



Vous voulez découvrir le jeu de cartes Clash of Decks ? Vous êtes au bon endroit ! Ce guide d'initiation a spécialement été conçu pour vous permettre de lancer rapidement votre première partie ! Pour jouer, vous avez besoin d'un adversaire et d'un pack d'initiation que vous pouvez obtenir gratuitement dans la boutique en ligne officielle :



www.clashofdecks.com

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. 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

Choisissez votre deck avec 8 cartes de Créatures et affrontez un autre Seigneur-Sorcier pour détruire son Fort !

MISE EN PLACE

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 choisit un Deck, 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.

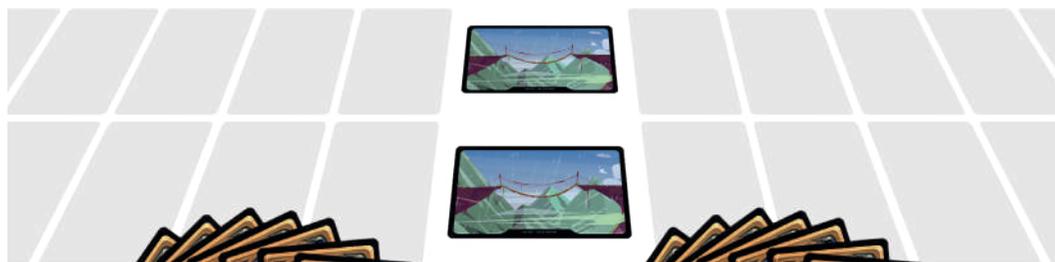


ROYAUME DU JOUEUR A

CHOIX DU DECK



ROYAUME DU JOUEUR B



LES CARTES

Chaque carte Créature 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 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.



TOUR DE JEU

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. 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.

Un joueur ne peut pas dépenser plus de Mana qu'il n'en possède. 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 attaquant 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.

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.

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 remplacez 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.

ET APRÈS ?

Après votre première partie, nous vous invitons à consulter les règles complètes de Clash of Decks disponibles sur le site officiel. Vous y découvrirez de nouveaux types de cartes comme les Incantations ou les Champions, de nouveaux formats comme le Draft ou le Construit, de nouveaux modes de jeu pour jouer en solo, en équipe ou en coopération. Vous pourrez aussi utiliser notre générateur de cartes en ligne pour créer vos propres cartes et visiter notre boutique en ligne avec l'intégralité du contenu déjà publié de Clash of Decks !

www.clashofdecks.com

APACITÉS

Les icônes ci-dessous représentent des Capacités spéciales qui se déclenchent automatiquement lors de la résolution de chaque Phase 3 – Assaut. Si elles peuvent s'appliquer, elles doivent s'appliquer. Le mot « possesseur » désigne la carte qui possède la Capacité spéciale.

 **Perforation :** possesseur inflige ses Blessures à la Créature ciblée ET à la Créature située derrière elle, sur la même ligne. Cet effet est appliqué uniquement sur des Créatures, jamais sur la Forteresse adverse.

 **Splash :** possesseur inflige ses Blessures à la Créature ciblée ET à la Créature située à la même place sur la ligne voisine. Cet effet est appliqué uniquement sur des Créatures, jamais sur la Forteresse adverse.

 **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.

 **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 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.

 **Berserk :** Chaque fois que possesseur détruit au moins une Créature adverse, il attaque une nouvelle fois. 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).

Auteur : Léandre Proust - Éditeur : Grammes Édition

GR
ÉDITION

