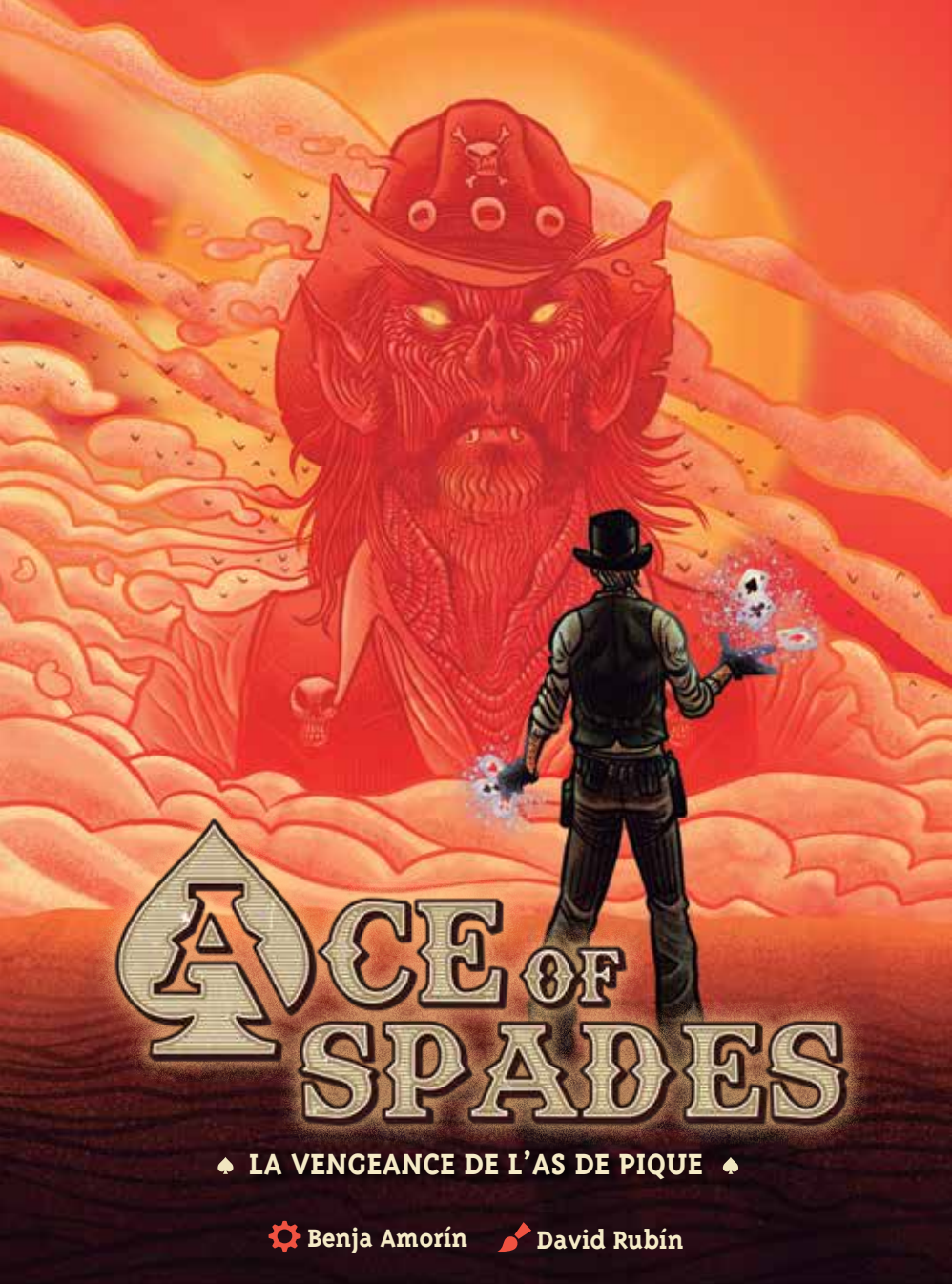


♠ LA VENGEANCE DE L'AS DE PIQUE ♠

Benja Amorín David Rubín

BUT DU JEU

Dans *Ace of Spades,* vous incarnez un joueur de poker qui utilise son paquet de cartes pour contrôler une puissante magie. Vous affronterez les nombreux "coyotes à foie jaune" qui tourmentent la ville de Sweet Haven, Arizona. Votre objectif est de les vaincre l'un après l'autre jusqu'à atteindre leur chef, le démoniaque nécromancien connu sous le nom de Lord Overkill.

