

Dracoliath

Jeu de cartes stratégique et draconique par Alexys Dussier
2 ou 4 joueurs, 8 ans et +, ~15 minutes

Un duel draconique légendaire

Dans Dracoliath, vous incarnez deux dragons légendaires qui s'affrontent en duel au sommet d'une montagne. Fusionnez vos cartes, accumulez des Trésors et traversez les Tempêtes pour surpasser votre adversaire et remporter le duel !

Regardez directement la vidéo-règle ici : <https://youtu.be/4CIX4NQMARc>



Contenu :

- ❖ 126 cartes de jeu
- ❖ 2 cartes aide-mémoire
- ❖ 2 réglettes graduées cartonnées et leurs pins pour compter la Vie et la Puissance
- ❖ 4 jetons Concentration



Réglette 1 contre 1 (Recto)



Pins

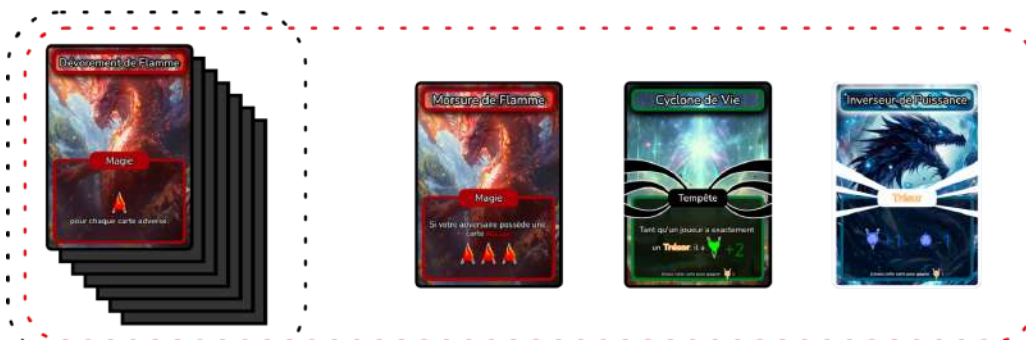


Réglette 2 contre 2 (Verso)

Mise en place :

1. Mélangez toutes les cartes pour former une Pioche face cachée au centre de la table.
 2. Laissez un espace à côté pour constituer la pile de la Défausse, face visible.
 3. Distribuez 1 carte à chaque joueur. Cette carte constitue sa Main et est placée face visible devant lui.
 4. Révélez les 3 premières cartes de la Pioche et alignez-les au centre de la table pour former la Rivière.
 5. Révélez également la carte du sommet de la Pioche et placez-là au-dessus de celle-ci. Cette carte fait également partie de la Rivière comme les 3 autres cartes alignées.
 6. Chaque joueur place son pins sur sa réglette graduée à 12 pour représenter sa Vie. Il fait de même avec son pins de Puissance qu'il place initialement à 0. En deux contre deux, utilisez le côté B de la réglette et placez votre Vie à 20.
 7. Chaque joueur ajuste sur sa réglette (côté A) :
 - a. sa Vie à 12
 - b. sa Puissance à 0
- En mode 2 contre 2, utilisez le côté B des réglettes et placez la Vie à 20.
8. Le joueur ayant le moins craché de feu dans sa vie commence.
 9. L'autre joueur, pour compenser, gagne un jeton Concentration et perd une Vie (en ajustant sa réglette).

Pioche



Défausse



Rivière



But du jeu :

Le premier des joueurs à remplir l'une des deux conditions de victoire suivantes remporte la partie :

- ❖ Soit amener la Vie de votre adversaire à 0.

OU

- ❖ Soit atteindre 18 de Puissance (ou 30 en 2 contre 2).

Si les deux joueurs remplissent chacun une condition en même temps, alors la partie se termine par une égalité.

Description d'une carte :



- ① Nom
- ② Symbole de Maîtrise
- ③ Couleur
- ④ Type
- ⑤ Effets

Chaque carte du jeu est unique et possède :

- ❖ un nom
- ❖ une couleur
- ❖ un type
- ❖ un ou plusieurs effets
- ❖ un symbole de maîtrise

Il y a 3 types de cartes :

- ❖ Magies, qui produisent des effets immédiats lorsqu'elles sont jouées.
- ❖ Trésors, qui vous octroient des effets passifs tant qu'ils sont dans votre Main.
- ❖ Tempêtes, qui octroient des effets passifs aux deux joueurs tant qu'ils sont visibles.

Il y a 4 couleurs de cartes :

- ❖ Rouges, pour diminuer la Vie de votre adversaire
- ❖ Vertes, pour récupérer votre Vie
- ❖ Bleus, pour gagner de la Puissance
- ❖ et Violettes, pour tous les autres effets !

