les Créatures sont posées en jeu et y restent tant qu'elles ne sont pas détruites.

Cartes Incantation

Une Incantation peut être jouée à n'importe quel moment de la Phase 2 : Invocation pendant son tour. Une Incantation peut cibler n'importe quelle Créature (même les siennes) mais ne peut jamais cibler la Forteresse adverse. Quand une Incantation est jouée, son effet s'applique immédiatement, puis elle est replacée à l'extrémité droite de la main de son propriétaire.

Cartes Forteresse

Chaque carte Forteresse possède une orientation Bastion et une orientation Fort. Lorsque «Forteresse» est citée, il s'agit de la carte, quelle que soit son orientation dans la main de son propriétaire. La carte Forteresse représente les PV de son propriétaire en fonction de sa position dans sa main. Les cartes détruites qui reviennent en main décalent naturellement la carte Forteresse vers la gauche, redonnant ainsi des PV et du Mana au joueur. Cette mécanique dédommage donc le joueur dont une Créature a été détruite, permettant ainsi de rééquilibrer durant toute la partie le rapport de forces entre les joueurs. Si vous avez beaucoup de Créatures en jeu, vous avez automatiquement moins de cartes en main et donc plus de risques de voir votre Forteresse atteindre l'extrémité droite de votre main.

Note : Un joueur qui n'a plus que sa carte Forteresse en main perd la partie.

Note : Les cartes du jeu Clash of Decks sont compatibles avec des protèges-cartes de 56x87mm.

Capacités spéciales

Les icônes ci-dessous représentent les Capacités spéciales de certaines cartes Créature ou Incantation. Toutes les Capacités spéciales des cartes posées en jeu sont actives et se déclenchent automatiquement : si elles peuvent s'appliquer, elles doivent s'appliquer. Une Créature ne peut pas cumuler plusieurs fois une même Capacité spéciale.

Note : Quand plusieurs Créatures devraient déclencher des effets de capacités spéciales, résolvez la séquence dans cet ordre : d'abord les Créatures de la ligne du haut, de la moins proche du Pont à la plus proche ; puis celles de la ligne du bas, de la moins proche du Pont à la plus proche.

MODE DUEL

Une partie se déroule en une succession de tours, en commençant par le tour du 1er joueur. Le joueur dont c'est le tour est appelé joueur actif. Un tour se décompose en 3 Phases :

Phase 1 – Régénération du Mana

Le joueur actif gagne autant de Mana que le nombre de cartes qu'il a en main (carte Forteresse comprise).

Exception : Le premier joueur ne gagne que 6 Mana au début de son premier tour (au lieu de 9).

Le joueur actif pourra se servir du Mana pendant la Phase 2 de son tour pour jouer des cartes de sa main. Le Mana qui n'est pas dépensé durant son tour est perdu.

Phase 2 – Invocation

Le joueur actif peut dépenser son Mana pour jouer des cartes de sa main (Créatures et Incantations). Il peut ne jouer aucune carte s'il le souhaite. Il ne peut jouer que l'une des 4 cartes les plus à gauche de sa main à ce moment (sans prendre en compte la carte Forteresse) et dont il peut payer le coût en Mana.

Note : Lorsqu'un joueur joue une carte de sa main, une nouvelle carte de sa main devient donc immédiatement disponible et il peut la jouer dès ce tour s'il possède suffisamment de Mana.

Note : Il est possible de jouer plusieurs fois de suite la même Incantation, selon le nombre de cartes en main.

Un joueur ne peut pas dépenser plus de Mana qu'il n'en possède à ce moment. Lorsque le joueur joue une Créature, il la place face visible et choisit sur quelle ligne de l'espace de jeu il la place, toujours du côté de son propre Royaume, derrière ses éventuelles autres Créatures déjà en jeu sur cette ligne. Une Créature reste en jeu tant qu'elle n'est pas détruite.

Phase 3 – Assaut

Chaque Créature sous le contrôle du joueur actif attaque, à l'exception des créatures jouées ce tour-ci. Les Créatures attaquantes s'activent dans cet ordre : d'abord les Créatures de la ligne du haut, de la moins proche du Pont à la plus proche ; puis celles de la ligne du bas, de la moins proche du Pont à la plus proche. Une Créature inflige sa VA à la Créature adverse la plus proche du Pont sur sa ligne. S'il n'y a pas de Créature adverse qui peut être attaquée, la Créature inflige des Blessures directement à la Forteresse de son adversaire.

MODE SOLO

Le mode Solo de Clash of Decks permet de jouer seul, en Partie rapide ou en Partie personnalisée. Appliquez toutes les règles du jeu de base. Si une règle du Mode Solo contredit les règles du jeu, la règle du Mode Solo prévaut.
L'IA désigne l'Intelligence Artificielle que le joueur affronte en Mode Solo.

MODE SOLO - PARTIE RAPIDE

Mise en place pour le format Pré-construit :

Le joueur choisit 1 des 4 Decks pré-construits listés sur la page 4. Les cartes des 3 autres Decks constitueront le Deck de l'IA.

Mise en place pour le format Draft :

1. Le joueur reçoit 1 carte Forteresse.
2. Disposez les 2 cartes Pont dans l'espace de jeu.
3. Mélangez 32 cartes pour former une pioche.
4. Le joueur sélectionne des cartes en suivant les étapes suivantes :
   a. Révélez les 4 cartes du dessus de la pioche.
   b. Le joueur choisit 1 carte parmi les 4 cartes disponibles et donne les 3 cartes restantes à l'IA.
   c. Si le joueur ne possède pas 8 cartes en main, reprenez à l'étape a.
5. Le joueur mélange les cartes de son Deck et les place dans sa main.
6. Le joueur place sa carte Forteresse à l'extrémité gauche de sa main, avec le Bastion à l'endroit.
7. Mélangez les 24 cartes de l'IA et empilez-les face cachée pour former la pioche de l'IA.
8. Placez 1 carte Forteresse avec le Bastion à l'endroit sous la pioche de l'IA.
9. Le joueur est le 1er joueur.

Déroulement d'un tour de jeu

Votre tour de jeu se déroule de manière strictement identique à la règle du Mode Duel.

Rappel : Au 1er tour, vous disposez de seulement 6 Mana.

Le tour de l'IA se joue de la façon suivante :

Phase 1 – Régénération du Mana

Durant une Partie rapide, l'IA gagne une valeur fixe de 6 Mana ainsi qu'une valeur variable de +1 de Mana pour chaque Créature que le Joueur a actuellement en jeu.

Phase 2 – Invocation

Révélez la carte du dessus de la pioche de l' IA et placez-la sur la ligne du haut du Royaume de l'IA, derrière les éventuelles Créatures déjà présentes. Si la valeur totale de Mana des cartes invoquées ce tour-ci dans le Royaume de l'IA est inférieure au Mana de l'IA, révélez la carte du dessus de la pioche de l'IA et placez-la sur la ligne du bas du Royaume de l'IA, derrière les éventuelles Créatures déjà présentes. Continuez ainsi d'invoquer des cartes, en alternant ligne du haut et ligne du bas, jusqu'à ce que la valeur des cartes invoquées ce tour pour l'IA atteigne ou dépasse son Mana disponible.
Si l'IA révèle une carte Incantation, celle-ci cible systématiquement la Créature adverse la plus proche du Pont sur la ligne. S'il n'y a pas de cible, l'IA ne dépense pas de Mana, la carte Incantation reste sans effet et est placée dans la défausse de l'IA.
La défausse de l'IA est située juste à côté de sa pioche et est constituée de ses Créatures détruites et de ses cartes Incantation utilisées.

