

💡 Gricha German, Corentin Lebrat
Florian Sirieix, Benoît Turpin

✍️ Naïade, Robin Lagofun

LIVRET DE RÈGLES



L'HÉRITAGE
D'Arthur



C'EST QUOI CE JEU ?

Tag Team est un auto battler et un deckbuilder, avec un twist.

Qu'est-ce qu'un auto battler ?

Un auto battler est un jeu dans lequel chaque Round comprend une Phase de préparation, durant laquelle vous faites vos choix tactiques, suivie d'une Phase de Combat où vous ne pouvez plus rien changer, vous contentant de regarder comment votre plan se déroule.

Qu'est-ce qu'un deckbuilder ?

Un deckbuilder est un jeu dans lequel vous pouvez ajouter des cartes à votre paquet, votre Deck, durant la partie pour le rendre plus efficace contre celui de votre rival.

C'est quoi le twist ?

Le twist de *Tag Team* est que vous ne changez jamais l'ordre des cartes de votre Deck. Vous y insérez des cartes où vous le souhaitez, mais sans jamais changer l'ordre de celles déjà en place.

NOUVELLES MÉCANIQUES DE JEU



Tag Team est une série de boîtes pouvant être combinées ou jouées séparément, chacune comprenant des Combattants uniques. Les règles de base restent inchangées mais certains personnages introduisent de nouvelles mécaniques inédites. Celles de *L'Héritage d'Arthur* sont signalées par **NOUVEAU**. Si vous connaissez déjà *Tag Team*, vous n'aurez qu'à apprendre ces nouvelles mécaniques !



PRINCIPE DU JEU

Dans **Tag Team**, les joueurs combinent les Decks uniques de deux Combattants pour affronter leur adversaire au cours d'une série de Rounds. Vous commencez avec un Deck de Combat composé de deux cartes seulement (une pour chacun de vos Combattants).

- **Le combat commence !**

Révélez simultanément une carte à la fois et suivez les instructions qui s'y trouvent. Une fois vos deux cartes jouées, c'est la fin du Round.

- **À vous de construire !** Prenez les trois premières cartes de votre Deck de Construction (composé des Decks de vos deux Combattants) et ajoutez une de ces cartes à votre Deck de Combat, sans modifier l'ordre des cartes qui le composent. Votre carte d'Attaque fera-t-elle face au Blocage de votre Adversaire ou parviendra-t-elle à l'éviter ?

- **Début d'un nouveau Round.** Vous combattez à nouveau, mais cette fois le Round comprendra trois cartes. Combattez et construisez jusqu'à ce que l'un de vous deux soit KO !



BUT DU JEU

Pour remporter le Combat, vous devez mettre hors de combat au moins l'un des Combattants adverses, en réduisant ses Points de vie jusqu'à ce qu'il soit KO.



MATÉRIEL



60 cartes Combat
(10 par Combattant)



6 cartes
de Sélection



1 plateau
Arbre



6 plateaux Combattant



4 marqueurs
Spéciaux (Jaunes)



1 jeton
Corbeau



40 cubes de
Puissance
(violet)



1 marqueur
Masque de Bois (noir)



5 jetons
Écaille



4 marqueurs de
Points de vie (verts)



1 Guide des
Combattants

CHOISISSEZ VOS COMBATTANTS!



IMPORTANT: S'il s'agit de votre première partie de *Tag Team*, passez directement à la Mise en place (Page 6). Vous utiliserez les informations de cette page pour vos futurs Combats !

TEAM BUILDING

Pour un Combat spectaculaire, il faut une équipe d'exception !

Avant chaque partie, vous choisissez vos Combattants à l'aide des cartes de Sélection.

Mélangez les cartes de Sélection et distribuez-en la moitié à chaque joueur, puis choisissez vos Combattants selon l'une de ces deux méthodes :



DRAFT RÉGULIER

1 Chaque joueur regarde ses cartes de Sélection et choisit la carte d'un Combattant qu'il souhaite jouer. Les deux joueurs placent simultanément leur carte face visible devant eux.

2 Chaque joueur passe alors les cartes restantes à l'autre joueur et sélectionne un second Combattant parmi les cartes qu'il vient de recevoir. Les deux joueurs placent simultanément leur seconde carte face visible à côté de leur autre carte de Combattant.