Notez qu'il n'y a globalement presque pas de cartes pour diminuer la Puissance de votre adversaire. Au cours de la partie, la Puissance des deux joueurs ne fera que monter jusqu'à ce que l'un des deux l'emporte !

Les effets d'une carte permettent de savoir ce que la carte fait précisément. Chaque carte a des effets uniques.

Le symbole de maîtrise, en haut à droite de chaque carte, permet d'ajuster le degré de complexité et d'interaction entre les cartes. Pour une première partie, il est conseillé de jouer uniquement avec les cartes qui ne possèdent pas de symboles de maîtrise. Une fois familiarisé avec les règles et les interactions entre les cartes, il est conseillé d'inclure les cartes de maîtrise "1" pour une rejouabilité renouvelée. Enfin, pour l'expérience ultime, vous pouvez enfin ajouter au deck les cartes de symbole de maîtrise "2", qui correspondent aux Trésors Légendaires, qui sont les cartes Recto-Verso.

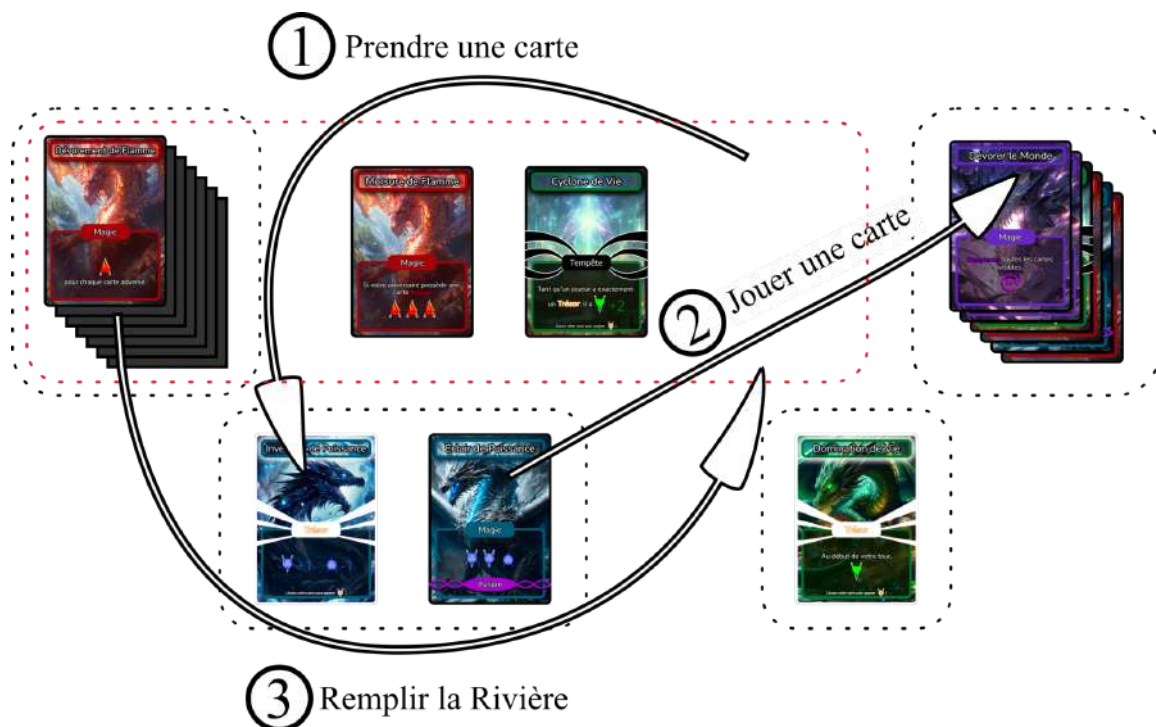
Déroulement de la partie :

Les joueurs jouent l'un après l'autre à tour de rôle jusqu'à ce que l'un d'entre eux remporte la partie.

Déroulement du tour de jeu d'un joueur :

Chaque tour est composé de 3 Phases, à réaliser dans cet ordre :

1. Prendre une carte
2. Jouer une carte
3. Remplir la Rivière



Phase 1, Prendre une carte :

Réalisez les étapes de cette Phase dans l'ordre suivant :

1. Si vous avez des effets de carte en jeu stipulant "Au début de votre tour", ils se déclenchent maintenant. Si il y en a plusieurs, vous choisissez l'ordre de résolution.
2. Si vous jouez à 2 contre 2 et que vous êtes le premier joueur de votre équipe à jouer, l'un des deux joueurs de cette équipe PEUT donner l'une des cartes de sa main à son coéquipier. En revanche, les deux coéquipiers ne peuvent pas simultanément donner une carte à leur coéquipier.
3. Si vous avez un jeton de Concentration, vous pouvez décider de le dépenser pour remplacer toutes les cartes de la Rivière, y compris celle au sommet de la Pioche. Pour cela, défaussez toutes les cartes de la Rivière, et remplacez-les par les prochaines cartes du sommet de la Pioche et retournez-les face visible.
4. Choisissez une carte dans la Rivière, à l'exception de celle qui se trouve au sommet de la Pioche, et ajoutez-là à votre Main, face visible. Vous avez donc temporairement une carte de plus dans votre Main jusqu'à la fin du tour.

