



Manuel de règles

(Ver. 3.4)

Française

Le chemin de la victoire

Il y a multiples façons de gagner, vous devrez donc utiliser vos ressources sagement pour atteindre la victoire !

● Les joueurs peuvent être éliminés du jeu de l'une des deux manières suivantes :

- Un joueur est éliminé lorsqu'il est attaqué et ne possède aucun gardien en vie pour le protéger ;
- Un joueur est éliminé quand il tente de piocher une carte de son deck et s'en retrouve incapable.

Le dernier joueur en vie remporte la victoire !

● Si un joueur complète 5 quêtes ou plus, il gagne !

Les cartes

Battlers

Ces cartes représentent les personnages de votre équipe.

Actions

Ce sont des cartes à utilisation unique avec des effets dévastateurs !

Battler de l'extra deck (Battler/Action)

Ces cartes sont si puissantes qu'elles sont jouées depuis un extra deck à part. Elles sont difficiles à invoquer, mais peuvent être décisives pour la victoire !



Mettre en place une partie

Vous pouvez jouer directement avec les decks inclus dans chaque boîte de set - mélangez et combattez !

Chaque joueur aura besoin de son propre deck pour jouer. Chaque joueur mélange son deck, et place 5 cartes face cachée dans leur pile de gardien. Ces cartes sont vos gardiens pour la partie. Les joueurs ne peuvent pas regarder ces cartes, à moins que le jeu ne les y autorise. Si un joueur a un extra deck, il le mélange, et le place face cachée à côté de lui. Chaque joueur pioche 5 cartes de leur deck pour leur main de départ, et décide aléatoirement qui va jouer le premier tour. Enfin, placez un compteur (n'importe quelle pièce ou petit objet fera l'affaire) sur l'espace zéro de la jauge Chrono Clash, et vous êtes prêt à commencer !

Le Chrono Clash System

À chaque fois que vous payez le prix d'une carte, vous en gardez une trace sur la jauge Chrono Clash. Le « Temps » est la ressource de ce jeu - à chaque fois que vous payez le coût d'une carte ou que vous perdez du temps, déplacez le compteur d'autant de cases en direction du côté adverse de la jauge Chrono Clash. À chaque fois que vous gagnez du temps, déplacez le compteur d'autant de cases en direction de votre côté. **La chose la plus importante dont il faut se souvenir est qu'à chaque fois que le compteur atteint le « 1 » ou plus de votre adversaire, votre tour prend fin.** Vous pouvez jouer autant de cartes que vous le désirez, mais une fois que le compteur atteint le « 1 » du côté de la jauge du Chrono Clash de votre adversaire, vous ne pouvez plus jouer de cartes.



Votre tour

Durant votre tour, vous suivrez les étapes ci-dessous.

1 Dégager vos cartes

- Engager une carte signifie la tourner de côté pour montrer que vous l'avez utilisée. Dégager une carte remet celle-ci dans sa position d'origine.

2 Piocher 1 carte de votre deck

- Si vous n'en avez plus à votre disposition, vous perdez !

3 Étape principale

- Durant cette phase, vous pouvez faire les choses suivantes dans l'ordre de votre choix et autant de fois que vous le voulez.

I Invoquer un battler de votre main en payant son coût.

II Jouer une carte action de votre main en payant son coût.

III Attaquer avec l'un de vos battlers. Les battlers que vous invoquerez durant ce tour ne peuvent pas attaquer.

IV Faire participer l'un de vos battlers à une **quête**. Les battlers que vous invoquerez durant ce tour ne peuvent pas participer à une quête.

V Activer une **capacité engagement**. Les battlers que vous invoquerez durant ce tour ne peuvent pas utiliser de capacité engagement.

Finir votre tour

À chaque fois que le compteur de la jauge Chrono Clash atteint le « 1 » ou plus chez votre adversaire, votre tour s'achève.