Chacun prend les plateaux des deux Combattants qu'il a choisis et les place devant lui. Les équipes sont prêtes pour le Combat !

Les cartes de Sélection ainsi que les plateaux Combattant qui n'ont pas été choisis par les joueurs sont rangés dans la boîte. Ils ne seront pas utilisés dans la suite de la partie.

DRAFT COMPÉTITIF

(Nécessite plusieurs boîtes – voir ci-dessous)

Suivez les mêmes étapes que pour le Draft régulier, mais après avoir choisi votre première carte de Sélection (et avant de la révéler), défaussez une autre carte, face cachée, puis passez le reste des cartes à l'autre joueur. Il ne pourra pas choisir la carte défaussée.



NOUVEAU

DRAFT AVEC PLUSIEURS BOÎTES DE JEU

Vous pouvez combiner plusieurs boîtes de **Tag Team** en votre possession pour créer plus de combinaisons !

Si vous avez plus que 12 Combattants, mélangez simplement toutes les cartes de Sélection et distribuez-en 12, face visible, au centre de la table. Remettez les autres dans la boîte. Prenez le temps d'analyser les Combattants disponibles, mélangez-les et distribuez-en la moitié à chaque joueur, puis suivez les règles du Draft de votre choix.



IMPORTANT : Ne combinez pas plusieurs exemplaires d'une même boîte.

MISE EN PLACE

Cette section décrit la mise en place de n'importe quelle partie de **Tag Team** et apporte des précisions sur la mise en place de votre première partie. Pour celle-ci, nous vous conseillons d'opposer une équipe composée d'**Excalibur** et du **Chevalier Vert** à une autre comprenant **Perceval** et le **Dragon**.

1 PLACEMENT DES JOUEURS

Les deux joueurs doivent, si possible, être assis face à face autour d'une table.

2 PLATEAUX COMBATTANT

Si ce n'est pas votre première partie, prenez les plateaux de vos deux Combattants choisis pendant la Phase de Team Building et placez-les devant vous. L'autre joueur fait de même avec ses Combattants. Si vous avez utilisé les cartes de Sélection pour former votre équipe, vous pouvez les ranger dans la boîte.

PREMIÈRE PARTIE : Prenez les plateaux Combattant d'**Excalibur** et du **Chevalier Vert**. L'autre joueur prend les plateaux de **Perceval** et du **Dragon**.

NOTE : Le plateau Combattant d'**Excalibur** est recto verso. Assurez-vous que le côté **Excalibur** est visible et non le côté **Lame Brisée**.

3 POINTS DE VIE

Prenez deux Marqueurs de Points de vie et placez-les sur les cases de départ **(A)** des pistes de Points de vie **(B)** de vos Combattants.

4 PUISSANCE

Prenez autant de Cubes de Puissance que la Puissance Initiale de chaque Combattant **(C)** et placez-les au-dessus du plateau Combattant, pour constituer la Réserve de Puissance **(D)**.

PREMIÈRE PARTIE : Vous en placez 0 pour **Excalibur** et 1 pour le **Chevalier Vert**. L'autre joueur en place 0 pour **Perceval** et 2 pour le **Dragon**.

5 MARQUEURS ET JETONS SPÉCIAUX

Consultez la section du *Guide des Combattants* consacrée à chacun de vos Combattants. Vous y trouverez les instructions concernant les pistes et jetons spéciaux de certains Combattants.

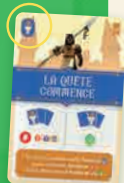
PREMIÈRE PARTIE : Placez le Masque de Bois sur la case **(E)** du plateau du **Chevalier Vert**. L'autre joueur prend les 5 jetons Écaille et les place dans une réserve à côté du plateau du **Dragon**. **(F)**.

6 DECKS DES COMBATTANTS

Chaque Combattant a un Deck spécifique de 10 cartes, reconnaissables grâce à l'emblème du Combattant **(G)**.

Prenez les Decks de vos deux Combattants et retirez-en les cartes de Départ (reconnaissables à leur bordure noire et au symbole ★ dans le coin supérieur droit). L'autre joueur fait de même avec les Decks de ses deux Combattants.