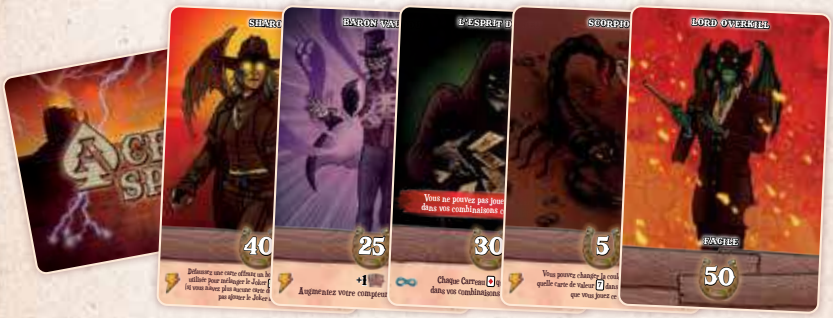
Lors de chaque duel, vous combattez vos ennemis en utilisant les combinaisons classiques du poker, progressant dans le jeu coup après coup, ennemi après ennemi. Que ce soit en solitaire ou en mode coopératif, parviendrez-vous à envoyer six pieds sous-terre le redoutable Lord Overkill ? À vous de mener à bien l'impitoyable vengeance de l'As de Pique.

MATÉRIEL

1 JEU DE POKER (COMPOSÉ DE 52 CARTES ET 1 JOKER)



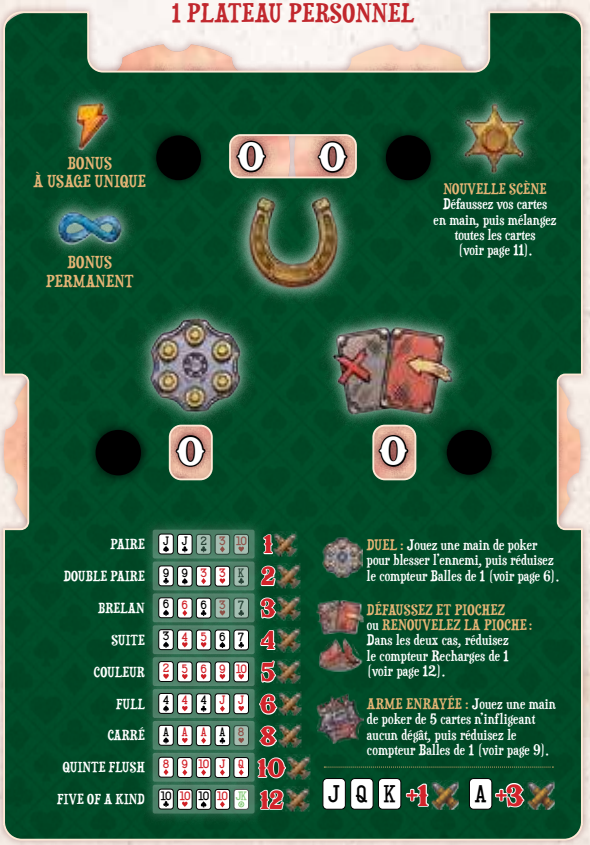
49 CARTES ENNEMI



1 TUILE ENFER



1 PLATEAU PERSONNEL



MISE EN PLACE

L'ensemble de ce livret de règles se concentre sur le jeu en mode solitaire. Le mode coopératif est quasiment identique, à quelques exceptions près, détaillées en page 13. Que vous jouiez seul ou à deux, vous incarnez le joueur de poker et le texte s'adresse directement à vous.

1 Préparez le paquet Ennemi. Pour cela, placez tout d'abord la tuile Enfer au centre de la table. Si vous jouez en difficulté Cauchemardesque, choisissez la face indiquant le modificateur de défausse (voir page 13). Prenez ensuite la carte Lord Overkill correspondant à la difficulté choisie (Facile, Normal, Difficile ou Cauchemardesque, voir page 12) et placez-la sur la tuile Enfer, face cachée (le numéro 11 au dos doit être visible). Mélangez ensuite les cartes Ennemi portant le numéro 10 à leur dos, piochez l'une d'elles au hasard et placez-la sur la carte Lord Overkill, de sorte que la face avec le décor et le numéro soit visible. Faites de même pour chaque numéro restant (de 9 à 1), puis avec les cartes ne portant aucun numéro. Rangez les cartes inutilisées dans la boîte.



EXEMPLE DE PAQUET ENNEMI :

Le paquet Ennemi doit contenir 12 cartes : la carte Lord Overkill (numéro 11) en bas de la pile, 1 carte de chaque numéro par-dessus, dans l'ordre décroissant de bas en haut, et enfin 1 carte non numérotée au sommet de la pile.



2 Prenez votre plateau personnel. Mettez la carte Joker de côté, puis mélangez le jeu de poker. Mélangez-le soigneusement, car votre vie en dépend ! Placez le paquet Poker au centre de la table et piochez 8 cartes pour constituer votre main de départ.