Vous avez également la possibilité de passer à tout moment pendant votre tour, notamment si vous n'avez plus de cartes dans votre main ou que vous ne voulez pas les jouer. Si vous choisissez de passer, mettez la jauge Chrono Clash de votre adversaire à « 3 » et son tour débute.

Invoquer des battlers

Pour invoquer un battler de votre main, payez son coût de jauge Chrono Clash et posez votre carte en face de vous dans l'aire dite de « champ de bataille ». Si la carte possède un déclencheur d'invoquer [], résolvez-le maintenant. Si invoquer le battler entraîne la fin de votre tour, résolvez quand même la capacité d'invoquer du battler.

Les battlers que vous avez invoqués durant ce tour ne peuvent pas attaquer, ni participer à des quêtes.

Résolution des capacités

Les capacités sont représentées par des symboles distincts qui informent les joueurs sur comment activer ou résoudre les effets de chaque carte. Ceux-ci sont listés dans l'index des icônes à la fin du manuel. À chaque fois qu'une capacité a plus d'une icône, vous devez toujours toutes les résoudre de gauche à droite.

Exemple Un battler invoqué durant ce tour a une capacité d'invoquer.



Lorsque ce battler est invoqué, détruisez le battler choisi avec un coût de 4 ou moins.

Jouer des cartes action

À chaque fois que vous jouez une carte action, payez son coût et résolvez sa capacité. Si jouer cette carte entraîne la fin de votre tour, résolvez quand-même sa capacité.

Une fois que vous aurez résolu la carte d'action, placez-la dans votre cimetière.

Attaquer

À chaque fois que vous attaquez avec un battler, engagez-le. Si un déclencheur d'attaquer [] y figure, résolvez-le maintenant. Vous devez alors choisir de le faire attaquer un battler ennemi engagé ou la pile de gardien de votre adversaire.

Attaquer un battler ennemi engagé

À chaque fois que vous attaquez un battler ennemi engagé, comparez vos forces. Le battler dont la force est la plus faible perd et est détruit. S'il y a égalité, les deux battlers perdent et sont détruits. Les battlers détruits sont envoyés au cimetière.

Attaquer la pile de gardien

À chaque fois que vous attaquez la pile de gardien de votre adversaire, celui-ci doit révéler la carte du dessus de sa pile. Si une capacité de gardien y figure, votre adversaire a l'option de la résoudre immédiatement, ou de l'ignorer.

- Si le gardien était un battler, comparez sa force à celle de l'attaquant.
- Si la force du gardien est supérieure ou égale que celle de l'attaquant, ce dernier est détruit.
- Si la force du gardien est inférieure à celle de l'attaquant, ce dernier reste en jeu.
 - * Le gardien est considéré détruit. Si la capacité du gardien possède un déclencheur détruit [], résolvez-le.
 - * Si le battler gardien avait des icônes de capacité, ignorez-les car elles n'ont d'effet que si le battler était sur le champ de bataille.
- Si le gardien était une carte d'action, il n'y a pas d'effet supplémentaire et l'attaquant reste en jeu.

Les gardiens sont toujours détruits après l'attaque.

+1 Attaque de gardien

Bien que la plupart des battlers n'attaquent qu'un seul gardien, certains sont capables d'en attaquer plus. Ces battlers ont une icône +1 Attaque de gardien []. À chaque fois que vous attaquez avec un battler possédant cette icône, il prendra pour cible un second gardien de la pile de gardien de votre adversaire après avoir attaqué le premier gardien. Certains battlers ont des +2 ou même +3 Attaque de gardien et peuvent attaquer 2 ou 3 gardiens de plus ! Parfois un battler +Attaque de gardien peut être arrêté en pleine attaque. Si un effet de gardien détruit l'attaquant, ignorez les attaques de gardien qu'il lui restait. Si une capacité de gardien donne du temps à votre adversaire et que ce n'est plus votre tour, l'attaque est stoppée. Si l'adversaire n'a plus de gardien et qu'il reste encore des attaques de gardien à votre battler, l'attaque est terminée et vous devez attaquer ce joueur une fois de plus pour l'éliminer !