PREMIÈRE PARTIE : Prenez les plateaux Combattant d'**Excalibur** et du **Chevalier Vert**. L'autre joueur prend les plateaux de **Perceval** et du **Dragon**.



7 DECK DE COMBAT

Chaque joueur prend ses deux cartes de Départ (★), et décide de l'ordre dans lequel il va les jouer. Placez-les en une pile face cachée, au-dessus de vos plateaux Combattant, la carte que vous souhaitez jouer en premier sur le dessus de la pile. C'est votre Deck de Combat (H).

8 DECK DE CONSTRUCTION

Chaque joueur prend les 9 cartes restantes de ses 2 Decks et les mélange pour constituer un paquet de 18 cartes, c'est son Deck de Construction. Placez-le, face cachée, à côté de vos plateaux Combattant (I).

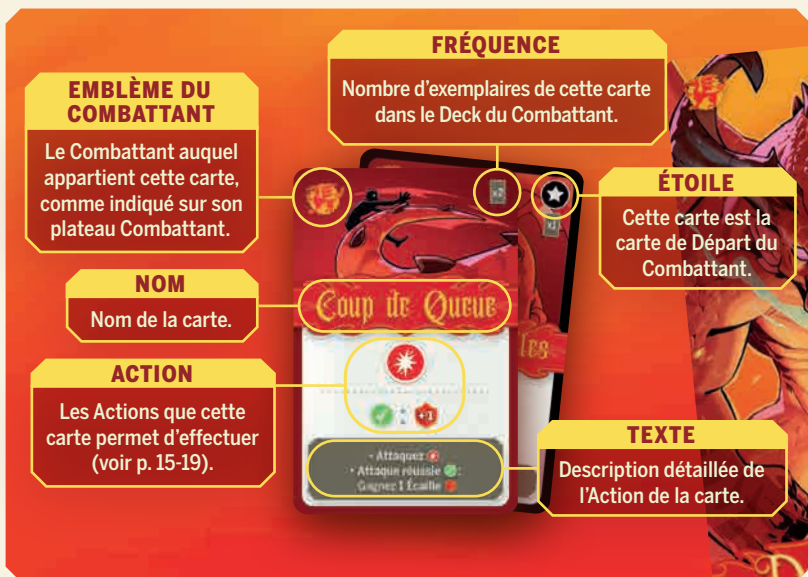
9 CONNAIS-TOI TOI-MÊME

Enfin, prenez le temps de lire la section Combat de la partie du Guide des Combattants consacrée à chacun de vos Combattants. Vous pouvez pour l'instant ignorer la partie FAQ, qui décrit des situations particulières pouvant intervenir durant le Combat.

Vous êtes prêts au Combat !



ANATOMIE D'UNE CARTE COMBAT



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se compose d'un certain nombre de Rounds. Chaque Round est divisé en deux Phases :

**PHASE
DE COMBAT**

**PHASE DE
CONSTRUCTION DE DECK**

Ces Phases alternent, Round après Round, jusqu'à ce que l'un des Combattants ait été mis hors de combat, son marqueur de Points de vie ayant atteint la case KO.

PHASE DE COMBAT!

JOUEZ VOS CARTES COMBAT

Montez sur le ring et montrez ce que vous avez dans le ventre !

C'est durant la Phase de Combat que votre équipe va affronter les Combattants adverses. Cette Phase se compose d'un certain nombre de Tours.



TIMING : On considère que toutes les Actions sont simultanées. C'est un Combat, après tout ! Dans certaines situations, le timing est important, mais celles-ci seront clairement indiquées, soit plus loin dans ce livret de règles, soit sur les cartes Action elles-mêmes.

TOURS

Au cours d'un Tour, les joueurs révèlent simultanément la carte du dessus de leur Deck de Combat et effectuent les Actions indiquées sur leurs cartes (toujours simultanément).

Toutes les Actions sont décrites sur les cartes – lisez la carte et vous saurez quoi faire !

Les Actions les plus courantes sont :



Attaque : Réduisez les Points de vie de votre Adversaire d'autant de points que le nombre de Cubes de Puissance dont vous disposez.



Blocage : Annulez toutes les Attaques de votre Adversaire ou de son Partenaire.