Phase 3 – Assaut

Lorsque l'IA est directement attaquée par une Créature du Joueur, prenez autant de cartes du dessus de la pioche de l'IA que la valeur de Blessures infligées et placez ces cartes face visible dans la défausse de l'IA. Lorsque sa pioche est vide et que son Bastion est visible, pivotez sa carte Forteresse afin que le Fort soit désormais à l'endroit et mélangez face cachée la défausse de l'IA pour reformer sa pioche en la plaçant au-dessus de son Fort.

Fin de partie et conditions de victoire :

La partie s'arrête dans 2 situations :

- Si le Fort du Joueur atteint l'extrémité droite de sa main, l'IA remporte immédiatement la partie.
- Si la pioche de l'IA est vide et que son Fort est visible, le Joueur remporte immédiatement la partie.

Attaquer une Créature

Lorsqu'une Créature a subi au moins autant de Blessures cumulées que sa valeur de PV, elle est détruite : les Blessures excédentaires sont perdues, la carte retourne à l'extrémité droite de la main de son propriétaire et il décale immédiatement (si nécessaire) toutes les Créatures de cette ligne vers le Pont pour combler l'espace qui a été libéré. Une Créature qui n'a pas été détruite retrouve tous ses PV à la fin du tour. Une Créature attaquée ne réplique pas.

Note : Si plusieurs Créatures sont détruites en même temps, les cartes retournent à l'extrémité droite de la main de leur propriétaire dans cet ordre : d'abord les Créatures de la ligne du haut, de la moins proche du Pont à la plus proche ; puis celles de la ligne du bas, de la moins proche du Pont à la plus proche.

Note : Les Blessures excédentaires étant perdues, il est possible d'encaisser une attaque de forte valeur avec une Créature disposant de peu de PV.

Attaquer la Forteresse

Lorsqu'une carte Forteresse subit des Blessures, décalez cette carte dans la main du joueur d'autant d'emplacements vers la droite.

Si le Bastion atteint l'extrémité droite de la main d'un joueur, il est détruit : pivotez alors la carte Forteresse jusqu'à ce que le Fort soit à l'endroit (donc le Bastion à l'envers) et replacez la carte Forteresse à l'extrémité gauche de la main de son propriétaire. Les Blessures excédentaires infligées au Bastion ne se répercutent pas sur le Fort. Si le Fort atteint l'extrémité droite de la main d'un joueur, ce joueur perd immédiatement la partie. Une fois que le joueur actif a résolu sa Phase 3, son tour prend fin et son adversaire devient le joueur actif.

Fin de partie

La partie prend fin dès que le Fort d'un joueur atteint l'extrémité droite de sa main. Son adversaire remporte la partie.

MODULE D'ÉPUISEMENT

Les règles de ce module sont optionnelles. Nous vous conseillons d'utiliser ce module pour limiter la durée des parties, notamment pour les tournois.

Quand un joueur a joué 8 tours, il entre en état d'épuisement : à partir du 8ème tour, au début de chacun de ses tours (avant la Phase 1), il retire du jeu la carte la plus à droite de sa main.

Pour matérialiser le nombre de tours qui passe : au début de chacun de ses tours, le premier joueur doit pivoter la carte Pont de la ligne du haut d'un quart de tour dans le sens horaire. Lorsque la carte fait un cycle complet, retournez-la. Cette étape indique que c'est le 4ème tour. Ensuite, procédez de la même manière avec la carte Pont de la ligne du bas. Lorsque la carte fait un cycle complet, retournez-la. Cette étape indique que c'est le 8ème tour et que les joueurs entrent alors immédiatement en état d'épuisement.

Prolongez l'expérience
de jeu avec le
jeu vidéo mobile
Clash of Decks

MODE SOLO
PARTIE PERSONNALISÉE

Modulez le Niveau de difficulté de l'IA et tentez de progresser jusqu'au niveau 10 ! Avant de vous lancer dans une Partie Personnalisée, nous vous recommandons de pratiquer quelques Parties rapides pour vous assurer de maîtriser les règles et les spécificités du Mode Solo de Clash of Decks.

1. Après le draft, choisissez un niveau de difficulté compris entre 1 (Très facile) et 10 (Très difficile).
2. Personnalisez l'IA en distribuant autant de points de difficulté que le niveau choisi dans les paramètres de votre choix :
   a. Déterminez le montant de Mana variable lors de la phase Régénération du Mana de l'IA :
      - +2 de Mana pour chaque Créature que vous avez en jeu
   b. Déterminez le montant de Mana fixe lors de la phase Régénération du Mana de l'IA :
      - 7
      - 8
      - 9
      - 10
   c. Déterminez qui est le 1er joueur :
      - L'IA
   d. Déterminez la résistance de l'IA :
      - Chaque attaque sur la pioche de l'IA n'inflige qu'1 Blessure
   e. Choisissez des Capacités spéciales que possèdent toutes les Créatures de l'IA :

AFFÛTAGE

AQUATIQUE

BERSERK

CATALYSEUR

DÉROBADE

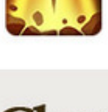
INSTINCT

PERFORATION

PROTECTION

RAGE

SPLASH


SPRINT

Module Champion : si vous jouez avec une carte Champion, déduisez 2 points de difficultés de votre Niveau de difficulté.

3. Maintenant, jouez !

EXCEPTIONS IA

Chantage : Tant que possesseur est en jeu, l'IA possède 1 mana de moins.

Contre-ordre : Si une créature de l'IA avec Contre-Ordre est révélée, comparez son coût de mana avec le coût de mana de la carte du dessus de la défausse de l'IA. La carte avec le coût de mana le plus haut est mise en jeu et l'autre est mise dans la défausse de l'IA. En as d'égalité, cela ne produit aucun effet.

Enchainer : Lorsque possesseur a subi au moins 1 Blessure, la carte face cachée de l'IA est placée sur le dessus de la pioche de l'IA.

Maudit : Lorsque la créature de l'IA est détruite, elle retourne sur le dessus de sa pioche.

Mercenaire : Lorsque possesseur devrait retourner dans la main de son propriétaire, il retourne au-dessus de la pioche de l'IA.

Prix du sang : Une carte avec Prix du sang jouée par l'IA coûte 0 Mana. L'IA défausse autant de cartes du dessus de sa pioche que le coût de Mana de la Créature ou de l'Incantation.

Régénération : Si une Créature de l'IA avec la Capacité Régénération inflige des Blessures, la carte du dessus de la défausse de l'IA est placée sur le dessus de sa pioche. Si la défausse est vide, cela ne produit aucun effet.

Renfort : Lorsque possesseur est placé dans la défausse de l'IA, invoquez immédiatement sur la même ligne, sans payer son coût de mana, la première carte du dessus de la pioche de l'IA.

Symbiote : Les cartes qui possèdent la Capacité spéciale Symbiote fusionnent avec la Créature de l'IA la plus proche du Pont sur la ligne où a été jouée la Créature avec Symbiote. S'il n'y a pas de Créature disponible sur cette ligne, la carte est placée dans la défausse de l'IA et le Mana n'est pas dépensé.

Vulnérabilité : Une carte avec Vulnérabilité dispose d'une valeur d'attaque de 0 (au lieu de X-1) quand elle attaque le Bastion ou le Fort de l'IA.

MODES MULTIJOUEUR

Mise en place

Disposez 4 cartes Pont dans l'espace de jeu. L'espace de jeu est composé de 4 lignes, chacune étant dans le prolongement, de part et d'autre, d'une carte Pont. Chaque joueur partage une ligne avec son adversaire de gauche et une autre ligne avec son adversaire de droite. Le Joueur A partage sa ligne du haut avec le Joueur B et sa ligne du bas avec le Joueur D. Le Joueur C partage sa ligne du haut avec le Joueur D et sa ligne du bas avec le Joueur B.

