

CRISTAL KYBER



AIDE DE JEU

MISE EN PLACE

PLACEMENT DU JEU - EXPLIQUER LES EFFETS À L'ADVERSAIRE S'IL NE LES CONNAIT PAS

- **TEAM** - PERSONNAGES & DÉS RESPECTIFS
- **INTRIGUE** - 1 MAX PAR TEAM
- **CHAMP DE BATAILLE**

MAIN

MÉLANGER PUIS FAIRE COUPER À L'ADVERSAIRE

PIOCHER 5 CARTES

MULIGAN

- > PEUT REMETTRE DANS LE DECK UNE OU PLUSIEURS CARTES
- > MÉLANGER PUIS FAIRE COUPER À L'ADVERSAIRE
- > PIOCHER POUR OBTENIR 5 CARTES

INITIATIVE

LANCER LES DÉS DE PERSONNAGES

- > CELUI QUI LA SOMME DE VALEUR LA PLUS HAUTE A L'INITIATIVE

CHOIX DU CHAMP DE BATAILLE

- > LE PROPRIÉTAIRE DE LA CARTE CHOISIE COMMENCERA LE 1ER ROUND
- > SON ADVERSAIRE GAGNE EN CONTREPARTIE 2 BOUCLERS
DISTRIBUÉS SUR SES PERSONNAGES COMME IL LE SOUHAITE.

ROUND

PHASE D'ACTION - EN PING PONG

- > VOIR LES ACTIONS POSSIBLES PAGE SUIVANTE

FIN DE ROUND

- > UN JOUEUR CAPTURE / L'AUTRE JOUEUR FINIT SES ACTIONS PUIS PASSE
- > LES 2 JOUEURS PASSENT SUCCESSIVEMENT

PHASE D'ENTRETIEN

REDRESSE LES CARTES

RÉCUPÈRE LES DÉS DE LA RÉSERVE ET LES REPLACER SUR LES CARTES

- > GAGNE 2 RESSOURCES

POSSIBILITÉ DE DÉFAUSSER DES CARTES - OPTIONNEL

- > PIOCHER POUR AVOIR 5 CARTES EN MAIN

CELUI QUI A LE TERRAIN COMMENCE LA 1ER ACTION DU ROUND SUIVANT.

FIN DE PARTIE

- > **DÉFAITE** - PV DE LA TEAM À 0 - FIN DE PARTIE IMMÉDIATE
- > **MEULE** - PLUS DE CARTES DANS LE DECK NI DANS LA MAIN => À LA FIN DU TOUR
- > **TIME** - 35 MN EN TOURNOI - FINIR LE ROUND EN COURS.

SI PAS DE VICTOIRE, CELUI QUI A INFLIGÉ LE PLUS DE DÉGÂTS À L'ADVERSAIRE GAGNE
EN CAS D'ÉGALITÉ, CELUI QUI A LE CHAMP DE BATAILLE GAGNE.

- > **CONCÉDER / ABANDONNER**

LES ACTIONS POSSIBLES LORS DE TON TOUR



JOUER UNE CARTE DE TA MAIN SUR TON TAPIS

EN PAYANT SON COÛT

> MOT CLÉ EMBUSCADE : TE DONNE UNE ACTION SUPPLÉMENTAIRE

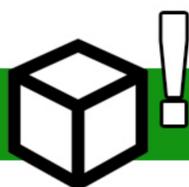


ACTIVER UN PERSONNAGE OU UN SOUTIEN

INCLINER LA CARTE PUIS LANCER LES DÉS

> LES DÉS D'AMÉLIORATIONS ÉQUIPÉ AUSSI

PUIS PLACER LES DÉS DANS TA RÉSERVE



RÉSOLUTION DE DÉS DE TA RÉSERVE

PLUSIEURS POSSIBLE MAIS DE MÊME SYMBOLE

PUIS LES REPLACER SUR LEURS CARTES RESPECTIVES

> ATTENTION, CERTAINES FACES ONT UN COÛT À PAYER



DÉFAUSSER UNE CARTE POUR RELANCER TES DÉS

PEUT RELANCER LES DÉ DE TON CHOIX DE TA RÉSERVE

MAIS PAS CEUX DE TON ADVERSAIRE



UTILISER UNE ACTION/ACTION PUISSANTE D'UNE DE TES CARTES EN JEU

L'ACTION PUISSANTE NE PEUT ÊTRE JOUÉE QU'UNE FOIS PAR ROUND.

PASSER SON TOUR

SI LES 2 JOUEURS PASSENT, SUCCESSIVEMENT, LE ROUND S'ARRÊTE

CAPTURER LE CHAMP DE BATAILLE

PLACER LE CHAMP DE BATAILLE SUR TON TAPIS

BÉNÉFICIER DE L'EFFET DE **CAPTURE** DE LA CARTE (SI ELLE EN A)

=> UN SEUL JOUEUR POURRA LE FAIRE



LES SYMBOLES DE DÉ



DÉGAT DE MÉLÉE - SABRES

WISE UN PERSONNAGE ADVERSE ET INFLIGE-LUI LES DÉGÂTS



DÉGAT À DISTANCE - BLASTER

WISE UN PERSONNAGE ADVERSE ET INFLIGE-LUI LES DÉGÂTS



DÉGAT À DISTANCE - GRENADE

L'ADVERSAIRE CHOISI DÙ IL RÉPARTI SES DÉGÂTS



FOCUS - CONCENTRATION

TOURNE UN AUTRE DÉ DE TA RÉSERVE SUR LA FACE DE TON CHOIX



SPÉCIAL

REGARDE LE TEXTE SUR LA CARTE ASSOCIÉ À CE DÉ



SHIELD - BOUCLIER

PROTÈGE DES DÉGÂTS - MAX 3



DÉFAUSSE

L'ADVERSAIRE SE DÉFAUSSE DE X CARTES ALÉATOIRE DE SA MAIN



DISRUPT - DISRUPTION

L'ADVERSAIRE SE DÉFAUSSE DE X RESSOURCES



RESSOURCE

GAGNE X RESSOURCE



BLANK - VIERGE

CETTE FACE NE PEUT PAS ÊTRE RÉSOUE. JE VOUS CONSEIL DE RELANCER CE DÉ.