Vous ne pouvez pas prendre la carte de la Rivière au sommet de la Pioche lors de cette 4ième étape. Cette carte est uniquement face visible pour que vous puissiez anticiper ce à quoi votre adversaire aura accès lors de son prochain tour.

Phase 2, Jouer une carte :

Réalisez les étapes de cette Phase dans l'ordre suivant :

1. Choisissez et jouez une carte de votre main.
2. Si c'est une Magie, appliquez ses effets dans l'ordre. Du haut vers le bas puis de gauche à droite.
3. Puis défaussez-là en la mettant face visible au sommet de la pile de Défausse.
4. Si Rien ne s'est passé (voir "Rien ne se passe") en jouant votre carte, gagnez un jeton de Concentration.

Vous pouvez jouer n'importe quelle carte de votre main, mais seules les Magies auront des effets immédiats lorsque vous les jouerez. Cela-dit vous pouvez toujours jouer vos Trésors et Tempêtes si vous le désirez. Cela aura la plupart du temps pour effet de déclencher la règle Rien ne se passe, et donc de vous faire gagner un jeton de Concentration.

Rien ne se passe :

Lorsque vous jouez à une carte, il est possible que Rien ne se passe.

Par exemple si votre carte Magie devait réduire la Vie de votre adversaire, mais que celui-ci possède un Trésor qui l'empêche de perdre de la Vie. Dans ce cas-là, Rien ne se passe.

Pour que Rien ne se passe, il faut vraiment que RIEN NE SE SOIT PASSÉ.
Par exemple si vous avez :

- Gagné un tour supplémentaire
- Échangé ou défaussé des cartes
- Pris le contrôle du prochain tour de votre adversaire
- Gagné ou perdu de la Vie, de la Puissance ou de la Concentration.
- Retourné une carte Recto-Verso.

Alors il s'est bien passé quelque chose, et cela ne compte PAS comme Rien ne se passe.

Par contre, si vous avez gagné et perdu de la Vie, Puissance ou Concentration en quantités identiques si bien que les totaux de Vie, de Puissance et de Concentration des deux joueurs sont toujours identiques, alors cela compte bel et bien comme Rien ne se passe. Vos effets se sont annulés entre eux et Rien ne s'est passé.

Précision : pour gagner de la Concentration à la fin de la Phase Jouer une carte, il faut que Rien ne se soit passé lorsque vous avez joué votre carte, mais il peut très bien s'être passé des choses lors de la Phase Prendre une carte, cela n'empêche pas de gagner de la Concentration.

Astuce : certaines Magies ne peuvent déclencher leurs effets que sous certaines conditions, par exemple "Votre adversaire a plus ou autant de Vie que vous". Dans le cas où cette condition ne serait pas remplie, donc ici si "votre adversaire a strictement moins de Vie que vous", alors l'effet ne se déclenchera pas, et cela résultera très probablement en un Rien ne se passe, ce qui vous permettra de gagner un jeton de Concentration. Et d'avoir l'air cool.

Gagner de la Concentration :

Lorsque vous gagnez de la Concentration, prenez autant de jetons Concentrations et placez les devant vous.

Si vous possédez au moins deux jetons Concentration, vous DEVEZ les dépenser immédiatement pour prendre la carte visible au sommet de la Pioche et la placer devant vous. Cette carte augmente définitivement la taille de votre Main d'un emplacement supplémentaire, vous offrant davantage de choix lors de vos prochains tours.

Astuce : avoir de nombreuses cartes devant vous, en plus de vous octroyer plus de choix, vous permet d'avoir plus de cartes Trésors et Fusions en simultanée, et donc de réaliser de plus puissants combos !

Vous pouvez aussi décider de dépenser votre jeton de Concentration lors de la deuxième étape de la Phase Prendre une carte, pour renouveler les cartes de la Rivière si celles-ci ne vous conviennent pas. Défaussez alors toutes les cartes de la Rivière, y compris celle du dessus de la Pioche, puis remplacez-les par les prochaines cartes du dessus de la Pioche.