Gain de Puissance : Ajoutez un Cube de Puissance à votre réserve de Puissance.



Récupération de Points de vie : Gagnez le nombre de Points de vie indiqué.

Tous les détails de ces Actions et des autres sont exposés aux p. 15-18.

NOTE : Votre Deck de Combat ne comporte bien que deux cartes pendant le premier Round de jeu. Pas d'inquiétude, les choses vont se corser rapidement !



Les joueurs continuent à jouer Tour après Tour, plaçant chaque nouvelle carte sur celle jouée précédemment, jusqu'à ce que :

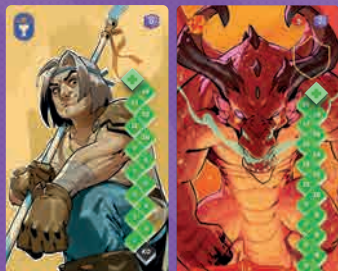
- Il ne reste plus aucune carte dans leur Deck de Combat.
- OU
- Un de leurs Adversaires a été mis KO (leur marqueur de Points de vie a atteint la case KO sur leur piste de Points de vie).

S'il ne reste aucune carte dans leur Deck de Combat, la Phase de Combat est terminée.

NE MÉLANGEZ PAS VOTRE DECK DE COMBAT.

Vous pouvez maintenant passer à la Phase de Construction de Deck et améliorer la puissance de votre Deck !

Si un de vos Adversaires a été mis KO, le Combat prend fin immédiatement (voir Fin de la partie, p.11).



PHASE DE CONSTRUCTION DE DECK

Durant cette Phase, vous allez ajouter une carte à votre Deck de Combat pour le rendre plus performant et mieux contrer celui de votre Adversaire. Cette carte provient de votre Deck de Construction, que vous aviez laissé à côté de vos plateaux Combattant.

1 PRENDRE DES CARTES

- Prenez les trois premières cartes du dessus de votre Deck de Construction.



2 AJOUTER DES CARTES

- Choisissez l'une de ces trois cartes.
- Ajoutez-la **SECRÈTEMENT** à votre Deck de Combat.



IMPORTANT:

NE CHANGEZ PAS l'ordre des cartes de votre Deck de Combat.

Vous pouvez ajouter la nouvelle carte au-dessus, au-dessous ou entre deux cartes de votre Deck de Combat.

3 DÉFAUSSEZ LES CARTES

- Défaussez les deux cartes non choisies en dessous de votre Deck de Construction, dans l'ordre de votre choix.



C'est la fin du Round.

Placez votre Deck de Combat devant vos Combattants, puis commencez un nouveau Round avec la Phase de Combat.

Où placer ma nouvelle carte ?

Les cartes de votre Deck arriveront toujours dans le même ordre. Vous devez donc tenter de placer votre nouvelle carte de telle manière qu'elle contre une ou des Attaques de votre Adversaire ou qu'elle vous permette d'exploiter des faiblesses de son Deck de Combat.



FIN DE LA PARTIE

La partie peut se terminer de 3 manières :



KO

Si l'un des Combattants est **KO** à la fin du Tour, ses **Points de vie** ayant été réduits à **KO**, la partie est terminée et ce joueur a perdu. Un Combattant dont le marqueur de Points de vie a atteint la case **KO** ne peut plus Récupérer de Points de vie.

DECKS DE CONSTRUCTION ÉPUISÉS

La partie se termine également dans le cas très rare où les joueurs ne peuvent plus prendre 3 cartes de leur Deck de Construction. C'est un match nul. Revoyez votre stratégie et commencez une nouvelle partie !



DOUBLE KO !

Si au moins deux Combattants, un dans chaque équipe, sont **KO**, c'est un match nul, et peut-être une bonne raison pour remettre ça.





***Vous connaissez désormais les règles de base et le déroulement du jeu !
Mais avant votre premier combat, passons en revue quelques détails.***

LE COMBAT DÉTAILLÉ

COMBATTANTS ACTIFS ET PARTENAIRES

Voici les détails de la structure d'un Combat, des Points de vie et de la Puissance, ainsi que des Actions et icônes que vous trouverez sur les cartes et les fiches des Combattants.

