

PAGE COUVERTURE KAPPA

VIREVOLT V.0.3BETA

Table des matières

<i>LES PHASES.....</i>	<i>3</i>
<i>CONDITIONS DE VICTOIRE ET DE DÉFAITES</i>	<i>5</i>
<i>DESCRIPTION DES ÉTATS.....</i>	<i>6</i>
<i>TYPES DE CARTE</i>	<i>7</i>
<i>CONSTRUCTION D'UN DECK.....</i>	<i>9</i>
<i>LES COULEURS</i>	<i>10</i>
<i>CONTENU DU SET DE PREMIÈRE ÉDITION</i>	<i>11</i>

LES PHASES

1. Phase de pigue

- a. Le joueur qui débute son tour doit piger une carte.
- b. Si le deck du joueur est vide avant de piger, ce joueur perd la partie.
- c. Vous devez replacer, si applicable, vos Crystal en position portrait, donc non-consommé.

2. Phase d'état

- a. Si un de vos Héros en jeu possède l'état Poison, il perd 1 point de vie.
- b. Si un de vos Héros en jeu possède l'état Brûlure, il perd 1 point de vie.
- c. Si un de vos Héros en jeu possède l'état Congélation, il ne peut pas faire d'attaque pendant le restant de votre tour.
- d. Si un de vos Héros en jeu possède l'état Sonné, il ne peut pas faire de rotation pendant le restant de votre tour (sauf si une carte vous le permet/oblige).

3. Phase principale

- a. Vous pouvez mettre en jeu des cartes de votre main.
- b. Vous pouvez avoir au maximum 3 Héros en jeu (1 principal et 2 secondaires).
- c. Vous pouvez jouer des Incantations en respectant le coût de l'effet choisi sur la carte en question.
- d. Vous pouvez placer des Trappes en jeu.
- e. Vous pouvez placer 1 Crystal en jeu par tour.
- f. Vous pouvez effectuer autant de rotation que vous le voulez, tant que vous respectez le prix de rotation indiqué sur votre Héros principal.
- g. Vous pouvez sacrifier autant de Héros que vous le voulez, tant que vous respectez le prix de sacrifice sur la carte de votre Héros. Vous pouvez sacrifier un Héros principale ou secondaire.

4. Phase de combat

- a. Vous pouvez faire 1 seule attaque par tour en autant que vous respectez le coût de l'attaque choisi. Seul votre Héros principal peut attaquer.
- b. Vous infligez le nombre de dégât et les effets associés, dans la description de l'attaque de votre Héros, au Héros principal ennemi de votre choix.
- c. Si vous tué un ou des Héros ennemis, vous pouvez prendre un jeton de victoire pour chaque Héros tué.
- d. Si vous avez 5 jetons de victoire, vous gagnez la partie.
- e. Si c'est vous qui attaquez et que les deux joueurs gagnent un ou plusieurs jetons de victoire pour atteindre 5 jetons tous les deux, la priorité va au joueur qui attaque et ce dernier gagne la partie.

5. Phase secondaire

- a. Même chose que la Phase principale, mais vous devez respecter les limites communes comme mettre 1 Crystal en jeu par tour.

6. Phase de fin de tour

- a. Vous pouvez retirer les états de Congélation et de Sonné sur vos Héros en jeu.
- b. Vous ne pouvez pas avoir plus de 7 cartes dans la main, jeter dans votre cimetière les cartes de votre choix pour avoir 7 cartes au maximum en main.

CONDITIONS DE VICTOIRE ET DE DÉFAITES

1. Si vous n'avez plus de carte dans votre deck avant de piger dans votre Phase de pige, vous perdez la partie.
2. Si vous avez 5 jetons de victoire, vous gagnez la partie. Dans le cas qu'au moins 2 joueurs gagnent assez de jeton pour avoir chacun 5 jetons de victoire, le joueur qui a attaqué, utilisé une Incantation, une trappe ou un effet en premier, gagne.
3. Si vous attaquez un joueur et que celui-ci n'a pas de Héros de jeu, vous gagnez automatiquement la partie.

DESCRIPTION DES ÉTATS

1. Poison, fait perdre 1 point de vie pendant votre Phase d'état aux Héros qui sont affligés par l'état Poison.
2. Brûlure, fait perdre 1 point de vie pendant votre Phase d'état aux Héros qui sont affligés par l'état Brûlure.
3. Congélation, vous empêche d'attaquer avec vos Héros qui sont affligés par l'état Congélation.
4. Sonné, vous empêche de faire une rotation, peu importe lequel de vos Héros est affligé. Ceci exclut les cartes avec des effets qui vous permet ou oblige à faire une rotation.
5. Immunité, protège le Héros qui possède Immunité contre les états néfastes (Poison, Brûlure, Congélation et Sonné).
6. Invincibilité, les Héros qui possèdent Invincibilité ne peuvent pas encaisser des points de dégât suite à des attaques des Héros ennemis. Ils peuvent tout de moins perdre des points de vie à cause des états. Ceci s'applique seulement si le Héros avec Invincibilité est votre Héros principal. Les Incantations et les Trappes ne sont pas affectées par Invincibilité.