Phase 3, Remplir la Rivière :

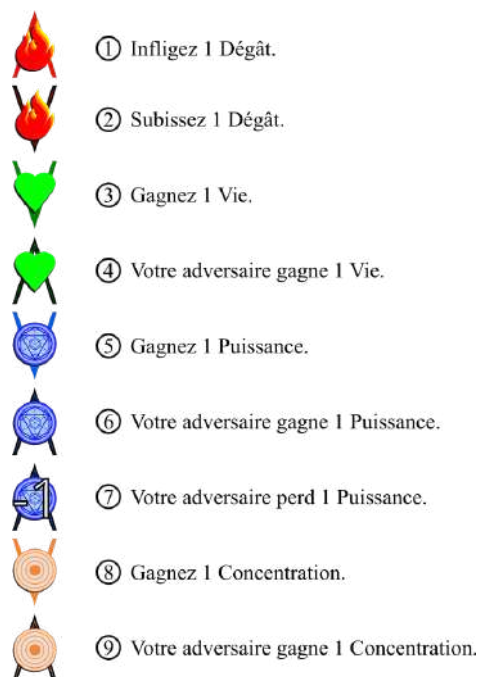
Réalisez les étapes de cette Phase dans l'ordre suivant :

1. Si vous avez des effets de cartes en jeu stipulant "À la fin de votre tour", ils se déclenchent maintenant. Si il y en a plusieurs, vous choisissez l'ordre de résolution.
2. Puis, pour chaque carte retirée de la Rivière durant ce tour, remplacez-là par une nouvelle carte du sommet de la Pioche (d'abord par celle face visible, puis par celles face cachées en-dessous si besoin). Ces cartes seront disponibles pour votre adversaire lors de son prochain tour.
3. Enfin, retournez face visible la carte du dessus de la Pioche tout en la laissant au-dessus de la Pioche.

C'est maintenant à votre adversaire de jouer.

Si la Pioche venait à ne pas contenir assez de cartes à n'importe quel moment, mélangez la Défausse face cachée pour former une nouvelle Pioche.

Les effets des cartes :



La plupart des cartes utilisent les symboles de Dégât, de Vie, de Puissance et de Concentration.

La quantité de ces symboles indique combien de crans la réglette du joueur concerné devra être ajustée.

Astuce : pour savoir quel joueur est concerné par un symbol, regardez le sens de la flèche sous le symbole !

Si la flèche est orientée vers le bas de la carte vers vous, ce symbole s'applique à vous, et si le symbole est orienté vers le haut de la carte vers votre adversaire, ce symbole comme vous l'aurez compris, s'applique à votre adversaire.

1. Les symboles de Dégâts retirent de la Vie.
2. Les symboles de Vies font gagner de la Vie.
3. Les symboles de Puissances font gagner de la Puissance. Si vous deviez perdre de la Puissance alors que vous n'en aviez pas, rien ne se passe.
4. Les symboles de Concentration font gagner des jetons Concentration. Placez alors ces jetons devant vous.

Vie excédentaire : si vous deviez gagner de la Vie, mais que vous étiez déjà à votre maximum (12 Vies en 1 contre 1 ou 20 Vies en 2 contre 2), alors l'excédent de Vie sera transformé en Dégâts et infligés à votre adversaire !

Par exemple, si vous deviez gagner 3 Vies alors que vous étiez déjà à 11 Vies sur 12, alors vous gagnerez vraiment 1 Vie pour passer à 12 Vies, et votre adversaire subira 2 Dégâts. Notez que ces Dégâts excédentaires sont traités exactement comme tous les autres Dégâts du jeu. Il pourront ainsi être amplifiés et annulés par des Trésors ou Tempêtes comme s'ils venaient d'une carte normale.

Résolution d'effets simultanés : lorsque vous résolvez plusieurs effets simultanément (lorsque vous jouez une carte, au début de votre tour ou à la fin de votre tour), résolvez l'ensemble de ces effets sans vous arrêter avant de vérifier les conditions de victoire. Les effets suivants pourraient renverser la balance !

Par exemple, si Alice a 12 Vies et Bruno seulement 1 Vie, et que Alice joue Éclair de Vie qui fait gagner 2 Vies à Alice, puis gagner 1 Vie à Bruno, voici ce qui se passerait :

1. Alice doit gagner 2 Vies. Mais comme elle a déjà toute sa Vie, cela inflige 2 Dégâts à Bruno, qui comme il n'avait plus que 1 Vie, passe à -1 Vie.
2. Bruno devrait alors perdre la partie comme il a 0 Vies ou moins, mais il reste des effets à résoudre. Il faut alors terminer de les résoudre avant de crier victoire.
3. Bruno gagne ensuite 1 Vie, ce qui le fait repasser à 0 Vie.
4. Il n'y a plus d'effets à résoudre, et Bruno est toujours à 0 Vies ou moins, il perd donc la partie et Alice gagne la partie. Mais si cette 1 Vie supplémentaire avait permis à Bruno de remonter au-dessus des 0 Vies, alors il serait resté en vie et la partie aurait continué.