3 Piochez et révélez la première carte du paquet Ennemi (celle qui n'a pas de numéro). Ajustez le compteur de points de vie de l'ennemi afin qu'il affiche la valeur indiquée sur la carte (comme il s'agit de la première carte de la partie, cette valeur est de 5). Insérez cette carte en haut de votre plateau personnel de façon à masquer les informations du bas de la carte.



4 Ajustez le compteur Balles (à gauche, sous le barillet) et le compteur Recharges (à droite, sous les cartes) afin qu'ils affichent tous deux la valeur 2, comme indiqué sur la carte actuellement au sommet du paquet Ennemi. L'illustration au dos de cette carte représente la scène en cours, c'est-à-dire l'endroit où se déroule votre duel.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Dans *Ace of Spades*, vous devez vaincre 12 ennemis de plus en plus coriaces afin de triompher du mal. Pour y parvenir, vous devez réduire leurs points de vie à 0 grâce à des combinaisons de poker dévastatrices.

Lorsque c'est à vous de jouer, vous avez trois options :



1 DUEL
Jouez une main de poker pour infliger des dégâts à l'ennemi, puis réduisez le compteur Balles de 1 (voir ci-dessous).

2 DÉFAUSSEZ ET PIOCHEZ
OU
3 RENOUVELEZ LA PIOCHE
Dans ces deux cas, réduisez le compteur Recharges de 1 (voir page 12).

Dès qu'un ennemi est vaincu, vous devez en révéler un nouveau et l'affronter, et ainsi de suite… jusqu'à enfin atteindre Lord Overkill (voir page 12). Si vous ne parvenez pas à vous débarrasser d'un de vos adversaires, vous mordez la poussière et devrez recommencer depuis le début, dans une autre vie… Enfin, tant que le Diable aura suffisamment pitié de vous pour vous laisser retenter votre chance !

DUEL -1

Contrairement aux idées reçues, tous les duels ne se déroulent pas à midi pile au milieu d'une rue déserte. Mais quels que soient l'heure et l'endroit, ils restent votre seule chance de vous débarrasser de vos ennemis.

Vous disposez d'un nombre limité de Balles pour éliminer chaque adversaire. À chaque duel effectué, vous devez jouer une main de 5 cartes parmi les 8 à votre disposition afin d'infliger des dégâts à votre rival, en formant la combinaison de poker la plus puissante possible.

Une fois les dégâts infligés, si l'ennemi est toujours debout, réduisez de 1 votre compteur Balles et passez au tour suivant. Si vous ne parvenez pas à éliminer l'ennemi avant que le compteur Balles n'atteigne 0, eh bien, mon ami, vous êtes mort !

Est-il vraiment nécessaire de vous présenter les cartes d'un jeu de poker ? Bon, au cas où, ce que vous devez savoir, c'est que le nombre indiqué sur la carte représente sa valeur, de 2 à 10. Il y a aussi des As A (indiqués par un A en gras) dont la valeur est 1, et des figures : Valets J (11), Dames Q (12) et Rois K (13). Toutes ces cartes existent en quatre couleurs : Coeur ♥, Trèfle ♣, Carreau ♦ et Pique ♠.
Enfin, il y a une carte Joker. Le Joker JK ® est une carte de substitution qui peut prendre la valeur et la couleur de votre choix au moment où vous la jouez. Pratique ! Malheureusement, cette carte est mise de côté en début de partie : vous ne pourrez jouer avec qu'après avoir vaincu certains ennemis.

Votre magie ne se manifeste que lorsque vous la canalisez grâce aux mains de poker que vous jouez, et sa puissance dépend des combinaisons que vous réaliserez, celles-ci infligeant les dégâts suivants à vos adversaires :

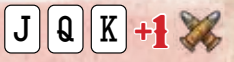


- **PAIRE :** 2 cartes de même valeur et 3 autres cartes quelconques.
- **DOUBLE PAIRE :** 2 cartes de même valeur, 2 autres cartes de même valeur (mais différentes de la 1re paire) et 1 autre carte quelconque.
- **BRELAN :** 3 cartes de même valeur et 2 autres cartes quelconques.
- **SUITE :** 5 cartes de valeurs consécutives. Une suite peut commencer ou finir par un As, mais elle ne peut pas "boucler" autour de l'As. Par exemple, 10-J-Q-K-A et A-2-3-4-5 sont des suites valides, mais pas K-A-2-3-4.

- **COULEUR :** 5 cartes de la même couleur.
- **FULL :** Une paire combinée avec un brelan.
- **CARRÉ :** 4 cartes de même valeur et 1 autre carte quelconque.
- **QUINTE FLUSH :** 5 cartes de la même couleur et de valeurs consécutives. La suite d'une quinte flush peut commencer ou finir par un As, mais elle ne peut pas "boucler" autour de l'As. Par exemple, 10-J-Q-K-A et A-2-3-4-5 sont des suites valides, mais pas K-A-2-3-4.
- **FIVE OF A KIND :** 4 cartes de même valeur et le Joker (qui prend alors la même valeur que les autres cartes).