Exemple

Attaquer
J'attaque la pile de gardien de mon adversaire avec un battler de force 5 et +1 Attaque de gardien. J'engage mon attaquant et dis à mon adversaire que je vais attaquer sa pile de gardien. Il révèle la carte du dessus de sa pile de gardien et vérifie ses capacités de gardien. L'icône « piocher 1 carte » y figure alors il en pioche une. Le gardien a une force de 6 qui est plus élevée que celle de mon attaquant. Mon attaquant est détruit. Maintenant que le combat est terminé, le gardien est détruit, laissant mon adversaire avec un gardien de moins.

Participer à une quête

Certains battler préfèrent se battre mais ce n'est pas le seul moyen de remporter la victoire. Participer à une quête vous permet d'envoyer vos battlers en missions secrètes. Complétez cinq quêtes et la victoire sera à vous !

Pour envoyer un battler en quête, engagez-le et placez n'importe quelle carte de votre main face cachée au-dessus de lui. Tant qu'un battler a une carte sur le dessus, celle-ci joue le rôle de gardien mais ne protège que le battler sur lequel vous l'avez posée. Si un battler ennemi l'attaque, révélé la carte et résolvez-la comme s'il s'agissait d'une attaque de gardien. Une fois que le battler n'a plus de carte sur lui, il peut être attaqué normalement.

Au début de votre tour, défaussez toutes les cartes qui sont sur vos battlers et gagnez 1 point de quête pour chaque carte défaussée de cette manière. Gardez une trace de vos points de quête sur un dé. Si vous avez 5 points ou plus, le jeu s'achève et vous gagnez !

Exemple

Participer à une quête
Je souhaite envoyer l'un de mes battlers en quête alors j'engage mon battler. Comme je sais que la carte que j'ai placée au-dessus de lui deviendra un gardien, j'en choisis une possédant la capacité de gardien « gagner 2 en temps ». Au prochain tour de mon adversaire, ce dernier décide d'attaquer le gardien de mon battler parti en quête avec un battler de force 5. Je révèle la carte et gagne 2 en temps grâce à sa capacité de gardien. C'est un battler de force 4 alors le battler attaquant n'est pas détruit. Je défausse le gardien.

Activer des capacités engagement

Les battlers avec des capacités engagement possèdent une icône []. Vous pouvez choisir d'attaquer avec le battler ou d'activer la capacité engagement sur la carte. Ce dernier ne peut viser un battler engagé.

Exemple

Activer des capacités engagement
Exemple de la capacité engagement d'un battler : J'ai un battler en jeu qui possède une capacité engagement. Pendant mon tour, je choisis d'activer sa capacité engagement et d'engager un battler que j'ai choisis. Le battler ne peut pas attaquer pendant ce tour à moins qu'une autre capacité la dégage.

L'extra deck

Ce deck contient habituellement des cartes surdimensionnées. Vous n'avez pas besoin de jouer avec un extra deck si vous ne le voulez pas. Si vous en avez un, mélangez-le au début du jeu et mettez-le de côté.

La seule manière de piocher des cartes depuis un extra deck est de jouer une capacité avec l'icône Piocher 1 EX. [].

Payer pour des cartes d'extra deck est également différent. Vous ne payez pas de temps pour elles ! Pour jouer une carte d'extra deck, vous devez détruire vos battlers mis en jeu lorsque leur coût combiné est au moins aussi élevé que celui de la carte d'extra deck.

Vous ne pouvez utiliser que des battlers standards pour payer le coût des EX battlers. Les battlers d'Extra Decks ne doivent pas être détruits pour payer pour d'autres battlers d'Extra Decks.

Exemple

Pour jouer une carte d'extra deck de coût 6, je dois détruire deux de mes battlers de coût 3 chacun, l'un de mes battlers de coût 6, ou même de coût 4 et 3, tant que le coût total des battlers détruits est de 6 ou plus.