TYPES DE CARTE

- Héros, ceux-ci sont les cartes les plus importantes, sans Héros, vous risquez de perdre la partie à tout moment. Si un joueur vous attaque et que vous n'avez pas d'Héros en jeu, vous perdez automatiquement la partie. Chaque Héros possède des points de vie, décrit avec la mention PV en haut à droite de chaque carte de type Héros. Si un Héros meurt, l'adversaire qui vous a attaqué gagne 1 jeton de victoire. Si votre Héros succombe par un état néfaste, le joueur ennemi qui a joué en dernier gagne le jeton de victoire. Chaque Héros peut avoir, ou pas, des pouvoirs et des attaques. Les pouvoirs sont généralement passifs, donc qui s'activent sans avoir à payer de coût (voir Crystal). Les attaques en revanche ont généralement un coût en Crystal relié et vous devez payer ce prix pour utiliser l'attaque de votre choix disponible sur la carte de votre Héros. Chaque Héros possède aussi un coût de Sacrifice, qui vous permet de sacrifier votre Héros pour éviter que l'adversaire gagne un jeton de victoire. Suite à un sacrifice, vous mettez le Héros sacrifié dans votre cimetière. Tous les Héros possèdent aussi un coût pour faire une Rotation. Ceci implique que vous payez le coût de Rotation de votre Héros principal pour le changer avec un Héros secondaire de votre choix. Vous pouvez avoir jusqu'à 3 Héros en jeu, 1 principal et 2 secondaires. Vous pouvez mettre autant de Héros en jeu que vous voulez par tour. Les points de dégât sur les Héros persistent entre les tours des joueurs.
- Crystal, la plupart des actions en jeu vous demandent de payer un coût en Crystal. Il existe 5 couleurs de Crystal. Neutre, Rouge, Bleu, Vert et Mauve. Un Crystal Neutre peut être payé par n'importe quelle couleur de Crystal. Un Crystal Rouge, Bleu ou Vert peut payer pour les coûts de leur couleur respective et de couleur Neutre. Le Crystal Mauve peut payer pour n'importe quelle autre couleur en jeu. Un Crystal Neutre peut juste payer les coûts en Crystal Neutre. Vous pouvez avoir autant de Crystal Neutre, Rouge, Bleu et Vert dans votre deck que vous voulez. Vous pouvez seulement avoir 1 Crystal Mauve dans votre deck. Un Crystal en orientation portrait indique qu'il n'a pas été consommé tandis qu'un Crystal en position paysage indique que le Crystal a été consommé. Dans votre phase de pique, vous devez remettre tous vos Crystals en position portrait, donc non-consommés.
- Incantation, ce sont des sorts que vous pouvez lancer pendant vos phases Principale et Secondaire. Vous devez payer le coût associé à l'effet que vous désirez utiliser. Certaines Incantations peuvent avoir plusieurs effets avec des coûts similaires ou non. Vous pouvez seulement utiliser 1 effet, faites le bon choix! Quand vous avez terminé avec l'effet de l'Incantation, jetez-la dans votre cimetière.
- Trappe, vous pouvez mettre en jeu autant de Trappes que vous voulez en jeu pendant vos Phases Principale et Secondaire. Mettez votre carte de type Trappe face cachée sur le jeu. Vous pouvez activer vos Trappes pendant n'importe quelle Phase de votre choix,

tant que la condition décrite sur la Trappe est remplie. Vous pouvez activer une Trappe à tout moment, même pendant l'activation d'une Incantation de votre ennemi. Vous devez par contre vous assurer d'être en mesure de payer son coût d'activation en Crystal. Vous pouvez regarder vos propres Trappes en jeu, si jamais vous avez oublié sa description.

CONSTRUCTION D'UN DECK

- Un deck doit absolument comporter 30 cartes. Vous pouvez avoir au maximum 2 copies de chaque carte de type Héros, Incantation et Trappes. Vous pouvez avoir autant de Crystal de la même couleur que vous voulez à l'exception d'une seule carte Crystal Mauve maximum. Vous pouvez jouer une seule couleur ou plusieurs, comme il vous tente.

LES COULEURS

- Neutre, les cartes de couleur Neutre sont généralement des cartes passe-partout qui peuvent remplir des rôles importants. Les cartes Neutres sont majoritairement plus faible pour un effet donné dans une couleur comme Rouge, Bleu ou Vert. Par contre, les cartes Neutres peuvent avoir des effets que certaines couleurs ne peuvent pas avoir.
- Rouge, c'est la couleur de l'agressivité. Souvent des cartes qui font beaucoup de dégât, mais très fragile. C'est la couleur de la destruction et des effets qui font en général perdre des ressources aux ennemis, peu importe le prix. Composé d'êtres Humains et Démoniaques. L'état Brûlure est très populaire sur les cartes Rouges.
- Bleu, c'est la couleur défensive. Composé d'êtres magiques. Les cartes Bleues tentent de gagner des ressources et de contrôler ce que les adversaires font. On retrouve beaucoup l'état de Congélation sur les cartes Bleues.
- Vert, la couleur de la balance. Des êtres proches de la nature qui manipule beaucoup la vie, soit en soignant les Héros, soit en les empoisonnant avec l'état Poison. C'est la couleur qui équilibre les ressources. Les Héros Verts sont moyennement forts et défensifs.
- Mauve, la couleur ultime! La rareté du Crystal Mauve se justifie par des effets supérieurs à la moyenne qui peuvent fortement changer le cours des combats. Les cartes Mauves ont accès à tous les types d'effets et même leur propre état, Sonné.

CONTENU DU SET DE PREMIÈRE ÉDITION

- 40 cartes rouges (2 sets de 20 cartes)
- 40 cartes bleues (2 sets de 20 cartes)
- 40 cartes vertes (2 sets de 20 cartes)
- 40 cartes neutres (2 sets de 20 cartes)
- 30 cartes de Crystal (8 rouges, 8 bleus, 8 verts, 4 neutres et 2 mauves).
- 15 cartes d'état (3 de chaque).
- 5 cartes de jetons de victoire.