Condition de fin de partie et de victoire

La partie prend fin dès que le Fort d'un joueur atteint l'extrémité droite de sa main. L'adversaire (ou l'équipe adverse) qui est propriétaire de la carte ayant permis de détruire le Fort remporte immédiatement la partie.

Exception : Le premier joueur ne gagne que 6 Mana au début de son premier tour (au lieu de 9), le deuxième joueur ne gagne que 7 Mana au début de son premier tour (au lieu de 9) et le troisième joueur ne gagne que 8 Mana au début de son premier tour (au lieu de 9). Le quatrième joueur suit les règles conventionnelles du jeu en générant autant de Mana que le nombre de cartes qu'il possède en main.

Chacun pour soi (4 joueurs)

Le Mode Chacun pour soi permet de jouer contre 3 autres joueurs dans un affrontement où seul le plus rusé et le plus opportuniste remportera la victoire.

Par Équipe (4 joueurs)

Le Mode Par Équipe fait s'affronter 2 joueurs contre 2 joueurs, plaçant la coopération au cœur de la bataille.

Les Modes **Chacun pour soi** et **Par Équipe** suivent les mêmes règles que le **Mode Duel** avec quelques aménagements notables indiqués ci-dessous.

Spécificité du Draft pour 4 joueurs :

1. Mélangez 32 cartes pour former une pioche.
2. Les joueurs sélectionnent des cartes en suivant les étapes suivantes :
   a. Révélez les 8 cartes du dessus de la pioche.
   b. Le Joueur A choisit 1 carte parmi les 8 disponibles.
   c. Le Joueur B choisit 1 carte parmi les 7 disponibles.
   d. Le Joueur C choisit 1 carte parmi les 6 disponibles.
   e. Le Joueur D choisit 2 cartes parmi les 5 disponibles.
   f. Le Joueur C choisit 1 carte parmi les 3 disponibles.
   g. Le Joueur B choisit 1 carte parmi les 2 disponibles.
   h. Le Joueur A récupère la carte restante.
3. Répétez l'opération en changeant l'ordre dans lequel les joueurs sélectionnent leurs cartes jusqu'à ce que chaque joueur possède 8 cartes en main : BCDAADCB, CDABBADC, DABCCBAD.

Coopératif (2 joueurs et 2 IA)

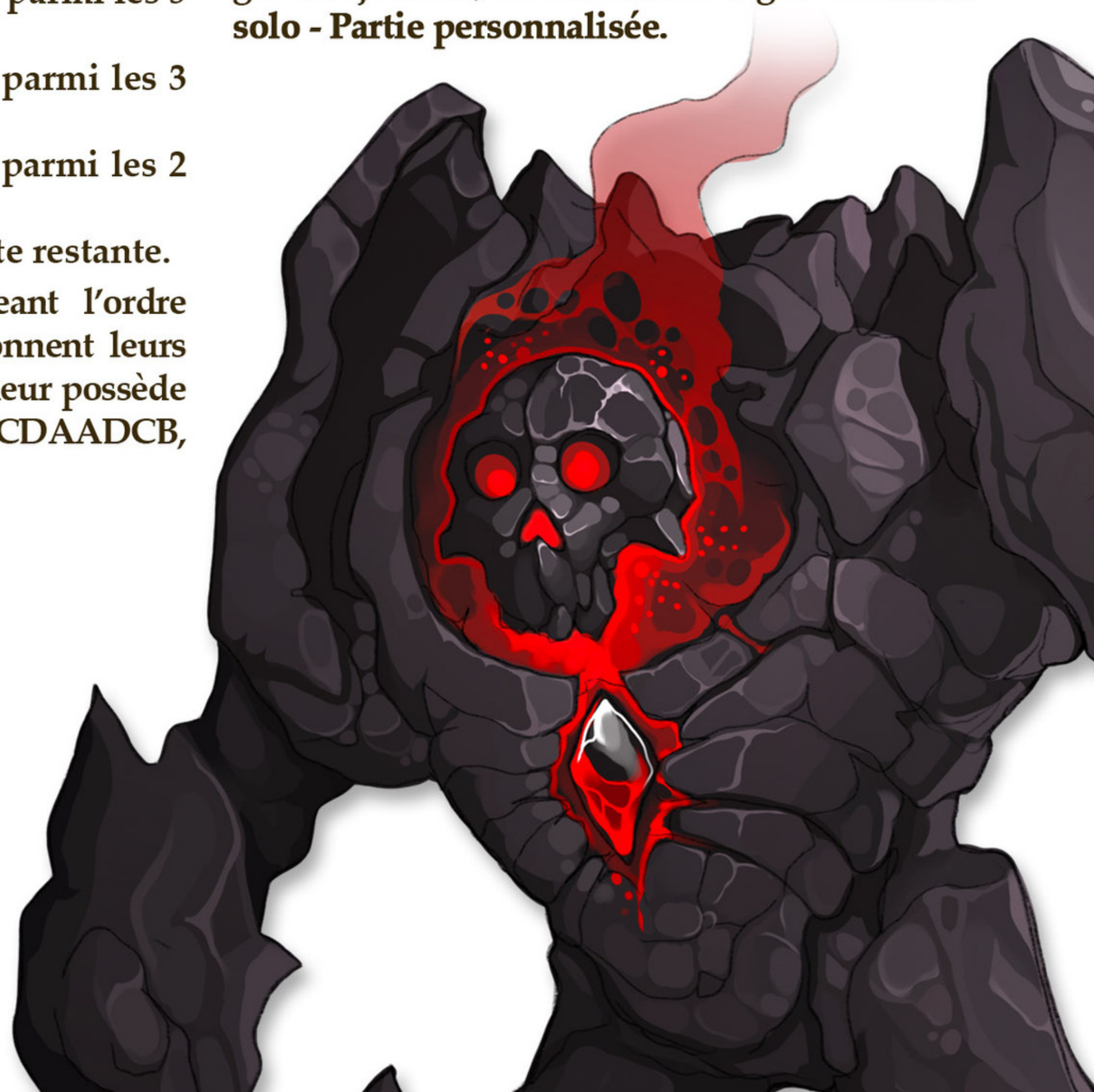
Le Mode Coopératif vous permet de coordonner des stratégies avec votre allié face aux hordes adverses qui déferlent des Royaumes des IAs.

Le **Mode Coopératif** suit les mêmes règles que le **Mode Solo** avec quelques aménagements notables indiqués ci-dessous.

Spécificité du Draft en Mode Coopératif :

1. Mélangez 64 cartes pour former une pioche.
2. Les joueurs sélectionnent des cartes en suivant les étapes suivantes :
   a. Révélez les 8 cartes du dessus de la pioche.
   b. Le Joueur A choisit 1 carte parmi les 8 disponibles.
   c. Le Joueur B choisit 1 carte parmi les 7 disponibles et donne les 6 restantes à l'IA.
   d. Si les joueurs possèdent moins de 8 cartes en main, répétez l'opération en inversant le Joueur A et le Joueur B.
3. Mélangez les 48 cartes de l'IA, scindez-les en 2 pioches de 24 cartes et empilez-les, face cachée, pour former les pioches des deux IA.

Le niveau de difficulté de l'IA peut être ajusté, au gré des joueurs, en suivant les règles du **Mode solo - Partie personnalisée.**



FORMAT MUTATION

Matériel pour jouer

- une paire de ciseaux
- un tube de colle
- un kit Mutation (2 extensions différentes et des sleeves)

Présentation

Le format Mutation vous apporte une expérience de jeu unique, avec une réelle montée en puissance, en offrant la possibilité de faire évoluer les cartes de votre deck après chaque partie !

