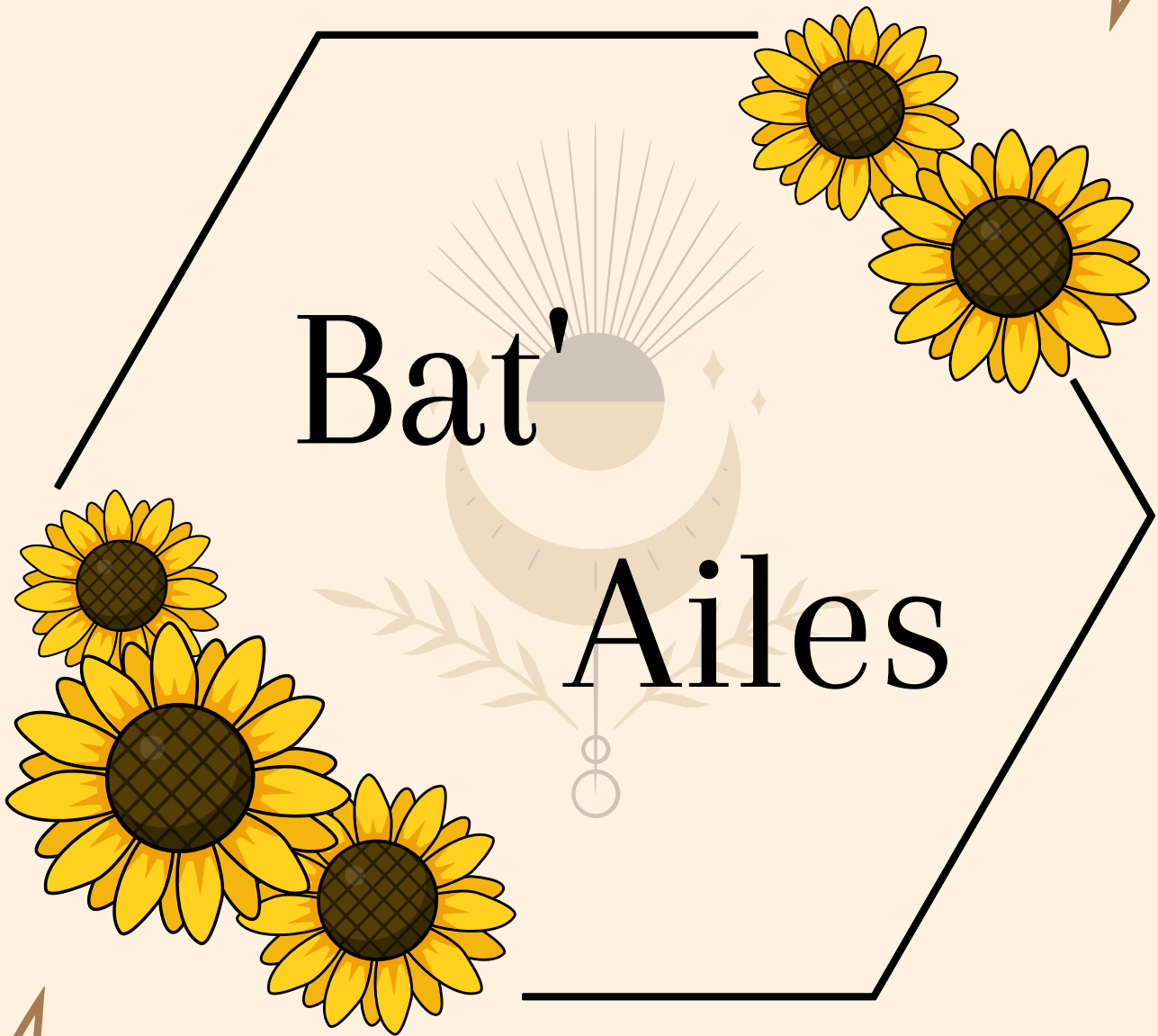








RÈGLE DU JEU

Composition

Le jeu se compose de plusieurs cartes de créatures chacune disposée de façon suivante :

- Le nom de la créature en haut
- Le visuel de celle-ci
- Sa provenance
- Ses caractéristiques (Vie - Force - Agilité - Rapidité)
- Une grille de suivi des points de vie

Important : Pour jouer il vous faudra vous munir en plus d'un dé à 6 faces ou une application pouvant tirer un dé à 6 faces (non fournis).

But du jeu

Être le dernier avec des cartes en jeu en éliminant les créatures adverses.

Clef de la compréhension

- La rapidité** : Détermine l'ordre de passage.
- La vie** : Un symbole correspond à 20PV
- La force** : Un symbole = -10PV (correspond à la force de frappe)
- L'agilité** : Permet l'esquive des attaques (demande un dé).