Par ailleurs, les figures et les As occasionnent des dégâts supplémentaires :

· Chaque figure (Valet J, Dame Q, Roi K) présente dans la combinaison jouée inflige 1 dégât supplémentaire.



· Chaque As présent dans la combinaison jouée inflige 3 dégâts supplémentaires.



DÉTAILS D'UNE MAIN DE POKER

À chaque duel, vous allez jouer une main de poker en choisissant 5 cartes parmi les 8 à votre disposition. La main que vous jouez doit obligatoirement être constituée de 5 cartes, même si toutes ne sont pas forcément utilisées pour former une combinaison gagnante. Par exemple, si vous jouez une paire, vous devez impérativement jouer cette paire avec 3 autres cartes. Ces trois cartes inutiles ne font pas partie de votre combinaison et ne peuvent y apporter aucune plus-value : s'il s'agit d'As ou de figures, elles n'infligent pas de dégâts supplémentaires. Seules les cartes faisant partie de votre combinaison sont prises en compte pour infliger des dégâts supplémentaires.

Après avoir joué votre main, le nombre de dégâts correspondant à votre combinaison est soustrait des points de vie de l'ennemi. Puis, les cartes jouées sont défaussées et vous piochez des cartes du paquet Poker afin d'en avoir à nouveau 8 en main.



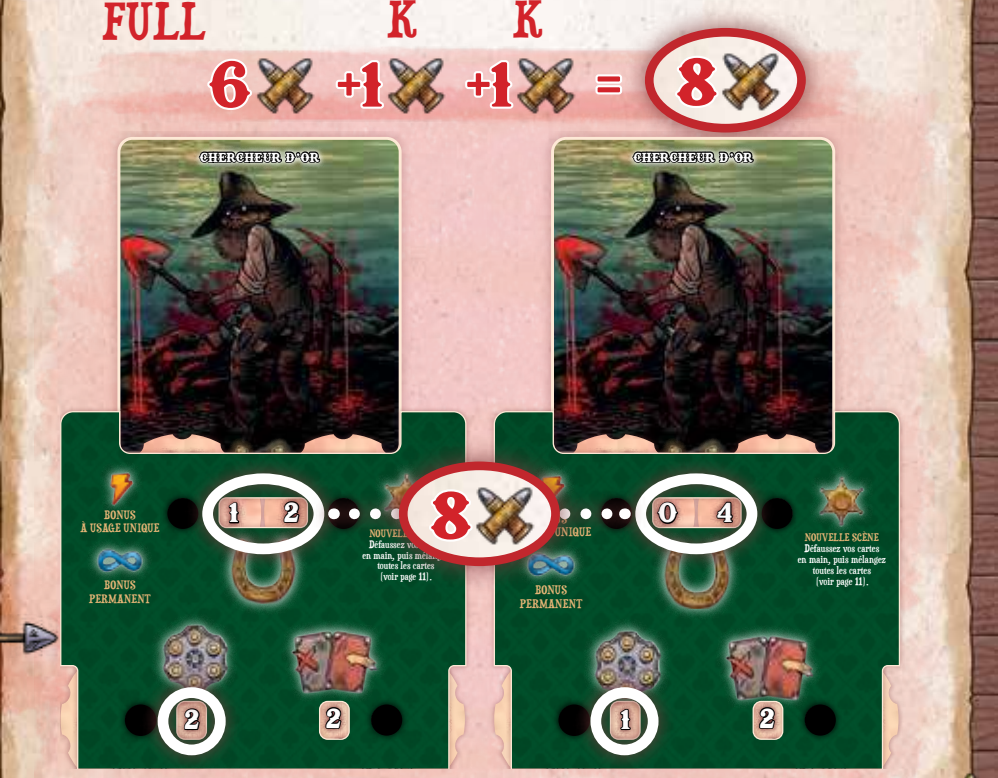
McCoy joue un full constitué d'un brelan de 2 et d'une paire de Rois. Le full en lui-même inflige 6 dégâts. Puisque 2 Rois (figures) font partie de cette combinaison, ils infligent 2 dégâts supplémentaires. L'ennemi subit donc 8 dégâts : il perd 8 points de vie sur son compteur.

Si l'ennemi est toujours en vie, le compteur **Balles** est réduit de **1** et un nouveau tour commence.

Si l'ennemi tombe à **0** point de vie ou moins, retirez-le de votre plateau personnel, avant de révéler le prochain ennemi (voir page 11). Vaincre un **Sbire** de Lord **O**verkill vous octroie un **bonus à usage unique** : gardez la carte vaincue près de votre plateau personnel. Vaincre un **Acolyte** vous octroie un **bonus permanent** : insérez la carte vaincue en bas de votre plateau personnel de sorte que seul son texte reste visible.