Le format Mutation se joue à 4 joueurs, en mode Duel. Chaque joueur affronte donc deux fois chaque adversaire (et effectue 6 parties en tout). Une session de jeu complète au format Mutation est estimée à environ 2 heures. Voici un tableau conçu pour faciliter le suivi des scores et la progression de la session de jeu :

Joueur	A	B	C	D
A		4	5	6
B	1		6	5
C	2	3		4
D	3	2	1	

Préparation

Avant de commencer la partie, les joueurs doivent réaliser un draft. Mélangez les 64 cartes Créatures et Incantations provenant de 2 extensions différentes et distribuez-en aléatoirement 16 à chaque joueur.

Chaque joueur dispose d'une main de 16 cartes, en choisit une et passe les autres à son voisin de gauche. Les joueurs continuent ainsi jusqu'à ce que leur main soit vide.

Après le draft, les joueurs ont donc récupéré 16 cartes à partir desquelles ils vont choisir 8 cartes pour créer leur deck.

Chaque joueur récupère aussi une carte Forteresse et insère les 9 cartes de son deck dans des sleeves. Ces 9 cartes constituent le deck du joueur pour les 6 parties à venir. Il n'est pas possible d'échanger les cartes de son deck entre les parties.

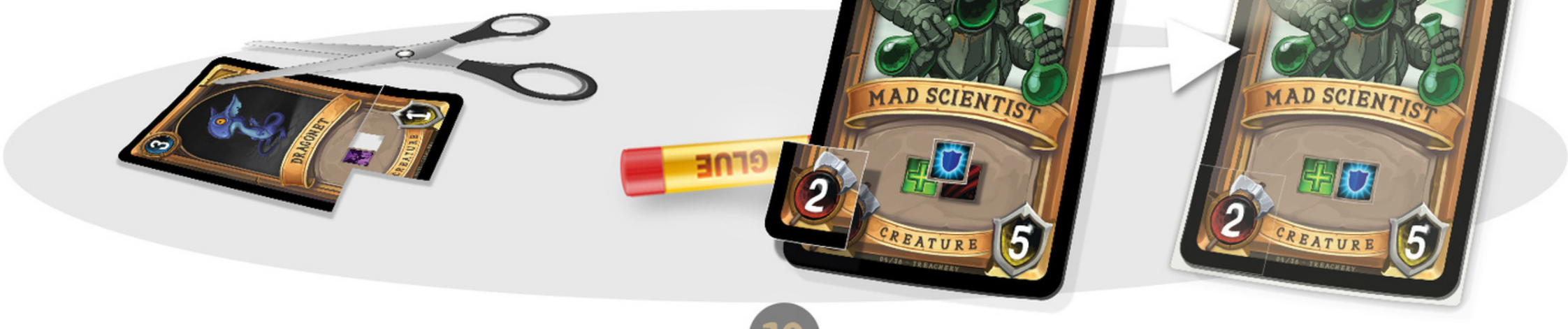
Les 8 cartes Créatures et/ou Incantations qui ne sont pas utilisées dans le deck constituent le Laboratoire de chaque joueur.

Phase de Mutation

La phase de Mutation intervient avant chaque partie. C'est lors de cette phase que vous pouvez modifier la valeur d'attaque, de PV, de Mana et/ou les Capacités spéciales d'une Créature de votre deck en découpant et en collant des éléments de cartes provenant de cartes de votre Laboratoire sur les cartes de votre deck afin de les améliorer.

Avant chaque partie, vous disposez de 2,5 points de Mutation. Les points de Mutation que vous ne dépensez pas sont perdus et ne se conservent pas lors de la prochaine phase de Mutation.

Vous pouvez faire muter n'importe quelle carte Créature de votre deck, dans la limite des points de Mutation dont vous disposez lors de votre phase de Mutation.



Vous pouvez faire muter plusieurs cartes et/ou plusieurs éléments différents sur une même carte au cours d'une même phase de Mutation. Vous pouvez également faire muter une carte qui a déjà subi une mutation lors d'une précédente phase de mutation. Cependant, une mutation ne peut pas recouvrir une précédente mutation.

Règles

Les éléments prélevés ne peuvent provenir que des 8 cartes de votre Laboratoire.
Une mutation de capacité spéciale doit recouvrir une capacité spéciale.
Une créature ne peut pas posséder plusieurs exemplaires d'une même capacité spéciale.
Une créature ne peut pas dépasser 9 ATQ ou 9 PV. Une créature ne peut pas posséder plus d'une Aura. La valeur d'attaque ou la valeur de PV d'une créature ne peut pas être abaissée.

Processus de mutation :

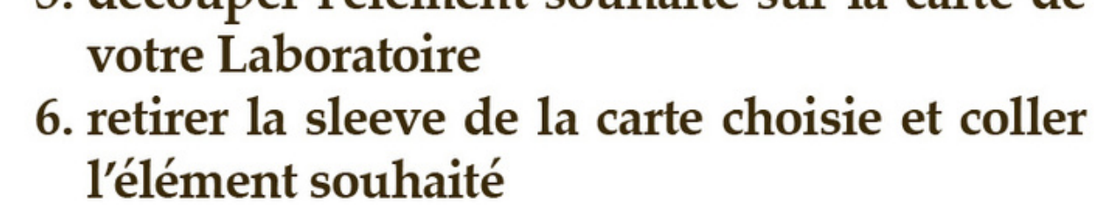
1. choisir une carte de votre deck à faire muter
2. choisir un élément à faire muter (Mana, PV, ATQ, CS) sur la carte choisie
3. vérifier que vous avez suffisamment de points de Mutation disponibles
4. vérifier que vous avez l'élément disponible parmi les cartes de votre Laboratoire
5. découper l'élément souhaité sur la carte de votre Laboratoire
6. retirer la sleeve de la carte choisie et coller l'élément souhaité
7. laisser sécher quelques secondes et insérer la carte modifiée dans sa sleeve

Important : seules les Créatures peuvent muter, pas les Incantations.

Coût en points de Mutation

Une mutation sur une carte de votre deck possède un coût variable.

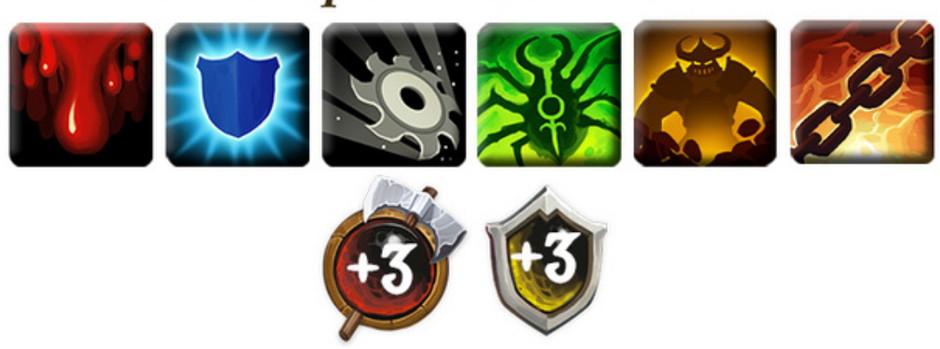
Pour 0,5 point de Mutation



Pour 1 point de Mutation

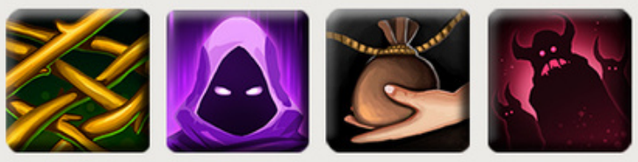
Pour 1,5 point de Mutation

Pour 2 points de Mutation



Pour 2,5 points de Mutation

Exception : recouvrir les capacités spéciales Défenseur, Mercenaire ou Chantage coûte 1,5 point de mutation supplémentaire. Recouvrir la capacité spéciale Maudit coûte 1 point de mutation supplémentaire.



