

Comment gagner

Chaque joueur commence la partie avec ses propres decks (Deck Principal et Deck Pierre Magique) et 4000 points de vie. Il y a deux manières de remporter la partie : réduire les points de vie de l'adversaire à 0 ou attendre que l'adversaire doive piocher une carte durant sa Phase de Pioche mais n'y parvienne pas car son Deck Principal est vide.

Cartes



Ruler / Jugement Ruler (J-Ruler) :

Avatar du joueur. Il vous permet d'appeler des Pierres Magiques qui produisent de la "volonté" et de faire un jugement pour se ruer sur le champ de bataille.



Résonateurs :

Serviteurs des joueurs. Ils entrent sur le terrain, attaquent votre adversaire et vous défendent contre les attaques adverses.



Pierre Magique :

Pierre mystérieuse qui a la capacité de produire de la "volonté" (le pouvoir magique) pour invoquer d'autres cartes.

Caractéristiques des cartes :

- 1 Nom de Carte : Nom qui identifie une carte.
- 2 Coût : Nombre de volonté nécessaire pour jouer une carte. Voir ci-dessous.
- 3 Type et Race/Trait : Classe et sous-description d'une carte.
- 4 Texte : Capacités d'une carte.
- 5 ATK (puissance d'attaque) : Montant de dégâts qu'une carte inflige durant un combat.
- 6 DEF (puissance de défense) : Montant de dégâts nécessaire pour détruire une carte.



Addition :

Carte qui peut affecter le terrain ou d'autres cartes, en s'y ajoutant (en étant mises sous la carte concernée).



Regalia :

Objet à la puissance gigantesque. Mettez-la sur votre terrain pour l'utiliser.



Sort :

Carte à l'utilisation unique qui change la situation de la partie. Après sa résolution, mettez-la dans votre cimetière.

Coût

Pour jouer une carte, vous devez payer à la fois son coût d'attribut (avec des volontés spécifiques) et son coût libre (avec n'importe quelle volonté).