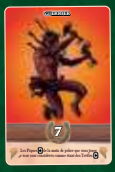


ARME ENRAYÉE : Si les cartes que vous avez en main sont si dépareillées que vous ne pouvez même pas jouer une pauvre paire pour blesser votre ennemi, et que votre compteur **Recharges** est à **0**, vous pouvez jouer une main de 5 cartes n'infligeant aucun dégât. Cela réduit votre compteur **Balles** de **1**, mais vous permet malgré tout de piocher de nouvelles cartes pour votre prochaine attaque.



LES ENNEMIS

Il existe trois types de cartes Ennemi : les **Sbires**, les **Acolytes**, et votre ennemi juré lui-même, **Lord Overkill**. Le dos de la carte sur le dessus du paquet Ennemi indique le type d'ennemi que vous affrontez ainsi que les valeurs sur lesquelles vous devez ajuster les compteurs Balles et Recharges de votre plateau personnel avant de commencer chaque duel. Il rappelle également quand démarrer une nouvelle scène et quand les cartes doivent être mélangées (voir page 11).



SBIRES : Ce sont les ennemis les plus faciles à vaincre. Faire preuve d'un peu "d'autorité" devrait suffire à les éliminer. Au début du moins : plus vous vous rapprochez du cimetière de Sweet Haven, plus ces ordures deviennent retorses.

Bonus à usage unique : Lorsque vous éliminez un Sbire, placez sa carte près de votre plateau personnel. Ce type d'ennemi vous accorde un bonus instantané utilisable une seule fois, à tout moment pendant la partie (vous pouvez même le combiner avec d'autres bonus). Une fois le bonus utilisé, la carte est retirée du jeu jusqu'à la fin de la partie.



ACOLYTES : Ces vauriens ne sont pas à prendre à la légère. Vous les rencontrerez à la fin de chaque scène. Au cours d'un duel contre un Acolyte, vous subissez des pénalités (zone rouge sur la carte) affectant vos combinaisons.

Bonus permanent : En contrepartie, après leur avoir infligé la fin douloureuse qu'ils méritent, ils vous accordent des bonus passifs pour tous les futurs duels. Lorsque vous éliminez un Acolyte, glissez sa carte en bas de votre plateau personnel de sorte que seul le bonus reste visible. Si d'autres cartes sont déjà placées à cet endroit, vérifiez que le texte de chacune de ces cartes reste visible. Ces bonus sont permanents : ils ne sont jamais défaussés et s'appliquent à toutes vos combinaisons jusqu'à la fin de la partie. Ils peuvent se cumuler et s'ajouter à tout autre bonus que vous avez à votre disposition, qu'il soit à usage unique ou permanent.



LORD OVERKILL : Ce démon est l'être le plus vil et le plus ignoble à l'ouest du Mississippi, un bandit sans foi ni loi né d'une source de magie profane et devenu l'ambassadeur des Enfers sur Terre. Mais c'est aussi votre ennemi juré : Lord Overkill est venu dans votre ville, a séduit votre dulcinée, ravagé votre planque et mis le feu à Daisy, votre jument préférée, la brûlant vive et vous précipitant dans la ruine et la misère. Depuis ce sinistre jour, vous errez de ville en ville, animé par votre seule soif de vengeance. L'existence de ce monstre vous a ouvert les yeux sur la réalité de la magie, et vous développez ce talent depuis lors pour le poursuivre et le tuer. C'est aujourd'hui la seule chose qui compte pour vous. Votre vie d'avant n'existe plus.



Lorsque vous l'affrontez, assurez-vous de posséder votre arme la plus puissante, l'As de Pique. Car votre soif de vengeance ne sera satisfaite que lorsque vous aurez abattu cette bête une bonne fois pour toutes, mettant ainsi un terme à son règne de terreur.

AFFRONTER L'ENNEMI SUIVANT

Bravo cow-boy ! Vous avez abattu une engeance des Enfers ! Vous êtes un vrai dur à cuire ! Bien, cela dit, ne nous emballons pas. Car il semblerait qu'un autre personnage monstrueux ait bien l'intention de se faire un collier avec vos tripes.

Une fois un ennemi vaincu, suivez ces étapes :



1. Révélez la carte suivante du paquet Ennemi et ajustez le compteur de points de vie de l'ennemi en fonction de la valeur indiquée sur sa carte. Insérez la carte en haut de votre plateau personnel de façon à masquer cette valeur et le texte.





2. Ajustez les compteurs Balles et Recharges sur les valeurs indiquées par la scène en cours, illustrée au dos de la carte actuellement sur le dessus du paquet Ennemi.



3. Si le dernier ennemi vaincu était un Acolyte, vous vous trouvez alors au début d'une nouvelle scène. Avant de commencer le nouveau duel, vous devez d'abord défausser toutes les cartes que vous avez en main, puis mélanger la défausse et le paquet Poker pour former une nouvelle pioche. Mélangez-la comme si demain n'existait pas : il pourrait s'agir de votre dernier duel !