Exception : une Aura coûte le même coût que la CS seule, mais elle doit recouvrir 2 emplacements de capacités spéciales ou une autre Aura.

Fin de partie & fin de session

Une partie prend fin lorsque le Fort d'un joueur est détruit.

À l'issue des 6 parties, le classement indique qui est le vainqueur de la session de jeu. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Après les 6 parties, les decks des joueurs ne peuvent plus muter. Toutes les cartes des Laboratoires des joueurs peuvent être détruites. Les decks mutés peuvent être conservés : ils pourront toujours être joués contre d'autres decks mutés.

MODULE CHAMPION

Les cartes Champion ne sont pas présentes dans le Pack d'Initiation et dans les extensions autonomes : ce sont uniquement des cartes que vous devez créer via le générateur de cartes en ligne. Les cartes Champion peuvent être imprimées gratuitement en Print and Play ou être commandées en Print on Demand sur des cartes en PVC via notre boutique en ligne : *www.clashofdecks.com*

Les Champions constituent un module optionnel qui ajoute de nouvelles règles au jeu. Un Champion est une Créature possédant des spécificités : appliquez donc toutes les règles des Créatures aux Champions. Si une règle du Module Champion contredit les règles du jeu, la règle du Module Champion prévaut. Le module Champion peut être joué avec tous les formats et tous les modes de jeux (sauf le mode solo - partie rapide).

Conseils : Si vous n'avez pas la possibilité d'imprimer ou de faire imprimer des cartes Champion, vous pouvez simplement désigner comme Champion n'importe quelle carte de Créature qui n'est pas dans votre Deck.

Mise en place

Après avoir constitué leurs Decks, les joueurs choisissent et révèlent leur carte Champion. Chaque joueur choisit une seule carte Champion pour toute la durée de la partie. Un Champion n'est pas tenu en main avec les autres cartes Créatures et Incantations appartenant au Deck d'un joueur, mais il est posé sur la table, face visible, à proximité de l'espace de jeu, en dehors des Royaumes des joueurs.

Conditions d'invocation

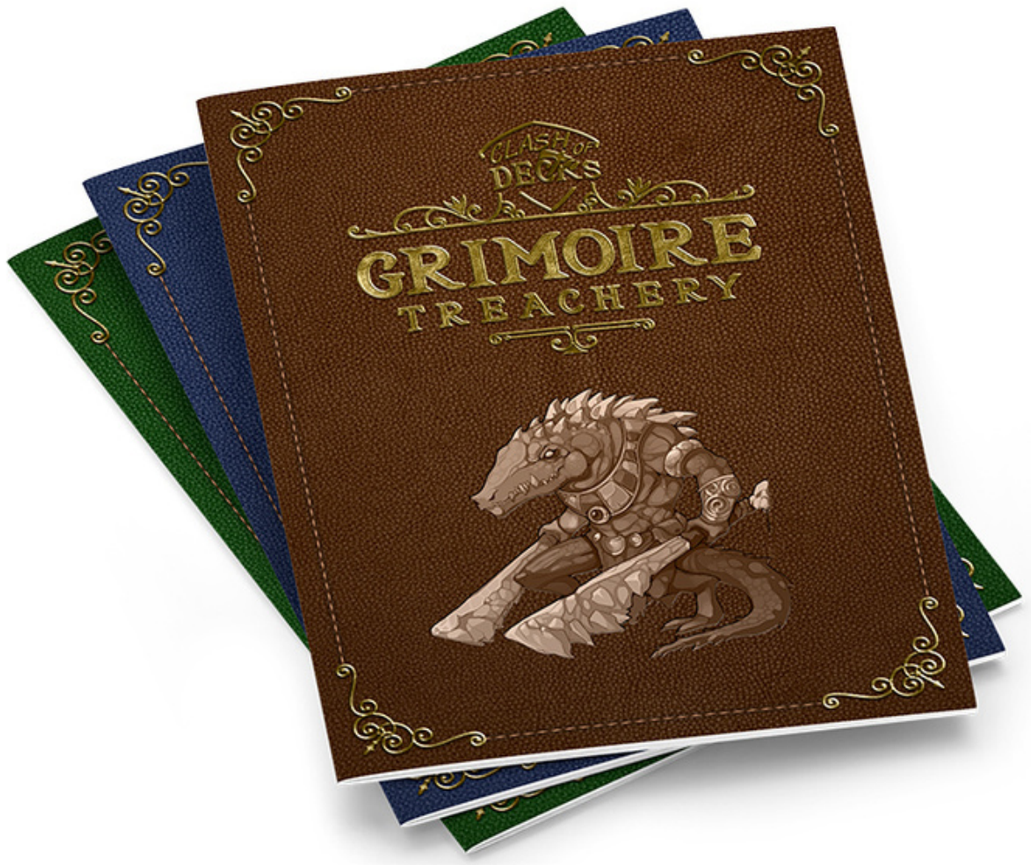
Un Champion peut être invoqué comme n'importe quelle Créature, en payant son coût de Mana. Un Champion peut être invoqué lors de n'importe quelle phase d'Invocation, comme s'il était toujours l'une des 4 cartes les plus à gauche de la main de son propriétaire. Lorsque vous invoquez un Champion, payez 1 Mana de moins pour chaque créature dans les deux Royaumes qui partage exactement son coût de Mana. Un Champion incliné ne peut pas être invoqué en jeu : il faut au préalable qu'il soit redressé.

Conditions de ré-invocation

Lorsqu'un Champion est détruit, il n'est pas placé dans la main de son propriétaire, mais doit être incliné horizontalement et placé de nouveau à proximité de l'espace de jeu. Tant qu'un Champion est incliné, il ne peut pas être invoqué. Dès que n'importe quel joueur (ou IA pour le mode Solo) joue une carte avec exactement le même coût de Mana qu'un Champion, redressez cette carte Champion.