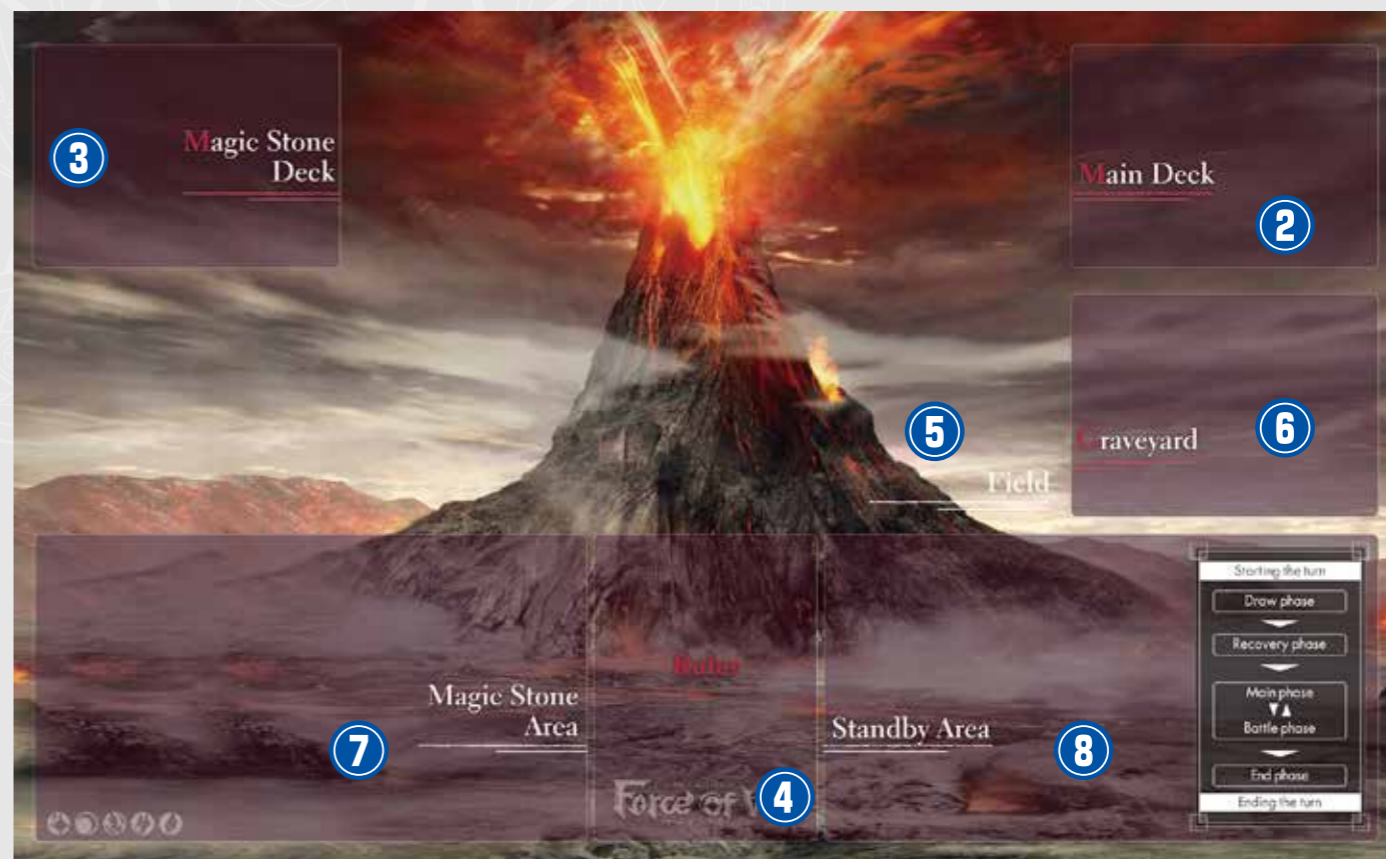


- 1 Coût d'Attribut : pour chaque icône indiquée, vous devez payer une volonté correspondante.
- 2 Coût Libre : vous devez payer autant de volonté que le nombre indiqué, de n'importe quel type.

- : Lumière
- : Feu
- : Eau
- : Vent
- : Ténèbres

Zone de Jeu

Zone de Jeu



1 Main

Les cartes prêtes à être jouées. Ne les révèlez pas à votre adversaire.

2 Deck Principal

Contient vos cartes, à l'exception des Pierres Magiques. Lorsque vous piochez vous prenez la carte du dessus de votre Deck et la mettez dans votre main. Les cartes dans votre Deck sont face verso.

3 Deck Pierre Magique

Contient vos Pierres Magiques, en attente d'être appelée. Chaque fois que vous appelez une Pierre Magique, mettez-la face recto dans votre Zone Pierre Magique. Les cartes dans votre Deck sont face verso.

4 Zone Ruler

Zone où vous mettez votre Ruler (votre avatar). Tant qu'il est dans la Zone Ruler, vous pouvez jouer ses capacités et appeler des Pierres Magiques. Vous pouvez aussi faire un jugement pour mettre votre Ruler sur le terrain (5), combattant aux côtés de vos Résonateurs.

5 Terrain

Zone où vous mettez vos Résonateurs, Regalias et Additions. Ces cartes sont actives tant qu'elles sont sur le terrain.

6 Cimetière

Zone où vous mettez vos cartes utilisées ou détruites. Les cartes dans votre cimetière sont face recto et leur ordre ne peut pas être changé. Chaque joueur peut regarder les cartes d'un cimetière.

7 Zone Pierre Magique

Zone où vous mettez les Pierres Magiques appelées depuis le Deck Pierre Magique. Vous avez besoin d'épuiser (incliner) vos Pierres Magiques pour produire de la volonté.

8 Zone Chant-Réserve

Zone où vous mettez vos cartes face verso. Vous pouvez jouer une carte depuis cette zone s'il s'agit d'un Sort : Chant-Réserve sans payer son coût et si sa condition de [Déclenchement] est remplie.

Restauré / Épuisé

Les cartes sur votre terrain, Zone Pierre Magique et Zone Ruler peuvent avoir différentes orientations: restaurées (prêt à être utilisé) ou épuisées (utilisé). Sauf indication spécifique, les cartes entre dans leur zone restaurées.



Mise en Place

- ① Chaque joueur prépare son Deck Principal, son Deck Pierre Magique et sa carte Ruler.
- ② Chaque joueur mélange son Deck Principal et son Deck Pierre Magique et les place respectivement dans sa Zone Deck Principal et sa Zone Deck Pierre Magique.
- ③ Les joueurs utilisent un moyen aléatoire pour déterminer qui choisira le joueur commençant la partie.
- ④ Chaque joueur pioche cinq cartes dans son Deck Principal pour constituer sa main. En commençant par le joueur qui débutera la partie, chaque joueur peut choisir n'importe quel nombre de cartes de sa main et les mettre sous son Deck dans l'ordre de son choix, puis pioche autant de cartes. Ceci est nommé "faire un mulligan".
- ⑤ Chaque joueur pose simultanément son Ruler dans sa Zone Ruler, puis la partie commence avec le premier tour du joueur choisi.