Chaque fois qu'une carte est révélée, elle détermine le **Combattant actif** et son **Partenaire** pour ce Tour. Ainsi, votre Combattant actif peut changer à chaque Tour ou rester le même pour plusieurs Tours.

Chaque fois qu'une carte est révélée, elle détermine le **Combattant actif** et son **Partenaire** pour ce Tour. Ainsi, votre Combattant actif peut changer à chaque Tour ou rester le même pour plusieurs Tours.

COMBATTANT ACTIF

Le **Combattant actif** est celui dont la carte est révélée ce Tour-ci. Sauf indication contraire, c'est lui qui effectue toutes les Actions figurant sur la carte. Le Combattant actif est également la cible par défaut de son Adversaire (le Combattant actif de l'autre joueur).



PARTENAIRE

Le Partenaire est l'autre Combattant de l'équipe du Combattant actif.

Certaines Actions des cartes Combat concerneront votre Partenaire ou celui de votre Adversaire. Lorsque c'est le cas, votre Partenaire sera représenté par l'icône  et celui de votre Adversaire par l'icône  dans la description de l'Action concernée.

Ex. : Les deux Combattants d'Amy sont *Perceval* et le *Chevalier Vert*. Comme elle a, ce Tour-ci, révélé une carte *Perceval*, *Perceval* est son **Combattant actif** et le *Chevalier Vert* est son **Partenaire**.





POINTS DE VIE ET PUISSANCE



POINTS DE VIE (PV)

Le marqueur de Points de vie indique la santé de votre Combattant . Il monte ou descend sur la Piste de Points de vie selon les attaques subies ou lorsque votre Combattant récupère des Points de vie. Prenez garde cependant, car s'il descend jusqu'à la case , votre Combattant est KO et vous avez donc perdu le Combat, et la partie (voir Fin de la partie, p. 11) !

Le marqueur de Points de vie d'un Combattant ne peut jamais descendre en dessous de la dernière case de sa piste de Points de vie. Les dégâts supplémentaires après qu'il a atteint cette case sont donc ignorés.

Un Combattant ne peut jamais dépasser son maximum de Points de vie, la case la plus élevée de la piste. Les gains supplémentaires après avoir atteint ce maximum sont donc ignorés. Les icônes Stop qui peuvent apparaître sur la piste de Points de vie de votre Combattant sont décrites à la p.19.



PUISSANCE

La Puissance de votre Combattant détermine le nombre de Points de vie que perd votre Adversaire lorsque vous l'Attaquez (voir Attaque, page suivante).

La Puissance d'un Combattant peut **augmenter** ou **diminuer** au cours d'un Combat (voir Gain ou perte de Puissance, p.13). Les Cubes de Puissance ne sont pas dépensés lorsqu'un Combattant Attaque.

NOTE : L'icône de Puissance Initiale de votre Combattant n'est utilisée que pendant la mise en place. Une fois ces Cubes de Puissance attribués, cette icône et le chiffre associé ne sont plus utilisés pour le reste du Combat.

Lorsqu'un Combattant Attaque, la Puissance de l'Attaque est égale au nombre de Cubes dans la Réserve de Puissance du Combattant au début du Tour (voir Attaque, page suivante). Les Cubes de Puissance qui ont été ajoutés ou retirés ce Tour-ci ne sont donc pas pris en compte pour cette Attaque.

Ex. : Vincent joue *Merlin* qui a 3 de Puissance au début du Tour. Il joue *La Langue Oubliée*. Il perd donc 1 Cube de Puissance et Active ses Arbres. Son Arbre lui permet d'Attaquer, ce qu'il fait avec une Puissance de 3, car c'était sa Puissance au début du Tour.



- Une Attaque avec une Puissance de 0 reste une Attaque, même si l'Adversaire ne perd aucun Point de vie.
- La Puissance d'un Combattant ne peut pas descendre en dessous de 0.
- Dans le cas peu probable où vous seriez à court de Cubes de Puissance, utilisez d'autres objets pour les remplacer.



ACTIONS !

Toutes les Actions figurant sur votre carte Combat sont obligatoires. Vous ne pouvez pas les ignorer, même si elles ne vous apportent rien ou même pire, si elles vous nuisent.