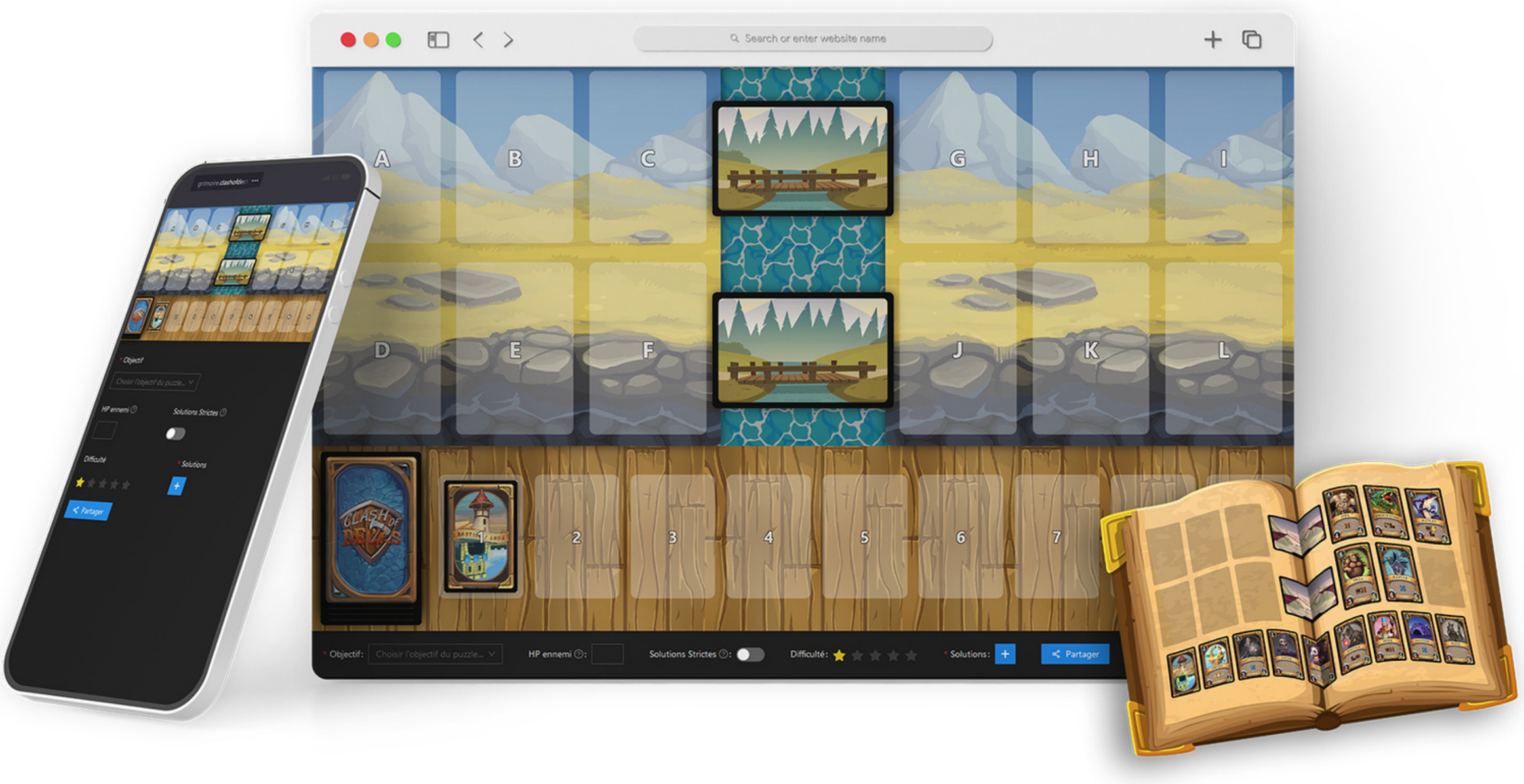
GRIMOIRE

Initialement, le Grimoire est né sur le serveur Discord, avec pour but de proposer des situations de jeu à résoudre sous forme d'énigmes quotidiennes. Les joueurs expérimentent ainsi des situations spécifiques pour mieux comprendre comment les capacités spéciales fonctionnent et interagissent dans Clash of Decks. Chaque page du Grimoire est un puzzle qui ne manque jamais de susciter des conversations sur le serveur Discord. Nous avons pensé que c'était un outil communautaire formidable ! Ainsi, nous avons développé un autre outil pour les joueurs qui permet à chacun (tout comme le générateur de cartes en ligne) de créer ses propres pages de Grimoire et de les partager librement avec le reste de la communauté, sur Discord ou sur les réseaux sociaux. Un grand merci à Cadrach pour son travail sur ce projet.



En plus de la version en ligne, nous avons développé une version papier du Grimoire que vous pourrez acquérir dans notre boutique. Il existe 11 Grimoires (un pour chaque extension plus un pour le Pack d'Initiation) de 32 pages chacun, qui proposent des énigmes avec leurs solutions. Si vous résolvez (ou du moins comprenez) toutes les énigmes, alors vous deviendrez un véritable Seigneur-Sorcier !

Grimoire en ligne
https://grimoire.clashofdecks.com



ORDRE D'ACTIVATION

Ordre d'activation des capacités spéciales pendant la phase d'assaut :

1. Vérification des Auras
2. Autorisation d'attaquer : Créature en jeu depuis 1 tour / Rage
3. Identification de la (ou des) cible(s) : Défenseur / Aérienne / Splash / Perforation
4. Sprint
5. Actualisation des Auras
6. Calcul des Blessures / Vulnérabilité / Aquatique
7. Application des Blessures / Protection
8. Enchainer
9. Mémorisation des Blessures non létales jusqu'à la fin de la phase d'assaut
10. La (ou les) Créature(s) détruite(s) remonte(nt) dans la main / Mercenaire / Maudit
11. Renfort
12. Déplacement des Créatures pour combler les emplacements laissés vides
13. Actualisation des Auras
14. Régénération
15. Affûtage
16. Dérobade
17. Déplacement des Créatures pour combler les emplacements laissés vides
18. Actualisation des Auras
19. Berserk (retour à l'étape 3.)
20. Instinct (retour à l'étape 3.)

Ordre d'activation des capacités spéciales pendant la phase d'invocation :

1. Paiement du coût en mana / Lucidité
2. Activation de Prix du Sang : paiement du reste du coût en mana à payer en PV
3. La carte sort de la main de son propriétaire
4. Identification de la (ou des) cible(s) : Splash / Perforation
5. Immolation
6. Retour de flammes
7. Contre-ordre
8. Calcul des Blessures / Vulnérabilité / Aquatique
9. Application des Blessures / Protection / Indestructible
10. Mémorisation des Blessures non létales jusqu'à la fin de la phase d'assaut
11. La (ou les) Créature(s) détruite(s) remonte(nt) dans la main / Mercenaire (Créature) / Maudit (Créature)
12. Déplacement des Créatures pour combler les emplacements laissés vides
13. Actualisation des Auras
14. Régénération
15. Affûtage
16. Incantation remonte dans la main / Mercenaire (Incantation) / Maudit (Incantation)
17. Dérobade
18. Déplacement des Créatures pour combler les emplacements laissés vides
19. Actualisation des Auras

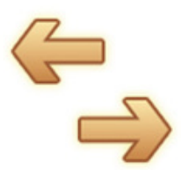
CAPACITÉS SPÉCIALES

Important : *possesseur* est la carte possédant la Capacité spéciale.

AÉRIENNE : Si *possesseur* est sur la ligne du haut, il ne peut pas attaquer les Créatures adverses. Il attaque directement la Forteresse adverse, en ignorant les Créatures adverses. Octroyer aussi la Capacité spéciale Rage au *possesseur* qui est sur la ligne du haut n'a aucun effet. Octroyer aussi la Capacité spéciale Défenseur au *possesseur* qui est sur la ligne du haut l'empêcherait d'attaquer aussi bien les Créatures que la Forteresse adverse.

AFFÛTAGE : Lors de chaque tour, la première fois que *possesseur* inflige assez de Blessures pour détruire une Créature, chaque Blessure excédentaire est infligée à la Forteresse du propriétaire de la Créature détruite. Si plusieurs Créatures sont détruites par une même attaque (grâce à Splash ou Perforation par exemple), les Blessures excédentaires sont infligées en une seule fois à la Forteresse adverse. *possesseur* n'a aucun effet sur une Créature ayant la capacité spéciale Protection, puisqu'en réduisant la source de Blessures à 0, il n'y a pas de dégâts excédentaires.

AQUATIQUE : Tant que *possesseur* est adjacent à un Pont, il inflige le double de Blessures. Si *possesseur* bénéficie de la Capacité spéciale Sprint, le bonus d'attaque octroyé par Sprint sera aussi doublé.