Séquence du Tour

① Phase de Pioche

※ Si vous êtes le joueur débutant la partie, vous ne piochez pas de carte durant la première phase de pioche.

Piochez une carte dans votre Deck Principal et mettez-la dans votre main.

② Phase de Restauration

※ Chaque joueur passe sa Phase de Restauration durant son premier tour.

Restaurez toutes vos cartes épuisées (en les réorientant droites).

③ Phase Principale

Vous pouvez faire plusieurs actions dans n'importe quel ordre, n'importe quel nombre de fois. Voir le tableau à droite pour plus de détails.

④ Phase de Fin

Tous les dégâts infligés aux Résonateurs et J-Rulers sont retirés.

Si le joueur actif a plus de cartes dans sa main que la taille de main maximum, ce joueur doit défausser les cartes en surplus. La taille de main maximum par défaut est sept. Alors l'adversaire devient le joueur actif et commence son tour.

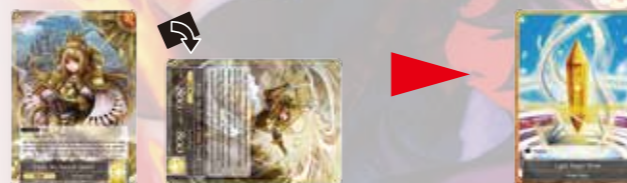
Ce que vous pouvez faire à n'importe quel moment (voir "Poursuite" pour plus de détails) :
Vous pouvez faire les choses suivantes à n'importe quel moment, même durant le tour de votre adversaire ou durant un combat.

- 1 : Jouer un Sort : Chant-Instantané depuis votre main en payant son coût. Faites ce que la carte indique dans l'ordre dans lequel cela est écrit, puis mettez-la dans votre cimetière.
- 2 : Jouez une capacité activée d'une de vos cartes en payant son coût d'activation. Toutes les capacités activées ont un double point (:). La partie avant le double point est leur coût d'activation. La partie après le double point est l'effet qui se produit lorsque vous payez le coût d'activation. Si le symbole apparaît dans le coût, cela signifie qu'il faut épuiser la carte en tant que coût d'activation. Si cette carte est un Résonateur, vous ne pouvez pas jouer une de ses capacités activées avec le symbole durant le tour où il a été mis sur le terrain.
- 3 : a été mis sur le terrain. Jouer un Sort : Chant-Réserve depuis votre main ou votre Zone Chant-Réserve si sa condition de [Déclenchement] est remplie. Si vous la jouez depuis votre main, vous devez payer son coût comme n'importe quelle autre carte. Si vous la jouez depuis votre Zone Chant-Réserve, vous n'avez pas besoin de payer un coût.
* Vous ne pouvez pas jouer un Sort : Chant-Réserve durant le tour où il a été mis dans votre Zone Chant-Réserve.

Ce que vous pouvez faire pendant votre Phase Principale :

- 1 : Appeler une Pierre Magique en épuisant votre Ruler ou J-Ruler. Mettez la carte du dessus de votre Deck Pierre Magique dans votre Zone Pierre Magique, face visible. À partir de ce moment, vous pouvez l'épuiser pour produire de la volonté.

※ Vous ne pouvez appeler de Pierre Magique qu'une fois pendant chacun de vos tours.



- 2 : Mettre un Résonateur ou une Regalia depuis votre main sur votre terrain en payant son coût.

- 3 : Ajouter une Addition à une autre carte sur le terrain depuis votre main en payant son coût. Lorsque vous ajoutez une Addition à une autre carte, mettez-la directement sous cette carte pour montrer à quelle carte elle est ajoutée.

- 4 : Jouer un Sort : Chant depuis votre main en payant son coût. Faites ce que dit la carte dans l'ordre d'écriture, puis mettez-la dans votre cimetière.