ATTAQUE

Lorsque vous jouez une Attaque, votre Adversaire perd autant de Points de vie que la **Puissance de votre Combattant au début du Tour** (voir p. 11, Puissance) votre adversaire baisse donc son marqueur de Points de vie d'autant de cases sur sa piste.

NOTE : Si votre Attaque ne vise pas le Combattant actif adverse, cela est indiqué sur votre carte Combat.



Ex. : Le Combattant actif de Zara est le **Dragon**, car elle a joué la carte *Coup de Queue*. L'autre joueuse est Amy, dont le Combattant actif est **Excalibur**, car elle a joué *L'Épée du Destin*. L'Action du **Dragon** est une Attaque. Sa Puissance est de 3 . Amy déplace donc le marqueur de Points de vie d'**Excalibur** de 3 cases vers le bas sur sa piste de Points de vie et effectue l'Action indiquée sur la carte d'**Excalibur**. Le **Dragon** gagne également une Écaille (voir Réussite, p. 18).



BLOCAGE

Le Blocage annule **toutes les Attaques** de votre Adversaire et de son Partenaire ce Tour-ci, qu'elles visent un ou plusieurs Combattants. En revanche, le Blocage n'annule aucun autre effet, notamment pas les Dégâts Directs (voir page suivante).

ACTION BONUS

- Un Blocage réussi, c'est-à-dire qui a annulé au moins une Attaque, donne toujours droit à une Action Bonus (voir Action Réussie, p. 18). L'Action Bonus pour un Blocage réussi est indiquée sur la carte. Elle n'intervient **qu'une seule fois par Tour**, quel que soit le nombre d'Attaques que la carte a Bloquées.
- Comme indiqué plus haut, une Attaque d'une Puissance de 0 reste une Attaque. Si elle est Bloquée, elle donne donc droit à l'Action Bonus.

N'OUBLIEZ PAS :

Toutes les Actions des cartes sont obligatoires. Vous ne pouvez pas choisir de ne pas effectuer une Action de la carte que vous avez jouée.



RÉCUPÉRATION DE POINT DE VIE

Récupérez le nombre de Points de vie indiqué et montez votre marqueur de Points de vie d'autant de cases sur la piste .



Si cette Action est jouée alors que le Combattant perd par ailleurs des Points de vie, montez ou baissez le marqueur de la différence entre les Points de vie Récupérés et ceux perdus.

Dès que le marqueur de Points de vie d'un Combattant atteint la case ⁴⁰, celui-ci ne peut plus être soigné.



Ex. : Zara joue *Coup de Queue* avec le *Dragon* qui Attaque avec une Puissance de 1 contre *Merlin*, le personnage d'Amy, qui a joué *L'Ordre et le Chaos*, Activant les Arbres et lui permettant une Récupération de Points de vie de +2. Cela permet à Amy de faire Récupérer 1 Point de vie à *Merlin* (+2 pour la Récupération et -1 pour l'Attaque = +1).

IMPORTANT:

Les cases Stop sur la piste de Points de vie (voir Stop, p. 19) arrêtent les Récupérations de Points de vie. Ainsi, si vous devez Récupérer 3 Points de vie, mais que la case immédiatement au-dessus de votre marqueur a une icône Stop, vous ne Récupérez qu'un seul Point de vie.



ICÔNE PARTENAIRE

Cette icône signifie que votre Partenaire est impliqué dans l'Action d'une façon ou d'une autre.

Un gain de Puissance accompagné de l'icône Partenaire signifie que votre Partenaire gagne 1 Cube de Puissance.



Une Attaque exécutée par votre Partenaire sera représentée ainsi :



Une Déviation (voir p. 18) qui fait de votre Partenaire la cible de l'Attaque se présente ainsi.



ICÔNE PARTENAIRE ADVERSE

Cette icône signifie que l'Action affecte le Partenaire de votre Adversaire.

Une Attaque contre le Partenaire adverse est donc représentée ainsi :



ATTAQUES MULTIPLES

Un même Combattant peut être la cible de plusieurs Attaques, par exemple venant de son Adversaire et de son Partenaire. On considère qu'il s'agit d'une seule Attaque dont la Puissance totale est la somme des Puissances des deux Combattants.