1RE SCÈNE (cartes 1, 2 et 3) : 2 /2



2E SCÈNE (cartes 4, 5 et 6) : 3 /2







3E SCÈNE (cartes 7, 8 et 9) : 3 /3







4E SCÈNE (cartes 10, 11 et tuile Enfer 12) : 4 /4



4. Enfin, piochez de manière à avoir de nouveau 8 cartes en main.

Vous êtes prêt à commencer un nouveau tour.









DÉFAUSSEZ ET PIOCHEZ OU RENOUVELEZ LA PIOCHE



Pour effectuer l'une de ces deux actions, réduisez le compteur Recharges de 1. Si le compteur est déjà à 0, vous ne pouvez effectuer aucune de ces actions.



DÉFAUSSEZ ET PIOCHEZ : Cette action vous permet de défausser n'importe quelles cartes de votre main et d'en piocher autant à la place. S'il n'y a pas assez de cartes dans le paquet Poker, vous piochez uniquement les cartes qu'il reste.

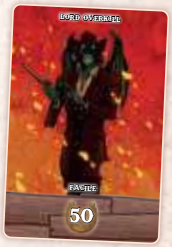


RENOUVELEZ LA PIOCHE : Cette action vous permet de remélanger les cartes de la défausse avec celles restant dans le paquet Poker afin de former une nouvelle pioche.

Vous pouvez consulter la défausse à tout moment durant la partie : il est donc inutile de mémoriser toutes les cartes jouées. En revanche, il est interdit de consulter le contenu du paquet Poker ou du paquet Ennemi. Dans cette ville, les tricheurs finissent avec une balle entre les deux yeux. Alors, prenez garde à ce que vous regardez, étranger.

FIN DE LA PARTIE

Comme tout duel, *Ace of Spades* n'a que deux issues possibles : la victoire ou la défaite.



Si le compteur Balles atteint 0 alors que l'ennemi que vous affrontez est toujours en vie, vous perdez la partie. Une jolie boîte en sapin vous attend chez le croque-mort.

En revanche, si vous éliminez Lord Overkill – l'ultime Ennemi du paquet, fort de 50 points de vie – alors vous gagnez la partie. Bravo, étranger !

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

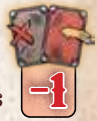
La difficulté par défaut du jeu est le niveau Normal. Pour ceux qui ont le cran de se lancer dans un défi plus corsé (ou au contraire pour les mauviettes qui préfèrent fuir le danger), voici les ajustements à opérer. Outre les modifications ci-contre, veillez à utiliser la carte Ennemi appropriée pour Lord Overkill.

FACILE : Vous pouvez jouer moins de 5 cartes dans votre main de poker. Ainsi, si vous le souhaitez, vous pouvez jouer et défausser seulement le nombre de cartes nécessaire pour former une combinaison. Par exemple, si votre combinaison est une paire, vous pouvez jouer et défausser seulement les deux cartes de la paire, et garder vos six autres cartes en main pour le prochain tour.

NORMAL : Aucun changement.

DIFFICILE : Vous ne pouvez pas consulter la défausse de cartes Poker.

CAUCHEMARDESQUE : Vous ne pouvez pas consulter la défausse de cartes Poker. De plus, à chaque fois que vous affrontez un nouvel ennemi, vous devez soustraire 1 à la valeur indiquée pour le compteur Recharges de la scène en cours (assurez-vous que la tuile Enfer est sur la face indiquant ce changement). Les valeurs des compteurs Balles et Recharges deviennent ainsi les suivantes :



1RE SCÈNE : 2 /1 **2E SCÈNE :** 3 /1

3E SCÈNE : 3 /2 **4E SCÈNE :** 4 /3

MODE COOPÉRATIF · 2 JOUEURS

Ce mode pour deux joueurs fonctionne comme le mode solitaire, avec les ajustements suivants :

MISE EN PLACE

Distribuez 5 cartes Poker à chaque joueur et placez 3 cartes Poker, face visible, au centre de la table.

CARTES COMMUNES

Les trois cartes placées sur la table lors de la mise en place sont partagées par les joueurs. Cela signifie que les deux joueurs peuvent utiliser n'importe lesquelles de ces cartes pour constituer leur combinaison. Ils peuvent également défausser ces cartes en choisissant l'option **DÉFAUSSEZ ET PIOCHEZ**. Les joueurs ne peuvent jamais échanger des cartes de leur main avec les cartes communes. Dès que l'une de ces cartes est utilisée par l'un des joueurs, elle est défaussée et remplacée par une nouvelle carte du paquet Poker : chaque carte ne peut donc être utilisée qu'une seule fois, par un seul joueur.