Multijoueur

Lorsque vous jouez avec 3-4 joueurs, chacun aura besoin de sa propre jauge Chrono Clash. À chaque fois que votre tour s'achève, le compteur est placé sur la jauge Chrono Clash du joueur sur votre gauche, au nombre sur lequel votre tour s'est achevé. Si vous passez, le compteur est placé sur « 3 » à la place.

Pour gagner une partie multijoueur, vous devez être le dernier joueur restant ou le premier à obtenir 5 points de quête ou plus !

Construire son propre deck

Vous voudrez vite construire vos propres decks pour exploiter tout le potentiel du jeu ! Établissez votre propre stratégie, cherchez à réaliser de puissants combos ou contentez-vous de rassembler vos personnages favoris dans un deck ! Toutes les possibilités sont entre vos mains ! Le deck que vous construirez devra suivre les règles suivantes :

- Votre deck doit contenir au moins 50 cartes.
- Votre deck ne peut pas avoir plus de 2 couleurs.
- Votre deck ne peut pas contenir plus de 3 copies d'une même carte.

Si vous construisez un extra deck, il doit contenir au moins 6 cartes avec pas plus d'une copie de chaque carte. Seuls les cartes d'extra deck peuvent y figurer et elles doivent toutes avoir la même taille. Enfin, elles doivent avoir les mêmes couleurs que vous avez choisies pour votre deck principal.

Les icônes de capacité

Ces symboles forment le langage secret du Chrono Clash System. Les apprendre vous semblera peut-être fastidieux, alors essayez de les mémoriser au fur et à mesure qu'ils apparaissent dans le jeu. Vous serez surpris de voir avec quelle rapidité vous les mémoriserez !

Cibles

Ces genres d'icônes vous indiquent ce que vous pouvez viser avec les icônes qui les suivent. Les cibles sont supposées être en jeu à moins d'être lié à une icône de main ou de cimetière, dans lequel cas l'endroit concerné sera visé.

 Battler choisi La capacité vise un battler de votre choix, que ce soit l'un des vôtres ou l'un de vos adversaires.	 Votre cimetière Cette icône vise une carte de votre cimetière. Une icône de battler ou de carte d'action la précédant spécifiera le type de carte qu'elle vise.
 Adversaire choisi La capacité vise un adversaire de votre choix.	 Le coût d'une carte Le nombre inscrit sur cette icône indique le coût d'une carte. Dans le cas présent, il s'agit d'une carte avec un coût de 8 ou moins.
 L'un de vos autres battlers Un battler avec cette icône ne peut pas se viser lui-même ou une de ses copies avec cette capacité.	 La force d'un battler Le nombre inscrit sur cette icône indique la force d'un battler. Dans le cas présent, il s'agit d'un battler avec une force de 8 ou moins.
 Vos autres battlers Chacun de vos battlers hormis celui avec cette icône obtient la capacité qui suit cette icône.	 Avec Cette icône modifie la cible, habituellement suivie d'une icône de cible de coût ou de force, ou d'une autre capacité. Elle vise une carte avec l'icône suivant celle-ci.
 Votre carte action Ces capacités visent une carte d'action de votre main ou de votre cimetière.	 Tous les Battlers Cette icône vise tous les battlers, les vôtres et ceux de votre adversaire.
 Votre main Cette icône vise une carte de votre main. Une icône de battler ou de carte d'action la précédant spécifiera le type de carte(s) qu'elle vise.	Si un effet n'a pas d'icône de cible, il vise la carte sur laquelle il est imprimé. Si un effet a plusieurs icônes de cible, vous devez choisir autant de cibles.

Déclencheurs

Ces icônes vous indiquent à quel moment une capacité se produit. Lorsque le déclencheur s'active, résolvez toutes les icônes de capacité suivantes.