DÉGÂTS DIRECTS

Les Dégâts Directs sont une perte d'autant de Points de vie qu'indiqué sur cette icône. **Ce n'est pas une Attaque**, et cet effet ne peut donc pas être affecté par un Blocage ni par aucun effet déclenché par les Attaques. Cette perte de Points de vie est en revanche stoppée par les cases "Stop" de la piste de Points de vie (voir p. 19).



Si des Dégâts Directs sont infligés pendant le même Tour qu'une Attaque, ajoutez simplement la valeur des Dégâts Directs à la Puissance de l'Attaque. Le mot SUBISSEZ peut apparaître à côté de . Consultez les Mots clés (p. 19), pour plus d'informations.



Ex. : Le Combattant actif d'Émile est *Merlin*, qui joue *Rituel Obscur*, subissant 1 Dégât Direct et gagnant 1 de Puissance. Durant le même Tour, Daria joue *La Colère de la Forêt* avec le *Chevalier Vert* et Attaque avec une Puissance de 3 . Le Dégât Direct est ajouté à l'Attaque, pour une perte totale de 4 Points de vie pour *Merlin* !

Si des Dégâts Directs sont combinés à une Attaque et que celle-ci est Bloquée, seule l'Attaque est Bloquée, mais les Dégâts Directs sont quand même infligés.



GAIN OU PERTE DE PUISSANCE

Ajoutez ou retirez de votre réserve le nombre de Cubes de Puissance indiqué.

Attention : Les Cubes ajoutés ou retirés durant le Tour n'affectent pas la Puissance des Actions effectuées durant ce même Tour.



TRANSFERT

Lorsque vous devez transférer quelque chose, vous le prenez à un Combattant pour le donner à un autre.

Dans l'exemple ci-dessus, transférer 1 Cube de Puissance à votre Partenaire signifie que vous prenez un Cube de votre réserve et l'ajoutez à celle de votre Partenaire.

Vous devez toujours transférer autant que possible de la quantité indiquée, mais vous ne pouvez pas transférer plus que ce que vous avez. Ainsi, si vous n'avez aucun Cube de Puissance, vous ne pouvez pas en transférer à votre Partenaire, mais si vous devez en transférer 2 et que vous n'en avez qu'un dans votre réserve, vous transférerez ce Cube.



ANNULATION

La carte adverse est totalement ignorée et n'a donc aucun effet.



ACTION RÉUSSIE

Cette icône indique que la réussite de l'Action principale de la carte entraîne une Action Bonus. On considère que cette Action Bonus a lieu **en même temps** que les Actions "principales" des cartes.

Dans cet exemple, si cette carte réussit à Bloquer une Attaque, le Partenaire de **Morgane** gagne 1 Puissance.



Ici, si cette Attaque est réussie (elle n'est pas Bloquée), le **Dragon** gagne 1 Écaille.



N'OUBLIEZ PAS ! TOURS ET ROUNDS

- Un Tour commence chaque fois que les joueurs révèlent une nouvelle carte.
- Un Round commence lorsque les joueurs jouent la première carte de leur Deck de Combat et prend fin à l'issue de la Phase de Construction de Deck.

NOUVEAU



DÉVIATION

Il s'agit d'un Blocage, mais au lieu d'annuler l'Attaque, elle est **redirigée** contre le Combattant actif qui subit la perte de Points de vie.

- L'Attaque ayant été Bloquée, elle n'est pas considérée comme réussie.
- Ceci ne Bloque ni ne redirige les Dégâts Directs.
- Si une Déviation redirige une Attaque sur une Déviation, chaque Déviation est activée une fois et l'Attaque est considérée comme Bloquée (elle n'est pas Déviée indéfiniment).
- Si une Déviation redirige une **Attaque ciblant un Adversaire ET le Partenaire de celui-ci**, les deux Attaques sont Déviées sur le Combattant actif (voir Attaques multiples, p. 16).

NOUVEAU



PUISSANCE TEMPORAIRE

Puissance qui s'ajoute à la Puissance actuelle du Combattant. Cela ne change **PAS** le nombre de Cubes de Puissance que possède un Combattant. Ajoutez simplement le chiffre indiqué sur l'icône à la Puissance du Combattant pour déterminer la Puissance de son Attaque.