COMMUNICATION RESTREINTE

Aucun des joueurs ne peut montrer sa main à l'autre, ni communiquer d'informations précises sur ses cartes. Il est par exemple interdit de dire "J'ai un full" ou "Je peux faire perdre la moitié de sa vie à cet ennemi". Toutefois, vous pouvez donner des indications vagues telles que "Je ne vais pas faire beaucoup de dégâts ce tour-ci" ou "Parmi les cartes communes, j'aimerais utiliser la Dame de Trèfle".

DÉROULEMENT DU JEU

En mode coopératif, les joueurs jouent à tour de rôle. Déterminez au hasard le premier joueur, puis alternez les tours jusqu'à la fin de la partie.

À son tour, un joueur doit effectuer une action Duel et jouer une main de poker. S'il le souhaite, il peut auparavant effectuer autant d'actions **DÉFAUSSEZ ET PIOCHEZ** ou **RENOUVELEZ LA PIOCHE** qu'il le souhaite (tant que le compteur Recharges est supérieur à 0). Lorsque son tour est terminé, c'est au tour de l'autre joueur, que l'ennemi ait été éliminé ou non.



Pendant son tour, McCoy renouvelle le paquet Poker, car il est vide. Il prend la défausse et la mélange pour reformer la pioche. Mais cela ne signifie pas que c'est désormais au tour de Zack : McCoy doit encore jouer une main de poker. À la fin de son tour, ce sera à Zack de jouer.

REMERCIEMENTS

Je souhaite dédier mon premier jeu à mes deux muses, ma fille Eva et ma femme Montse, pour leurs encouragements, pour leur inspiration et, surtout, pour la vie qu'elles m'offrent. Avec vous à mes côtés, j'ai toujours un as dans ma manche. Je tiens à remercier l'équipe de Devir pour sa confiance et pour avoir mis tout en œuvre pour qu'*Ace of Spades* touche un maximum de joueurs, et tout particulièrement David Esbrí, qui s'est battu bec et ongles pour ce projet. Merci aussi à ma famille, mes meilleurs alliés, et à tous ceux qui ont testé le jeu et y ont apporté des idées merveilleuses. *Ace of Spades* est bien meilleur grâce à vous tous. À *Régicide*, *Doomtown*, *Balatro*, et tant d'autres jeux qui m'ont inspiré pour créer mon propre jeu sur le thème du poker. À Motörhead, Pantera, Héroes del Silencio, et tant d'autres groupes de rock et de métal incroyables qui m'inspirent toujours et qui se sont glissés dans ces cartes. Et surtout, à David Rubín, mon artiste préféré. Les mots ne suffisent pas pour exprimer à quel point je suis honoré qu'il ait illustré *Ace of Spades*. Merci, la vie, pour tout !

CRÉDITS

DEVIR :

Conception : Benja Amorín

Illustrations : David Rubín

Conception graphique : Meeple Foundry

Traduction anglaise : Andrew Campbell

Relecture : William Niebling

Édition : David Esbrí

IELLO pour la version française :

Gestion de projet : Guillaume Dejonghe

Traduction : MeepleRules.fr

Relecture : Juliette Chastel, Robin Leplumey

Graphismes : Doriane Frache

iello.fr

DEVIR

www.devirgames.com



FAQ

Joe le Benêt a quelques questions sur *Ace of Spades*. Répondons-lui !

Que faire si je ne peux pas compléter ma main en piochant des cartes parce que le paquet Poker est vide ? Vous pouvez pleurer ! S'il n'y a pas assez de cartes dans le paquet Poker pour compléter votre main, vous devez faire avec ce que vous avez : piochez autant de cartes que possible et jouez avec une main incomplète. Si vous renouvelez le paquet ce tour-ci, vous pourrez compléter votre main à 8 cartes au prochain tour (si vous survivez).

J'ai pu cumuler plus de 8 cartes dans ma main grâce à l'effet d'un bonus. À la fin de mon tour, combien de cartes dois-je piocher ? À la fin de votre tour, comme d'habitude, vous piochez jusqu'à compléter votre main à 8 cartes (dans la mesure du possible). Votre maximum de cartes en main n'a pas été indéfiniment augmenté.

En mode coopératif, si l'effet d'un bonus me permet de défausser et de piocher des cartes, puis-je appliquer cet effet aux cartes communes ? Non. L'effet ne s'applique qu'à votre propre main.

J'ai un bonus +2 pour les paires. S'applique-t-il aussi pour une double paire ou un full ? Non. Le bonus s'applique uniquement pour la combinaison indiquée, rien de plus. Même si une double paire ou un full contiennent une paire, ces combinaisons ne bénéficient pas d'un bonus applicable à une paire. La logique est la même pour un brelan vis-à-vis d'un full ou pour une suite vis-à-vis d'une quinte flush.