DÉROULEMENT

Démarrage

- ✔ Les cartes sont mélangées et distribuées à chacun des joueurs de manière équitable (pas de limite de joueur tant que chacun peut avoir au moins 3 cartes).
- ✔ Chacun des joueurs gardent ses cartes faces cachées et tire la première d'entre elles, qu'il retourne de manière visible devant lui.
- ✔ Chaque joueur ayant maintenant une créature devant lui, l'honneur de démarrer revient à celui dont la créature a le plus de rapidité (si égalité le déterminer au dé)

Tour 1

- ✔ Le joueur qui démarre va devoir avec sa créature, attaquer une des créatures adverses.
- ✔ Les joueurs jouent ensuite en tour par tour. Chaque joueur pourra attaquer la créature de son choix jusqu'à ce que tout le monde soit passé.

Phase de Démarrage

C'est votre tour, pour attaquer, choisissez une créature mais prenez bien en compte les choses suivantes :

- ✔ Une créature qui disposera d'une agilité plus grande que la rapidité de la carte de votre adversaire, elle aura la possibilité d'esquiver.
- ✔ Une créature qui dispose d'une agilité égale à celle de la votre, pourra esquiver, mais seulement si elle fait un tirage de dé supérieur au votre.





DÉROULEMENT

Phase d'esquive

Vous vous faites attaquer, plusieurs possibilités s'offrent à vous :

🌿 Votre créature dispose d'une agilité plus grande que la rapidité de votre adversaire :

Dans ce cas de figure vous tirez le dé, si vous obtenez un score égal ou inférieur à celui de votre agilité, vous esquivez l'attaque et ne recevez aucun dégâts.

🌿 Votre créature dispose d'une agilité plus petite que la rapidité de votre adversaire :

Dans ce cas de figure vous prenez les dégâts équivalent à la force indiquée sur la carte de votre adversaire.

🌿 Votre créature dispose d'une agilité égale à la rapidité de votre adversaire :

Dans ce cas de figure vous tirez tout les deux un dé à 6 faces.

☀️ Si vous faites le plus grand chiffre, vous esquivez.

☀️ Si vous faites le plus petit, vous prenez l'attaque et perdez les points de vie prévu

Tour 2

🌿 Au début du second tour de jeu, les joueurs peuvent retourner une seconde carte.

🌿 Chacun à donc a présent deux créatures sur la table et le tour reprend de la même façon que le premier.

🌿 Seule différence, le joueur peut décider d'attaquer avec l'une ou l'autre des créatures devant lui.

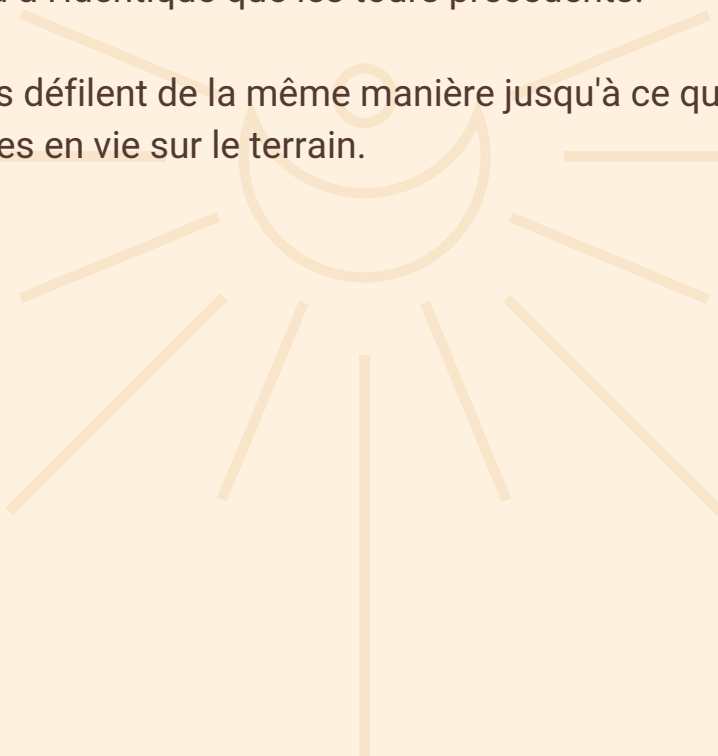
🌿 Lorsque la créature a attaqué, elle est placé de biais, ne pouvant pas attaquer de nouveau tant que toutes les autres créatures du joueur n'auront pas été utilisées.



DÉROULEMENT

Tour 3

- ✔ Comme au tour 2, le début du tour 3, autorise aux joueurs de placer une troisième et dernière carte devant eux.
- ✔ Le tour de jeu reprend à l'identique que les tours précédents.
- ✔ Pour la suite, les tours défilent de la même manière jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul joueur avec ses créatures en vie sur le terrain.





LES CARTES DE JEU

Nom du personnage



1 🥬 = 20PV

Esquive

Contre esquive

1 ★ = -10PV