AURA : Aura est toujours associée à une autre Capacité spéciale. Tant que *possesseur* est en jeu, les Créatures adjacentes sur la même ligne bénéficient de la Capacité spéciale associée. *possesseur* ne bénéficie pas lui-même de cette Capacité spéciale. Aussitôt que *possesseur* se déplace ou quitte le jeu (et retourne dans la main de son propriétaire), les deux éventuelles Créatures adjacentes perdent l'effet octroyé par Aura.

BERSERK : Chaque fois que *possesseur* attaque et détruit au moins une Créature adverse, il attaque une nouvelle fois. Résolvez toutes les attaques de *possesseur* avant de résoudre les attaques des prochaines Créatures. Après avoir détruit la dernière Créature adverse de sa ligne, comme il doit attaquer de nouveau, il attaque la Forteresse adverse (sauf s'il attaque lors de son tour d'arrivée en jeu grâce à la Capacité spéciale Rage).

CATALYSEUR : Si *possesseur* est en jeu lors de votre Phase 1, gagnez +2 Mana ce tour. Il n'y a pas de limite au nombre de Mana qu'un joueur peut obtenir lors de la Phase 1 : Régénération du Mana.

CHANTAGE : Tant que *possesseur* est en jeu, la carte la plus à droite de vos cartes disponibles en main ne peut plus être jouée (ne peut pas être inférieur à 1).

CONTRE-ORDRE : Lorsque *possesseur* est joué, déplacez la carte de créature ou incantation la plus à gauche à l'extrémité droite de la main de son propriétaire.

DÉFENSEUR : *possesseur* peut attaquer les Créatures adverses, mais ne peut pas attaquer la Forteresse adverse. Cette Capacité spéciale est un malus. En contrepartie, *possesseur* est intrinsèquement plus puissant que les autres cartes ayant le même coût de Mana.

DÉROBADE : Après que *possesseur* a subi au moins 1 Blessure sans être détruit, déplacez-le à l'emplacement le plus éloigné du Pont sur sa ligne. La Capacité spéciale Dérobade se déclenche avant la capacité spéciale Instinct.

ENCHAINER : Lorsque *possesseur* est joué, récupérez la carte créature ou incantation la plus à gauche de la main de votre adversaire. Révélez-la et placez-la, face cachée, sous *possesseur*. Lorsque *possesseur* a subi au moins 1 Blessure, la carte face cachée retourne à l'extrémité droite de la main de son propriétaire.

IMMOLATION : Tant que *possesseur* est en jeu, à chaque fois qu'un joueur joue une carte sur la même même ligne, ce joueur subit 1 Blessure sur sa Forteresse.

INDESTRUCTIBLE : *possesseur* ne subit pas les effets et les Blessures provenant des Incantations et de la capacité spéciales Retour de flammes (il peut tout de même être ciblé).

INSTINCT : Après que *possesseur* a subi au moins 1 Blessure d'une Créature sans être détruit, il attaque la Créature adverse se trouvant le plus près du Pont sur sa ligne une fois que la Créature qui l'a attaqué a terminé de résoudre toutes ses attaques. S'il n'y a pas de Créature adverse, *possesseur* attaque la Forteresse adverse. La Capacité spéciale Instinct se déclenche après la Capacité spéciale Dérobade.

LUCIDITÉ: Si *possesseur* est la carte de créature ou d'incantation la plus à gauche de la main, elle coûte 2 de mana de moins.

MAUDIT : Lorsque *possesseur* devrait retourner à l'extrémité droite dans la main de son propriétaire, à la place il retourne à l'extrémité gauche.

MERCENAIRE : Lorsque *possesseur* devrait retourner dans la main de son propriétaire, à la place il retourne à l'extrémité droite de la main de son adversaire. Cette Capacité spéciale est un malus. En contrepartie *possesseur* est intrinsèquement plus puissant que les autres cartes ayant le même coût de Mana.

PERFORATION : *possesseur* inflige ses Blessures à la Créature ciblée ET à la Créature située derrière elle, sur la la même ligne. Cet effet est appliqué uniquement sur des Créatures, jamais sur la Forteresse adverse. Les Blessures d'une attaque avec plusieurs cibles se résolvent simultanément.

PRIX DU SANG : Si vous n'avez pas assez de Mana pour payer l'intégralité du coût de *possesseur*, dépensez l'intégralité de votre Mana restant et pour chaque Mana manquant, subissez une Blessure en décalant votre Forteresse d'un emplacement vers la droite dans votre main. Les Blessures ainsi subies sont infligées une à une.

PROTECTION : Lors de chaque tour, Protection réduit à 0 la première source de Blessures dont *possesseur* est la cible. Est considérée comme une source de Blessures n'importe quelle Créature ou Incantation infligeant au moins 1 Blessure. Les effets de cette source de Blessures sont tout de même déclenchés (Splash, Perforation, etc.) et sont infligés normalement aux autres Créatures.

RAGE : *possesseur* peut attaquer des Créatures adverses pendant le tour où il est posé en jeu. Cet effet ne permet pas d'attaquer la Forteresse adverse pendant le tour où *possesseur* est posé. S'il n'y a aucune Créature adverse à attaquer le tour où *possesseur* est posé, la Capacité spéciale Rage est sans effet.

RÉGÉNÉRATION: Chaque fois que *possesseur* inflige des Blessures à une cible, décaler la Forteresse de son propriétaire d'un emplacement vers la gauche dans sa main. Si le Fort doit être décalé vers la gauche et qu'il est déjà à l'extrémité gauche de la main de son propriétaire, le Fort est alors pivoté afin que le Bastion soit à l'endroit, puis déplacé jusqu'à être la deuxième carte la plus à droite de la main de son propriétaire.

RENFORT : Lorsque *possesseur* retourne dans la main de son propriétaire, jouez immédiatement sur la même ligne, sans payer son coût de mana, la première créature disponible de votre main la plus à gauche qui possède un coût de Mana de 4 ou moins et qui ne possède pas la Capacité spéciale Renfort.

RETOUR DE FLAMMES : Lorsque *possesseur* est joué, infligez à la créature adverse la plus proche du pont, sur la même ligne, autant de Blessures que le nombre de cartes situées dans votre main à gauche de votre Forteresse. Se combine avec toutes les capacités spéciales

qui s'activent avec des dégâts infligés comme Splash, Perforation, Aquatique, Régénération, Affutage... mais pas avec Berserk qui s'active avec une attaque de Créature.

SPLASH : *possesseur* inflige ses Blessures à la Créature ciblée ET à la Créature située à la même place sur la la ligne voisine. Cet effet est appliqué uniquement sur des Créatures, jamais sur la Forteresse adverse. Les Blessures d'une attaque avec plusieurs cibles se résolvent simultanément.