La Puissance temporaire ne peut pas être transférée ni dupliquée.

ICÔNES SUR LA PISTE DE POINTS DE VIE



STOP

Lorsqu'un marqueur de **Points de vie**  arrive sur une case avec cette icône , que ce soit en montant ou en descendant sur la piste, il s'arrête immédiatement. Cela affecte les **Attaques** , les **Dégâts Directs** , et les **Récupérations de Points de vie** .

Ex. : Le marqueur de **Merlin** est à mi-chemin sur la piste de Points de vie lorsqu'il est **Attaqué** avec une Puissance de 3. Il ne perd qu'un Point de vie, descendant jusqu'à la prochaine case avec un **Stop** . Lors d'un Tour suivant, il est de nouveau **Attaqué** avec une Puissance de 1, ce qui fait descendre son marqueur de Points de vie jusqu'à la case 6. Lors d'un Tour ultérieur, il **Récupère** 2 Points de vie, mais n'en gagne qu'un, revenant à la case supérieure qui contient un **Stop** .



N'OUBLIEZ PAS, TOUT SE DÉROULE SIMULTANÉMENT !

- Toutes les Actions sont simultanées, y compris celles qui dépendent d'une réussite.
- La Puissance d'un Combattant est toujours sa Puissance au début de son Tour.
- Les Dégâts Directs et la Puissance d'Attaque sont toujours additionnés et toute Récupération de Points de vie est soustraite de cette valeur. La différence est alors appliquée à la piste de Points de vie du Combattant.

Certaines cartes disposent de conditions chronologiques, comme *Point de pression*, qui n'est activée qu'après la résolution des Actions de la carte de votre Adversaire.

LA RÈGLE D'OR

Les règles et effets décrits sur les cartes Combat et les plateaux Combattant l'emportent toujours sur ce qui est écrit dans ce livret.

MOTS CLÉS

ENSUITE : Ce mot clé indique l'ordre dans lequel les Actions doivent être effectuées. L'Action décrite après ENSUITE est toujours effectuée après celles qui précèdent ce mot (qu'elles aient été une réussite ou pas).

Adversaire : Ce mot clé désigne le Combattant actif de l'autre joueur.

Vous : Ce mot clé désigne votre Combattant actif (sauf indication contraire).

NOUVEAU

SUBISSEZ : Ce mot clé indique que les Dégâts Directs sont infligés au Combattant qui a joué la carte, et non à son Adversaire.

Note : Certains Combattants de la première boîte de *Tag Team* s'infligent des Dégâts Directs, malgré l'absence du mot clé **SUBISSEZ**. Suivez alors les instructions indiquées sur le texte de la carte afin d'identifier la cible des Dégâts Directs.

UNE AUTRE PARTIE ?

Pour mieux préparer la partie suivante, trie les cartes Combat par Combattant et placez la carte de Départ au sommet de chaque Deck.



CRÉDITS

Chef de studio
Manuel Sanchez

Chef de projet
Olivier Lamontagne

Direction artistique
Sébastien Bizo

Directrice de marque
Joëlle Bouhnik

Rédacteur en chef
Matthew Legault

Traduction
Fabrice Lamidey

Correction
Bla bla rédaction

Graphisme
Sébastien Bizo
Shannon Leclerc-Garand
Jérémy Henrard

**JOUEZ
MAINTENANT !**



**BOARD GAME
ARENA**



Nous finançons le remplacement de tous les arbres servant à la production de nos jeux*



**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



**ASSOCIATION
OU
MAGASIN**



**OU
DÉCHÈTERIE**

Adresses sur quefairedelesdechets.fr

* Sauf pour les jeux vendus sur un territoire soumis à la taxe éco-mobilier, qui prend déjà en charge les coûts liés au dispositif de collecte, de tri et de recyclage.



15'



10+



2

© 2026 Le Scorpion Masqué Inc. L'utilisation des illustrations, du titre *Tag Team*, *Tag Team : L'Héritage d'Arthur*, du nom Le Scorpion Masqué et du logo Scorpion Masqué est strictement interdite sans le consentement écrit du Scorpion Masqué Inc.