Astuce : il existe autant de cartes de chaque couleur ! Donc les Dégâts des cartes Rouges sont compensés par le soin des cartes Vertes. Mais ce n'est pas le cas pour la Puissance des cartes Bleus : il n'existe presque aucune carte pour faire diminuer votre Puissance ! Usez de ce savoir à votre avantage !

Autres symboles du jeu :

	① Rejouez.
	② Retournez cette carte.
	③ Choisissez X ou Y.
	④ Lorsque vous infligez des Dégâts, infligez 1 Dégât de plus.
	⑤ Lorsque vous infligez des Dégâts, infligez 1 Dégât de moins.
	⑥ Vous ne pouvez plus subir de Dégâts.
	⑦ Défausser la carte et remplacez-la par la première carte de la Pioche.
	⑧ Active les effets des autres cartes Fusions dans votre Main.

Il n'y a pas de limite au nombre de tours supplémentaires que vous pouvez jouer d'affilés. Si vous deviez gagner un tour supplémentaire pendant que vous contrôliez le tour de votre adversaire avec la carte Contrôle Mental, vous jouez également ce tour supplémentaire à sa place.

Les effets +1 et -1 sont cumulatifs. Si la quantité devait valoir 0 ou moins, alors Rien ne se passe.

Lorsque vous activez une Magie avec Fusion, les effets +1 et -1 s'appliquent séparément pour chaque carte Fusion que vous activez ce tour-ci. Les effets +1 et -1 peuvent donc s'appliquer plusieurs fois, mais sur des effets de cartes différentes.

Un même Trésor ou Tempête ne peut s'appliquer qu'une seule fois par effet, mais peut s'appliquer plusieurs fois sur une même carte : une fois maximum pour chacun de ses effets.

Par exemple, si vous aviez comme seul Trésor le Trésor Chasseur Solitaire qui dit "Tant que c'est votre seul Trésor, vous avez Dégâts +1, Vie +1 et Puissance +1", et que vous deviez gagner 1 Vie alors que vous étiez déjà à 12 Vies, voilà ce qui se passerait :

1. Vous devez gagner 1 Vie, mais comme vous avez Vie +1 grâce à votre Trésor, vous gagnez en fait 2 Vies.
2. Vous êtes déjà à votre maximum de 12 Vies sur 12, donc ces 2 Vies sont transformés en 2 Dégâts infligés à votre adversaire.
3. Comme vous avez aussi Dégâts +1 grâce à votre Trésor, ces 2 Dégâts devraient se transformer en 3 Dégâts. MAIS, comme ce Trésor s'est déjà appliqué à cet effet lorsque vous auriez du gagner de la Vie, il ne peut pas s'appliquer une deuxième fois, et donc les 2 Dégâts ne seront pas augmentés à 3 Dégâts.
4. Votre adversaire subit donc 2 Dégâts.

Les Fusions :

Certaines Magies possèdent le mot-clé Fusion, leur permettant de combiner leurs effets avec les autres cartes Fusions dans votre Main.

Lorsque vous jouez une Fusion, commencez d'abord par résoudre tous les effets de cette carte. Puis pour chaque autre carte Fusion présente dans votre Main, jouez les effets de cette carte. Si vous avez plusieurs autres cartes Fusions, choisissez dans quel ordre vous résolvez les effets de ces cartes. Il n'y a pas de limite au nombre de Fusions que vous pouvez déclencher simultanément !

Après avoir joué une Fusion, n'oubliez pas de ensuite défausser la carte par laquelle vous avez commencé (c'est celle que vous avez joué). Les autres cartes Fusions restent dans votre Main et ne sont pas défaussées.



Les Trésors et les Tempêtes :

Les Trésors et les Tempêtes ont des effets passifs qui affectent continuellement les joueurs.

Les effets d'un Trésor ne sont actifs que lorsque ce Trésor est devant vous dans votre Main. Dès que le Trésor quitte votre Main, vous perdez immédiatement ses effets. Si le Trésor venait à changer de Main, son nouveau propriétaire bénéficie alors immédiatement de ses effets passifs. Au moment où vous jouez un Trésor, vous ne bénéficiez pas de ses effets.

Les effets d'une Tempête sont actifs dès qu'elle est visible, et elle affecte toujours les deux joueurs.