 Invocation Résolvez les icônes suivantes lorsque le battler est invoqué.	 Attaque Résolvez les icônes suivantes à chaque fois que le battler attaque.	 Détruit Résolvez les icônes suivantes à chaque fois que le battler est détruit.
 Compléter une Quête Ce Déclencheur s'active à chaque fois que ce battler vous fait gagner des points de quête.	 Actions	 Engager À chaque fois que vous auriez pu attaquer avec ce battler, vous pouvez à la place l'engager pour gagner l'effet des icônes après celle-ci.

Modificateurs

Ces icônes portent un nombre indiquant comment chaque élément est modifié.

 Modificateur de coût Le coût de la cible est modifié avec le nombre indiqué. Dans le cas présent, son coût est augmenté de 1.	 Modificateur de force La force de la cible est modifiée avec le nombre indiqué. Dans le cas présent, sa force est augmentée de 1.	 Modificateur de temps S'il s'agit d'un nombre positif, déplacez la jauge Chrono Clash d'autant de cases vers vous. S'il s'agit d'un nombre négatif, déplacez-la d'autant de cases vers votre adversaire.
--	---	---

Effets

Ces icônes vous indiquent que faire à la cible de la capacité ou d'effectuer des actions spécifiques. Les icônes d'effet d'une capacité donnée se résolvent toujours de la gauche vers la droite. Si vous ne pouvez pas résoudre toutes les icônes d'une capacité, vous ne pourrez en résoudre aucune.

Exemple

 Si une capacité d'invocation me demande de me défausser d'une carte de ma main puis de piocher une carte d'extra deck alors que je n'ai plus de carte en main, je ne pioche pas de carte puisque je n'ai pas pu m'en défausser.

 Détruire la cible Elle est placée dans le cimetière de son propriétaire. Si elle avait une quête, cette carte est défaussée elle aussi.	 Pioche/Défausse de carte S'il y a un nombre positif sur l'icône, piochez autant de cartes. S'il y a un nombre négatif sur l'icône, défaussez-vous d'autant de cartes.
 Engager la cible Tournez-la de côté. Si elle était déjà engagée, il n'y a pas d'effet supplémentaire.	 Gagner des gardiens S'il y a un nombre positif sur l'icône, posez autant de cartes du haut de votre deck au-dessus de votre pile de gardien sans les regarder. S'il y a un nombre négatif sur l'icône, défaussez autant de cartes du dessus de votre pile de gardien. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre pile de gardien.
 Dégager la cible Si la cible a déjà été dégagée, il n'y a pas d'effet supplémentaire.	 Piocher extra deck Piochez le nombre de cartes de votre extra deck indiqué par l'icône.
 Renvoyer la cible dans la main de son propriétaire Si elle avait une quête, cette carte est renvoyée dans la main de son propriétaire elle aussi.	 Gagne La cible gagne les icônes listées après cette icône. Si l'icône Gagne était précédée d'une icône déclencheur, ou avait été gagnée par une capacité de gardien, l'effet dure jusqu'à la fin du tour. Si elle n'était pas précédée d'une icône déclencheur et qu'elle est sur un battler en jeu, l'effet tient tant que le battler est en jeu.
 Jouer la capacité d'invocation de la cible Vous pouvez jouer la capacité après l'icône déclencheur d'invocation [] comme si elle venait d'être invoquée.	