- 5 : Mettre une carte dans votre Zone Chant-Réserve. Vous pouvez payer [2] pour mettre une carte depuis votre main dans la Zone Chant-Réserve, face cachée. À partir du prochain tour, vous pouvez jouer cette carte s'il s'agit d'un Sort : Chant-Réserve sans payer son coût et si sa condition de [Déclenchement] est remplie.

- 6 : Déclarer un combat. Voir "Combat" pour plus de détails.

- 7 : Faire un jugement. Voir "Jugement" pour plus de détails.

Poursuite

Dans ce jeu, vous pouvez déclarer une action en réponse à une autre action avant que la précédente soit résolue. Ceci est appelé "poursuivre". Les actions en poursuite sont résolues avant les actions auxquelles elles répondent.

[Exemple]

- ① Votre adversaire joue Flammedémon en ciblant votre Galahad, le Fils du Dieu pour 500 dégâts. Si elle est résolue, votre Galahad, le Fils du Dieu sera détruit.
- ② Vous poursuivez Flammedémon avec Orgueil des Chevaliers, en ciblant votre Galahad, le Fils du Dieu.
- ③ Orgueil des Chevaliers est résolu en premier et la DEF de votre Galahad devient 600. Puis Flammedémon est résolue et inflige 500 dégâts, ce qui est insuffisant pour détruire votre Galahad, le Fils du Dieu.



Combat

Durant votre tour vous pouvez déclarer un combat. Vous pouvez déclarer une Phase de Combat autant de fois que vous le voulez.

- 1 : Choisissez un de vos Résonateurs restauré ou votre J-Ruler restauré et déclarez une attaque avec lui.

※ Vous ne pouvez pas déclarer d'attaque avec un Résonateur ou un J-Ruler qui a été mis sur le terrain durant ce tour.

- 2 : Choisissez l'objet attaqué :

- Votre adversaire ;
- ou un des Résonateurs ou J-Ruler de votre adversaire épuisés.

- 3 : Épuisez votre Résonateur ou J-Ruler proposé comme attaquant, et à partir de ce moment, il est votre attaquant.

- 4 : Votre adversaire peut épuiser un de ses Résonateurs ou J-Ruler restaurés pour bloquer votre attaquant.

- S'il bloque, votre attaquant et le bloqueur se combattent.
- Si votre Résonateur ou J-Ruler attaque un Résonateur ou J-Ruler épuisé et n'est pas bloqué, ils se combattent.
- Si votre Résonateur ou J-Ruler attaque votre adversaire et n'est pas bloqué, c'est une attaque directe.

- 5 : Dégâts de combat :

- Si des Résonateurs ou J-Rulers se combattent, chacun inflige à l'autre des dégâts égaux à son ATK (puissance d'attaque), simultanément. Si un Résonateur reçoit des dégâts supérieurs ou égaux à sa DEF (puissance de défense), il est détruit et mis dans le cimetière de son propriétaire. Si un J-Ruler reçoit des dégâts supérieurs ou égaux à sa DEF, il est détruit (voir ci-dessous).
- Si un Résonateur ou J-Ruler attaque directement un joueur, il inflige des dégâts égaux à son ATK à ce joueur, qui perd autant de points de vie. Si un joueur a 0 ou moins points de vie, il perd la partie.

Jugement

Vous pouvez faire un Jugement pour mettre votre Ruler sur votre terrain comme Jugement Ruler (J-Ruler). À partir de ce moment, votre Jugement Ruler peut se joindre aux combats comme vos Résonateurs.

Pour faire un jugement, votre Ruler doit être restauré et vous devez remplir les conditions de sa [J-Activation].

Lorsque vous résolvez un jugement, retournez votre Ruler sur sa face J-Ruler et mettez-le sur votre terrain.

- Votre J-Ruler n'est pas un Résonateur, donc les effets s'appliquant aux Résonateurs ne s'appliquent pas à lui.

- Vous pouvez appeler des Pierres Magiques en épuisant votre J-Ruler, comme vous le faites avec votre Ruler (excepté durant le tour où vous faites un jugement).

- Si votre J-Ruler est détruit, remettez-le dans votre Zone Ruler avec sa face J-Ruler visible, et gardez l'orientation qu'il avait lorsqu'il a été détruit (restauré/épuisé). Il perd son ATK, sa DEF, et ses capacités, mais vous pouvez toujours l'épuiser pour appeler des pierres magiques.

- Vous ne pouvez pas appeler de Pierre Magique si vous avez fait un jugement durant ce tour.



Jugement