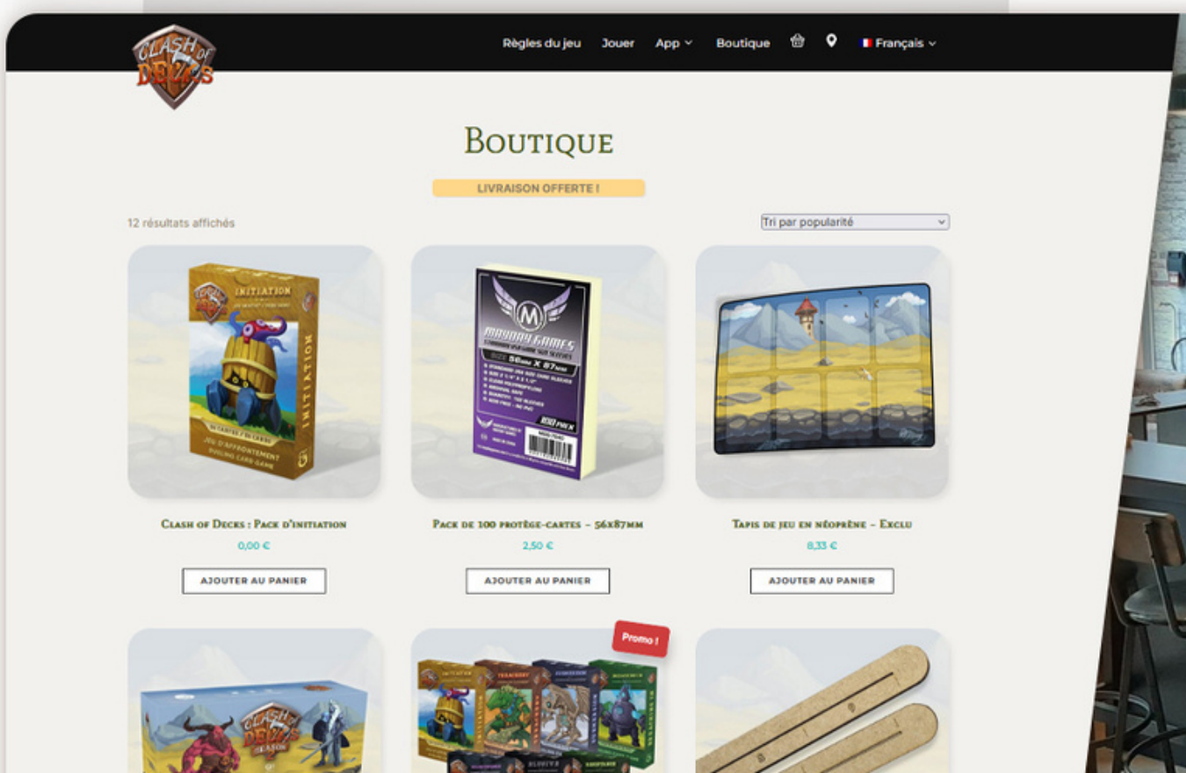
SPRINT : Chaque fois que *possesseur* attaque, déplacez-le jusqu'à ce qu'il soit le plus proche de la carte Pont. Pour ce tour, *possesseur* inflige +X Blessures, où X est égal au nombre de Créatures par-dessus lesquelles il s'est déplacé. Il n'attaque qu'une seule fois mais sa VA est modifiée jusqu'à la fin de la Phase 3 : Assaut.

SYMBIOTE : Lorsque *possesseur* est posé, il peut être placé par-dessus une autre Créature de son Royaume déjà présente en jeu. La VA, les PV et les Capacités spéciales des deux Créatures se cumulent tant qu'elles sont en jeu. Lorsqu'elles sont détruites, les deux cartes remontent dans la main de leur propriétaire, en commençant par remonter *possesseur*. *possesseur* peut aussi être posé en jeu comme une Créature indépendante. *possesseur* ne peut pas être placé par-dessus une autre Créature ayant déjà la Capacité spéciale Symbiote. Avec Symbiote, la Vulnérabilité ne se cumule pas avec la VA de l'autre créature. Ignorez la VA indiquée et appliquez seulement la Vulnérabilité. Si l'hôte ou possesseur possède la Capacité spéciale Mercenaire, seule la carte Mercenaire retourne dans la main de l'adversaire.

VULNÉRABILITÉ : La VA de *possesseur* inflige X Blessures à une Créature adverse ou à la Forteresse adverse, où X est égal aux PV de la cible -1. Si *possesseur* attaque plusieurs cibles, cet effet agit sur toutes les cibles de l'attaque. Cette Capacité spéciale ne détruit pas la cible mais l'affaiblit. Mais associée avec les Capacités spéciales Aquatique ou Sprint, *possesseur* peut détruire n'importe quelle cible en une seule attaque. Si *possesseur* attaque la Forteresse adverse, cela la déplace juste avant la carte à l'extrémité droite de sa main, sans changer son orientation (le Bastion reste orienté en Bastion).

OU ACHETER ?

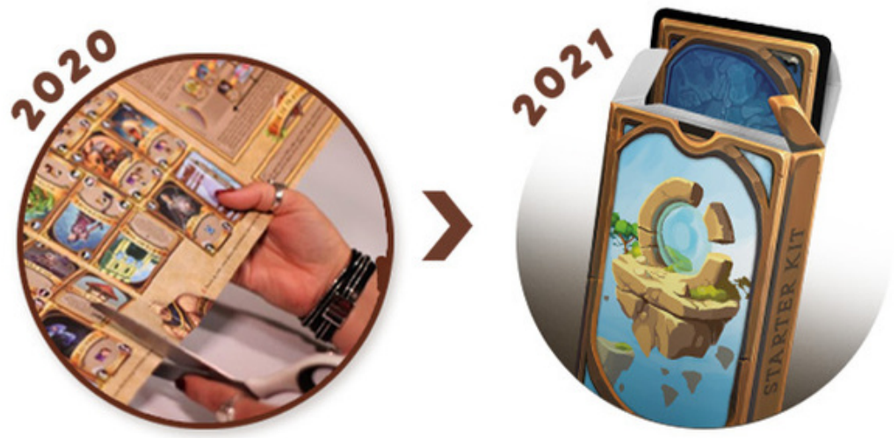
BOUTIQUE EN LIGNE
www.clashofdecks.com



CONCEPT STORE
35 rue val de Mayenne, 53000 Laval

UNE HISTOIRE INCROYABLE

Clash of Decks a d'abord été publié en France en 2020 sous une forme atypique : un jeu de cartes que vous découpiez vous-même à partir d'un dépliant cartonné. Puis une nouvelle extension autonome a été publiée chaque mois. Fin 2020, nous avons décidé de changer de modèle. Clash of Decks est mort…



Vive Clash of Decks ! En mars 2021, nous avons lancé notre première campagne Kickstarter pour faire évoluer le format de Clash of Decks avec du matériel plus conventionnel, comme de « vraies » cartes, plus grandes et de meilleure qualité, ainsi qu'une boîte de rangement. Notre objectif principal : rendre Clash of Decks accessible à tous ! Nous avons donc créé une campagne Kickstarter en faisant un pari osé : offrir gratuitement le jeu à tous les backers ! La campagne Kickstarter de Clash of Decks a connu un énorme engouement grâce au soutien de plus de 20 000 contributeurs. En effet, cette campagne unique en son genre a permis d'imprimer et de diffuser plus de 36 000 exemplaires du Starter Kit de Clash of Decks.

Fin 2021, grâce à une communauté de dizaines de milliers de joueurs, nous sommes revenus sur Kickstarter avec une saison 2 de Clash of Decks pour proposer du contenu supplémentaire. Aujourd'hui, Clash of Decks est distribué en boutiques de jeux spécialisées en France par Grammes Edition et à l'international grâce à Lucky Duck Games.

L'EQUIPE

LEANDRE PROUST

ADELINE DESLAIS

CLÉMENT PROUST

GR EDITION

Éditeur : Grammes Edition
Illustrations : Studio Rexard
Distribution internationale : Lucky Duck Games
Relecteurs : Siegfried Würtz, Raphaël Biolluz, Estelle Vernet.
Traducteur : Albin Chevrel
Fabricant : Cartamundi
Fabriqué en Union Européenne (Belgique, Pologne)

Nous contacter :
info@grammesedition.fr

BOARD GAME ARENA

Board Game Arena est la première plate-forme au monde pour jouer à des jeux de société en ligne. Vous pouvez jouer à Clash of Decks gratuitement et participer aux nombreux tournois qui y sont organisés.

CLASH OF DECKS

www.clashofdecks.com