Capacités

 + Attaque de gardien Ce battler attaque le même nombre de gardiens supplémentaires que celui indiqué par l'icône.	 Sentinelle Tant que ce battler est engagé, votre pile de gardien ne peut pas être attaquée. Vous pouvez engager ce battler quand vous l'invoquez. Cette habilité est inactive quand un battler participe à une quête.
 Ne peut pas attaquer Ce battler ne peut pas attaquer mais il peut tout de même participer à une quête.	 Retraite À chaque fois que ce battler perd un combat dans le champ de bataille, renvoyez-le dans la main de son propriétaire.
 Ne peut pas attaquer des battlers Ce battler ne peut pas attaquer des battlers ennemis engagés. Il ne peut attaquer que les piles de gardien de l'adversaire et les gardiens sur des battlers en quête.	 Vigueur Lorsque vous invoquez ce battler, vous pouvez mettre dessous une carte de votre main face visible. À chaque fois que votre adversaire devrait le détruire, défaussez-vous à la place de la carte dessous. S'il ne reste aucune cartes dessous, le battler est détruit.
 Protecteur En jeu, vos battler non-protecteurs ne peuvent pas être la cible d'effets ennemis.	 Attaque sournoise Vous pouvez invoquer ce battler pour son coût d'attaque sournoise à la place, indiqué par le chiffre dans l'icône. Si vous faites cela, attaquez avec directement (même si ce n'est plus votre tour). Détruisez-le après cette attaque.
 Soin À chaque fois que ce battler perd une bataille en attaquant, il n'est pas détruit.	 Insaisissable Ce battler peut uniquement être attaqué par des battlers avec insaisissable.
 Leader À chaque fois que ce battler attaque, le battler suivant que vous invoquez voit son coût réduit du nombre de l'icône. Les effets de Leader s'accumulent jusqu'à la fin du tour.	 Transformation Pendant votre tour, vous pouvez engager un de vos battlers qui peut attaquer et le faire revenir dans votre main. Payez le coût du battler transformé et mettez-le en jeu en mode attaque, même si ce n'est plus votre tour. Jouez les déclencheurs d'invocation et/ou d'attaque du battler Transformation s'il en possède.
 Dernier debout À chaque fois que ce battler combat, il obtient le bonus de force de cette icône. Détruisez-le après le combat.	 Prémises du temps Lorsque vous invoquez un battler avec cette icône, si la jauge Chrono Clash est sur le nombre indiqué ou plus grand du côté de votre adversaire, jouez la capacité d'invocation une seconde fois, en ignorant l'icône prémisses du temps cette fois-ci.
 Renforts À chaque fois que ce battler est détruit sur le champ de bataille, vous pouvez invoquer un battler ou un battler d'extra deck de votre main avec un coût inférieur à ce battler.	 Provocation Quand un battler de provocation est engagé et pas en quête, vos battler de non-provocation ne peuvent pas être attaqués. Quand vous l'invoquez, vous pouvez l'engager.
 Légion À chaque fois que ce battler est détruit, vous pouvez vous défausser de la carte du dessus de votre deck. Si un battler est défaussé de cette façon, piochez-le. Si un battler a plus d'une de ces icônes, faites-le une fois pour chaque icône de légion que le battler possède.	 Pilote Vous pouvez invoquer un battler pilote normalement, ou l'invoquer pour son coût de pilote. Si vous l'invoquez pour son coût de pilote, vous devez le joindre à l'un de vos battlers Eva qui ne possèdent déjà pas de pilote. En étant joint, le pilote ajoute sa force et ses capacités au battler Eva.
 Rapide Ce battler peut attaquer le tour où vous l'invoquez.	

Exemples

 À chaque fois que ce battler attaque, défaussez-vous d'une carte de votre main et piochez une carte de votre extra deck.

 Lorsque ce battler est engagé, vous gagnez 1 temps.

 Lorsque vous invoquez ce battler, le battler choisi perd -3 de force. Si la jauge Chrono Clash de votre adversaire est de 3 ou plus, relancez l'effet.

Vous pouvez utiliser la capacité transformation sur cette carte pour renvoyer un battler déjà en jeu et invoquer cette carte à la place. Engagez un battler déjà en jeu, payez le coût de 8, et remplacez-le avec cette carte. Une carte invoquée avec transformation pourra toujours attaquer et utiliser ses capacités, même si la jauge Chrono Clash est du côté de votre adversaire. Dans le cas de cette carte, elle active la capacité d'invocation d'un battler de votre choix.