Une carte est "visible" si elle est soit dans la Main d'un des joueurs, soit dans la Rivière (y compris sur la carte visible au sommet de la Pioche). Une carte n'est pas "visible" si elle est dans la défausse ou face cachée dans la Pioche, ou si elle est en train d'être jouée.

Les joueurs peuvent jouer les Trésors et Tempêtes pour s'en débarrasser s'ils le veulent. Il est alors très probable que Rien ne se passe, auquel cas vous gagnerez probablement un jeton de Concentration. Jouer les Trésors et Tempêtes est une stratégie très courante en début de partie.

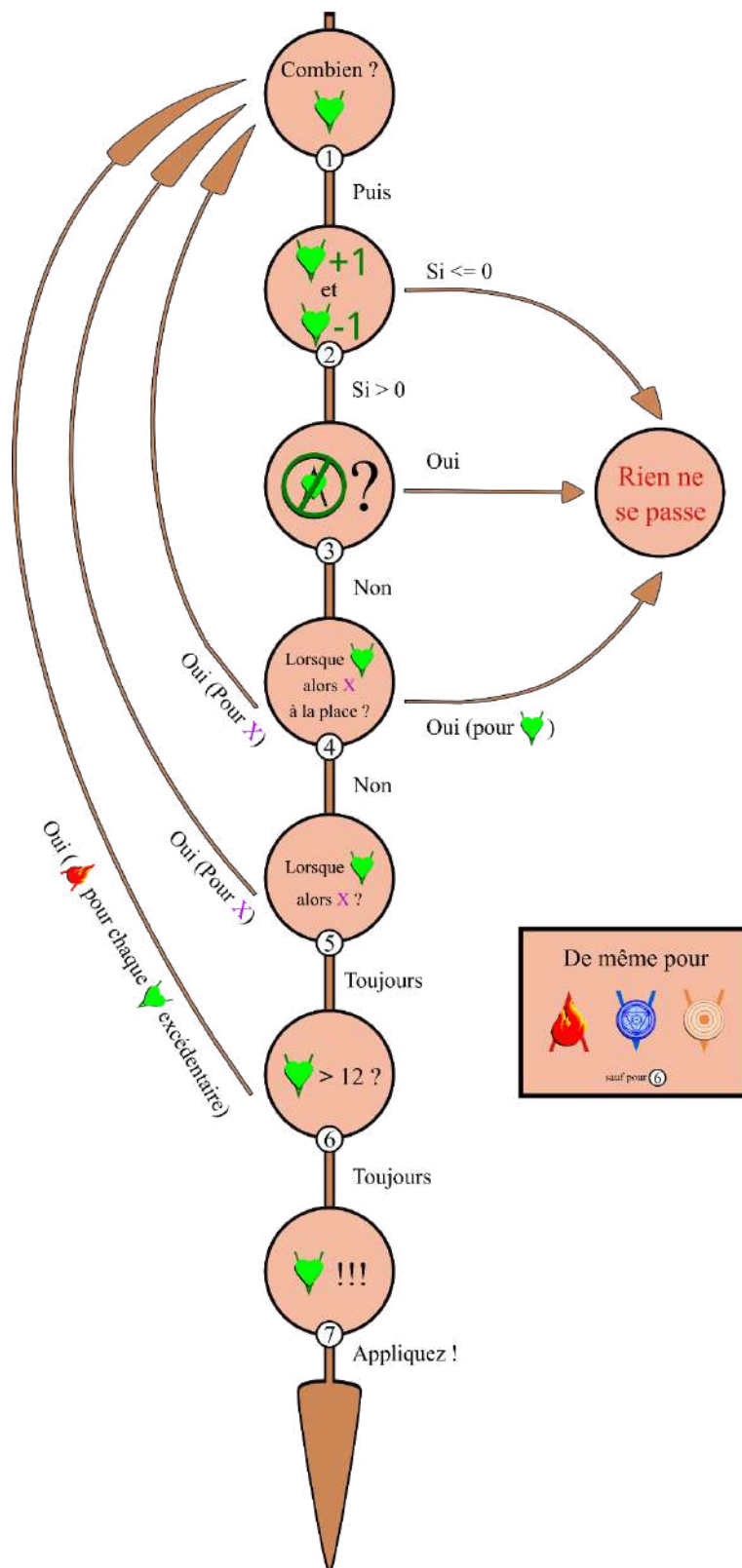
La méthode SORT :

Lorsque plusieurs effets passifs modifient un même effet simultanément, appliquez ces effets passifs dans l'ordre de la méthode SORT (Schéma de l'Ordre de Résolution Total) :

