

ARACKHAN WARS

JOUEZ VOTRE PREMIÈRE PARTIE

Mise en place

1) Chaque joueur choisit un deck préconstruit de 23 cartes (s'arrêter à l'intercalaire) et se munit des pions faction et du pion round appropriés.



2) Les joueurs déploient le tapis de bataille et la piste de rounds. Ils s'installent face à face.



3) Après avoir examiné avec attention son deck, chaque joueur le mélange bien et le pose sur l'emplacement du tapis prévu à cet effet.



4) Les joueurs déterminent lequel d'entre eux commencera le premier round. Il place le pion de sa faction sur la piste de rounds.

3 **Phase de révélation** : les joueurs révèlent simultanément leurs cartes et y posent leurs pions faction.



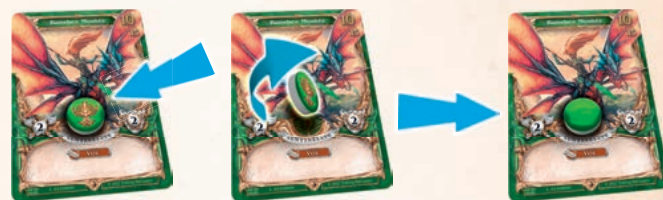
4 **Phase d'activation**, composée :

- d'une séquence optionnelle d'Initiative (cf. verso).

- du tour du joueur 1, pendant lequel il pourra activer autant de cartes alliées posées qu'il le souhaite. Les cartes peuvent être activées une par une ou simultanément.

- du tour du joueur 2 qui pourra alors faire de même.

Une activation peut être une attaque, une action ou un déplacement si la carte le permet (cf. verso). Lorsqu'une carte a été activée, son pion faction est retourné jusqu'à la fin du round.



Lancer la partie

Les adversaires s'affronteront durant 9 rounds à l'issue desquels le gagnant sera le joueur ayant le plus de points posés sur le champ de bataille.

UN ROUND SE COMPOSE DE 5 PHASES

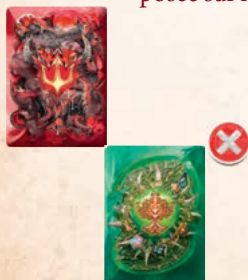
1 **Phase de pioche** : piochez les 7 premières cartes de votre deck. Elles constituent votre main de départ. À partir du round 2 et jusqu'au dernier, vous piocherez 2 cartes de votre deck.



2 **Phase de pose** : le premier joueur pose dans la zone de départ 2 cartes face cachée et adjacentes. Le second joueur pose ensuite 2 cartes face cachée sans autre contrainte que de respecter le principe des cartes adjacentes.



Principe des cartes adjacentes : 2 cartes ayant l'un de leurs 4 bords en contact. Ce principe est la règle d'or ! Toute carte posée ou déplacée doit finir adjacente à une autre carte déjà posée sur le champ de bataille.



Vaincre une carte ennemie : la carte qui l'attaque doit être adjacente à elle et avoir une valeur d'Attaque strictement supérieure à sa valeur de Défense.



Si deux cartes alliées ou plus sont adjacentes à une carte adverse, elles peuvent alors réaliser une attaque groupée et additionner leurs valeurs d'Attaque pour la détruire.

5 **Phase de fin** : les cartes telles que les sorts sont défaussées, et les pions faction des cartes précédemment activées sont retournés en vue du prochain round.

Le second joueur de ce round sera le premier du round suivant. Les joueurs alterneront ainsi jusqu'à la fin de la partie.

Fin de partie

Après la phase de Fin du round 9, chaque joueur additionne la valeur principale de ses cartes encore présentes sur le champ de bataille (cf. verso) et possédant un pion de leur faction. Le joueur totalisant le plus grand nombre de points gagne la partie.



Caractéristiques des cartes de faction

Elles représentent votre armée. Vous avez à votre disposition trois types de cartes.

CARTES CRÉATURES



Lorsqu'une créature est vaincue, elle est détruite et aussitôt défaussée.

CARTES SORTS



Elles ne peuvent pas être attaquées, et sont défaussées au plus tard à la fin du round au cours duquel elles ont été posées. Certaines cartes sorts présentent l'icône  qui indique qu'elles doivent être posées sur le plan astral.



CARTES LIEUX



Seule carte qui n'est pas défaussée mais conquise lorsqu'elle est vaincue par l'adversaire. Le cas échéant, ce dernier remplacera le pion faction de la carte par un des siens.

COMPÉTENCE, POINT FAIBLE, EFFET, BÉNÉFICE

Lorsqu'une carte est révélée, sa compétence, son point faible, son effet ou son bénéfice sont actifs immédiatement et perdurent tant que la carte n'est pas défaussée.

Les attributs

INITIATIVE La carte peut être activée pendant la séquence d'Initiative de la phase d'Activation (cf. recto).

MOUVEMENT 2 La carte peut être déplacée d'une distance de 2 emplacements ou moins. Elle doit terminer son mouvement adjacent à une autre carte. La carte ainsi déplacée peut ensuite attaquer.

VOL La carte peut être déplacée n'importe où sur le champ de bataille. Elle doit terminer son vol adjacent à une autre carte. La carte ainsi déplacée peut ensuite attaquer.

OMNIFRAPPE La carte attaque simultanément les 4 emplacements adjacents.

ATTAQUE À DISTANCE 2 La carte peut attaquer des cartes ennemies situées jusqu'à une distance de 2 emplacements.

NUÉE Ajoute +1 à la valeur d'Attaque à toutes les créatures d'une même famille, au-delà de la première.

RÉGÉNÉRATION Si la carte est vaincue alors qu'elle est active, elle est désactivée ; sinon, elle est détruite. Si la carte est attaquée par un sort elle perd Régénération jusqu'à la résolution de l'attaque.

PERFORATION Une attaque réussie en déclenche une nouvelle sur l'emplacement suivant dans la même direction, tout en diminuant la valeur d'Attaque de 1 pour chaque attaque supplémentaire et ce, jusqu'à l'échec.

Distances entre les cartes

La carte du *Paladin de la Garde* sert de point de référence. Les valeurs indiquent la distance qui sépare le *Paladin de la Garde* des emplacements qui l'entourent.



Après votre première partie, découvrez les règles complètes d'AracKhan Wars dans le *Guide d'Initiation*.