

BULLE

Comment gagner ?

Composition de l'équipe

Chaque joueur prépare un paquet de 40 cartes.

Ce paquet est composé :

- des membres de son équipe
- des Farces

En plus de son paquet, chaque joueur place à côté de celui-ci son Chef d'équipe.

Le Chef d'équipe détermine les types de cartes (Eau, Feu, Dragon, etc.) que le joueur a le droit d'inclure dans son paquet.

Un joueur ne peut jouer dans son paquet que des cartes partageant au moins un type avec son Chef d'équipe.

BULLE

Comment gagner ?

Objectif de la partie

Lors de cette grande compétition, les Créatures de ton équipe doivent réussir 12 passes avant l'équipe adverse pour remporter la victoire.

- Chaque passe réussie te donne 1 point.
- Le premier joueur à atteindre 12 points gagne la partie.

Si les deux joueurs atteignent 12 points ou plus en même temps, la partie se termine par une égalité.

BULLE

Comment jouer ?

Début de la partie

Chaque joueur lance un dé.

Le joueur qui fait le plus grand nombre commence la première manche.

Première étape — Début de la manche

Début de la première manche

- Chaque joueur pioche 5 cartes.

Début des manches suivantes

(À partir de la deuxième manche)

- Chaque joueur pioche 2 cartes au lieu de 5.

S'il n'y a plus de cartes dans ton paquet, mélange les cartes de ton Vestiaire.

Elles deviennent ton nouveau paquet.

BULLE

Comment jouer ?

Deuxième étape — Jouer à tour de rôle

Le joueur qui a gagné le lancer de dé commence.

À ton tour, tu peux au choix :

- Jouer une carte, puis donner la main au joueur suivant.

ou

- Passer ton tour en disant :
« Je m'arrête ».

Si tu t'arrêtes, tu ne peux plus jouer de carte pendant cette manche.

Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que tous les joueurs aient dit :

« Je m'arrête »

BULLE

Comment jouer ?

Troisième étape – Fin de la manche

Compte les points donnés par tes Créatures.

Les points sont les chiffres écrits sur les cartes Créature.

- Les Créatures debout donnent des points.
- Les Créatures couchées ne donnent aucun point.

(Une créature couchée conserve ses points ; ses effets restent actifs.)

Ajuste ton dé au nombre total de points gagnés pendant la manche.

BULLE

Comment jouer ?

Si un joueur atteint 12 points, il gagne la partie.

Si aucun joueur n'a atteint 12 points, une nouvelle manche commence.

Mets toutes les cartes de ton terrain dans ton Vestiaire.

Puis recommence à la première étape:
— Début de la manche.

Changez le joueur qui commence la manche.

Certaines équipes peuvent atteindre 12 points en cours de manche.

Cette situation ne modifie pas la règle : le premier joueur à totaliser 12 points remporte la partie.

BULLE

Les effets

Certaines Créatures ou Farces ont des pouvoirs magiques.

Quand elles arrivent sur le terrain ou quand tu les joues, leur pouvoir peut s'activer.

Tu choisis si tu veux utiliser ce pouvoir.

S'il est utilisé, il fonctionne entièrement. Sinon, il ne fait rien.

BULLE

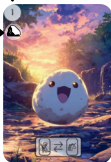
Les Cartes

Les Créatures

Les Farces

Points de passe

Type



Effet de carte

Si l'effet est dans un cadre entouré d'un trait noir, alors la carte est de rareté « Rare ».

Si aucun trait n'est visible, la carte est de rareté « Commune ».

BULLE

Les types



Les Créatures et les Farces peuvent avoir un type, par exemple :



1-Mage

2-Roche

3-Rêve Félin

4-Plante

5-Glace

6-Rêve draconique

7-Eau


8-Feu

9-Champignon

BULLE

Les effets

Pour mieux comprendre les effets, voici la signification des différents symboles :


Ton paquet → 


Ton Vestiaire → 

Carte debout → 


Carte couchée → 

Toi → 


L'adversaire → 

Retourner carte → 

Terrain adverse → 

Carte Créature → 

Ton terrain → 

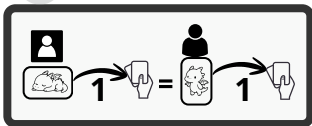
Carte Farce → 

BULLE

Les effets

type 1

Une condition puis un effet...



type 2

A chaque fois que "la condition" puis un effet...