1. Comptez combien de symboles sont présents sur l'effet pour savoir combien de Vie/Puissance/Concentration un joueur doit gagner ou perdre.
2. Appliquez les modificateurs de quantité (les +1 et les -1). Si vous atteignez 0 ou moins, arrêtez-vous et Rien ne se passe.
3. Si certaines cartes vous empêchent littéralement de résoudre cet effet (avec les symboles "sens interdit barrés"), arrêtez-vous et Rien ne se passe.
4. Appliquez les "Lorsque X, alors Y à la place" et s'il y en a, arrêtez-vous alors pour X. Puis repartez à l'étape 1 pour l'effet Y. Notez bien la présence du "à la place" dans la phrase.
5. Appliquez les "Lorsque X, alors Y". Terminez alors d'appliquer l'effet X avant de commencer à appliquer l'effet Y en recommençant à l'étape 1. Notez bien l'absence du "à la place" dans la phrase.
6. Si vous deviez gagner des Vies excédentaires, continuez alors l'effet pour les Vies non excédentaires puis repartez à l'étape 1 pour l'effet de Dégât déclenché par les Vies excédentaires.
7. Appliquez la variation correspondante sur la réglette ! Félicitations, vous avez survécu à la Méthode SORT, seul un vrai Dragon aurait eu la sagesse d'arriver jusqu'ici !

À ce stage, vous avez toutes les informations nécessaires pour vous lancer dans votre premier duel en un contre un ! Vous pouvez cela-dit continuer à lire pour en apprendre plus.

Commencez ici !



Méthode SORT

Les cartes Recto-Versos : Les Trésors Légendaires !

La plupart des cartes du niveau de maîtrise "2", représentant des Trésors Légendaires, et sont Recto-Verso. Ces cartes commencent toujours orientées avec le côté Jour (la flèche noire sur fond blanc) face vers le haut. Plus tard dans la partie, si vous remplissez la condition du côté Jour, vous pourrez la retourner du côté Nuit (la flèche blanche sur fond noir). Si vous deviez à nouveau la retourner, elle reviendrait côté Jour.

Il n'y a pas de limite au nombre de fois où vous pouvez retourner une carte.

Vous ne pouvez retourner que les cartes Recto-Verso.

Tant qu'une carte Recto-Verso est orientée d'un côté, elle a le nom, la couleur, le type et les effets de ce côté-là. **L'autre côté est complètement ignoré.**

Par exemple, si vous avez une seule carte Recto-Verso, Violette du côté Jour et Rouge du côté Nuit, et qu'elle est du côté Jour, et que vous deviez vérifier si vous possédiez une carte Rouge, alors non, vous ne possédiez pas de carte Rouge.

Si une carte Recto-Verso change de main, elle restera du même côté que celui sur lequel elle était dans la main initiale. Si elle est échangée alors qu'elle était côté Nuit, son nouveau propriétaire pourra en profiter côté Nuit.



Mode de jeu à 4 joueurs en 2v2 :

Lors d'une partie à 4 joueurs, les joueurs forment deux équipes de deux joueurs qui s'affronteront alors dans un duel en équipe ! Formez les équipes en fonction de la couleur de vos flammes lorsque vous crachez du feu. Le cas échéant, formez les équipes comme bon vous semble.

Dans une partie en deux contre deux, chaque équipe possède un total de Vie et de Puissance commun aux deux joueurs de son équipe. Les jetons de Concentration et les cartes en Main en revanche, appartiennent à chacun des 4 joueurs individuellement.

Chaque équipe possède 20 Vies de départ, et les équipes doivent atteindre 30 de Puissance pour vaincre l'équipe adverse. Les joueurs des équipes gagnent et perdent ensemble.

Les joueurs d'une même équipe doivent s'asseoir côte-à-côte à table, idéalement en face de leurs adversaires.

Chaque joueur commence la partie avec 1 carte en Main. Remplissez également la Rivière avec 3 cartes, et 1 carte visible au sommet de la Pioche, comme en 1v1.

L'ordre de jeu se déroule dans l'ordre des aiguilles d'une montre, de telle façon à ce que les deux joueurs d'une même équipe jouent d'affilée avant que l'autre équipe ne joue.

Le premier joueur est choisi aléatoirement entre le deuxième joueur de chaque équipe dans l'ordre des aiguilles d'une montre. Il n'y a pas de compensation pour être la deuxième équipe à jouer en deux contre deux (car ils seront les premiers à avoir fait jouer tous les joueurs de leur équipe !).