Imaginons qu'il y a une double paire dans la main que j'ai jouée. Puis-je choisir de n'en revendiquer qu'une seule, par exemple pour bénéficier d'un bonus affectant uniquement une paire ? Bien sûr, Joe ! Lorsque vous jouez votre main de poker, vous pouvez décider d'appliquer une combinaison valide a priori moins forte. C'est le cas pour une double paire, mais également pour un brelan, un full ou un carré (attention néanmoins : un carré ne peut pas faire office de double paire, car les deux paires en question doivent être de valeurs différentes).

Je joue avec le niveau Difficile (ou Cauchemardesque) et un effet me demande de consulter une carte dans la défausse. Comment faire, alors qu'il m'est interdit de consulter la défausse dans ces difficultés ? Vous pinaillez, Joe… Si vous utilisez l'effet d'une carte, alors vous pouvez consulter la défausse pour appliquer cet effet (et uniquement dans ce but). Vous ne pouvez pas le faire en dehors de cette action.

Si je débute le duel final contre Lord Overkill avec le Joker en main, combien de cartes dois-je piocher ? Votre main contiendra 8 cartes, en comptant le Joker. Votre main en début de tour est toujours de 8 cartes au maximum.

Puis-je combiner plusieurs effets en même temps ? Par exemple, puis-je transformer plusieurs cartes en As grâce à un bonus, afin de former un carré d'As et ainsi infliger 12 dégâts supplémentaires ? Oui, vous pouvez. Et vous avez tout intérêt à le faire ! Combiner les bonus et les effets est la seule façon, Joe, de devenir le meilleur joueur de poker magique de Sweet Haven !

Quelle est la valeur des figures ? Au poker, la valeur de chaque carte est égale à son numéro. Donc le 4 de Pique vaut 4. Le Valet (J), la Dame (Q) et le Roi (K) valent respectivement 11, 12 et 13. L'As vaut 1.

EXPLOITS

Après chaque partie d'*Ace of Spades*, vous pouvez noter ici les exploits que vous avez accomplis. Voyons combien de temps vous mettrez pour tous les atteindre, histoire de savoir si vous êtes vraiment aussi bon que vous le prétendez… Lorsque vous les aurez tous décrochés, et seulement à ce moment-là, utilisez le code QR ci-contre pour récupérer une récompense bien méritée. S'il vous prenait l'envie de l'utiliser avant de posséder tous les trophées, la malédiction de Lord Overkill s'abattrait sur vous et vous seriez puni de mille ans d'infortune, de tempêtes, d'armes enrayées et de whisky éventé. Vous ne pourrez plus jamais espérer avoir mieux qu'une paire de deux ! Faites preuve de sagesse, étranger, et ne creusez pas votre propre tombe.

BRONZE

- ☐ Cow-boy solitaire : Remporter un duel en mode solitaire.
- ☐ Duo de choc : Remporter un duel en mode coopératif.
- ☐ Rite initiatique : Remporter une partie avec le niveau Facile.
- ☐ Magie vaudoue : Utiliser 3 bonus lors d'un même duel.
- ☐ Que les langues se délient : Poster une photo de vous en train de jouer à *Ace of Spades* sur un réseau social avec le hashtag #AceOfSpades.

ARGENT

- ☐ Beau travail : Remporter une partie au niveau Normal.
- ☐ Ça fait mal : Infliger plus de 20 dégâts en un seul coup.
- ☐ Têtu comme une mule : Renouveler le paquet Poker deux fois lors d'un même duel.
- ☐ Dernier souffle : Laisser à un Acolyte exactement 1 point de vie après une attaque.
- ☐ Lui exploser d'un coup la cervelle : Tuer un ennemi en une seule attaque.

OR

- ☐ Dur à cuire : Remporter une partie au niveau Difficile.
- ☐ Tu redeviendras poussière : Tuer un Acolyte en une seule attaque.
- ☐ Descente aux enfers : Jouer une quinte flush contenant l'As de Pique.
- ☐ Ruer comme un canasson : Infliger plus de 30 dégâts en un seul coup.
- ☐ L'as des as : Jouer un carré d'As naturel (sans bonus ni Joker).

DIAMANT

- ☐ Ace of Spades : Remporter une partie au niveau Cauchemardesque.
- ☐ Plus rapide que son ombre : Au début de la confrontation avec Lord Overkill, lancer la chanson "Ace of Spades" de Motörhead et remporter le duel avant la fin de la chanson.
- ☐ D'une pierre deux coups : Achever Lord Overkill avec une paire d'As de Pique (As de Pique + Joker) dans votre dernière main de poker.
- ☐ Si peu de balles pour tant d'ennemis : Tuer tous les ennemis d'une scène entière avec le nombre exact de dégâts nécessaires.
- ☐ Un As dans la manche : Jouer un Five of a Kind avec cinq As.