CHAQUE JOUEUR AFFRONTÉ DIRECTEMENT LE JOUEUR EN FACE DE LUI. Donc le premier joueur de l'équipe 1 affronte le deuxième joueur de l'équipe 2, et le deuxième joueur de l'équipe 1 affronte le premier joueur de l'équipe 2. Cela a pour conséquence que, lorsque vous jouez une carte ou résolvez un effet, vous ne considérez QUE vos cartes, les cartes de votre adversaire et les cartes de la Rivière. Et, chaque fois qu'il sera fait mention de "votre adversaire" ou des "cartes adverses", cela fera toujours référence au joueur de l'équipe adverse en face de vous.

Attention : Il y a une exception à la règle de "Vous affrontez uniquement l'adversaire en face de vous", et ce sont les cartes Tempêtes. En effet, si vous ignorez complètement les cartes des deux autres joueurs, ce n'est pas le cas des cartes Tempêtes et celles-ci affecteront en permanence les 4 joueurs à la table, tant qu'elles sont visibles.

De plus, au début du tour du premier joueur de chaque équipe (dans le sens des aiguilles d'une montre), les deux joueurs de cette équipe peuvent choisir que l'un d'entre eux donne une de ses cartes à l'autre joueur de son équipe. Ils peuvent choisir de ne rien donner. Ils ne peuvent pas choisir de se donner chacun une carte (donc pas d'échange équivalent).

Lexique :

Adversaire : Le joueur en train de jouer contre vous. En 2v2, il s'agit de la personne directement en face de vous.

Ajouter définitivement une carte : Certains effets vous feront ajouter définitivement une carte à la Rivière. Pour cela prenez la carte visible du dessus de la Pioche (ou la carte du dessus face cachée si la carte visible n'est pas disponible), et mettez-là alors dans la Rivière. Il y aura donc ainsi définitivement un emplacement de plus dans la Rivière pour cette partie.

Annuler les effets d'un Enchantement : Annuler les effets d'un Enchantement revient à ignorer tout le texte de celui-ci : il est désactivé. La couleur et le type de cet Enchantement sont toujours actifs.

Autre carte : Une carte qui n'est pas la carte sur laquelle est écrit ce texte.

Au début de votre tour : Un effet commençant par "Au début de votre tour" se déclenche à la première étape de la Phase "Prendre une carte".

Carte adverse : Une carte dans la Main de votre adversaire.

Carte visible : Une carte dans la Rivière ou dans la Main d'un des deux joueurs.

Carte que vous possédez : Une carte dans votre Main. Si vous êtes en train de jouer une carte, cette carte ne compte pas comme une carte que vous possédez.

Concentration : Vous gagnez un jeton Concentration si Rien ne s'est passé lorsque vous avez joué une carte. À 2 jetons Concentration, vous devez les échanger pour gagner une nouvelle carte dans votre Main, que vous prendrez du dessus de la Pioche.

Défausse : La pile face visible des cartes que vous avez déjà utilisé pendant cette partie.

Défausser une carte : Mettre cette carte dans la Défausse.

Effets d'une carte : Le texte principal d'une carte. Pour une Magie c'est ce qu'il se passe quand on joue la carte.

Échanger des cartes : Échangez simplement la position des 2 cartes.

Fusion : Ce mot-clé vous fait jouer les autres effets de vos autres cartes avec Fusion.

Jouée une fois de plus : Lorsque vous jouez cette carte, jouez ses effets une fois de plus.

Magie : Type de carte. Jouez-la pour déclencher ses effets !

Main d'un joueur : Les cartes face visible devant ce joueur.

Pioche : Pile de carte face cachée permettant principalement de remplir la Rivière à la fin de chaque tour. La carte du dessus de la Pioche est souvent face visible et fait partie de la Rivière.

Posséder une carte : Vous possédez une carte si celle-ci est dans votre Main devant vous. Et tant que vous n'êtes pas en train de la jouer.

Puissance : La Puissance d'un joueur lui permet de gagner la partie s'il arrive à 18 (ou 30 en 2 contre 2).

Rejouer : Une fois que vous avez fini votre tour, vous jouez une fois de plus au lieu que ce soit à votre adversaire de jouer. Il n'y a pas de limite au nombre de tours d'affilés que l'on peut jouer.

Remplacer une carte : Défaussez la carte à remplacer et mettez la première carte de la Pioche à sa place.

Rivière : L'ensemble des cartes faces visibles disposées devant et au-dessus de la Pioche.

Tant que cette carte est en jeu : L'effet de cette carte s'applique tant que cette carte est dans la Rivière ou dans la Main d'un joueur.

Tempête : Type de carte ayant des effets affectant les deux joueurs tant que cette carte est visible.

Trésor : Type de carte ayant des effets tant que cette carte est dans votre Main.

Vie : Si la Vie d'un joueur atteint 0, alors il a perdu la partie.