

WARFRAME TCG

Ce jeu de cartes est inspiré du jeu vidéo « Warframe » par Digital Extremes.

Digital Extremes Ltd, Warframe et le logo Warframe sont des marques déposées. Tous droits réservés dans le monde entier. Ce jeu n'a aucun lien officiel avec Digital Extremes Ltd ou Warframe. Toutes les illustrations, captures d'écran, personnages ou autres éléments reconnaissables de la propriété intellectuelle relatifs à ces marques sont également la propriété intellectuelle de Digital Extremes Ltd.

RÈGLES DU JEU :

Dans ce jeu de cartes vous allez pouvoir prendre le contrôle d'une armée parmi les faction Grineers, Corpus ou même Infestés pour tenter de terrasser votre adversaire dans une grande bataille ou se mêle stratégie, chance et anticipation !

Le but est simple : Défendez votre Cœur d'énergie tout en perçant les lignes ennemies puis attaquez ces cartes victoires de votre adversaire, si vous parvenez à trouver et détruire son Cœur d'énergie, vous avez gagné, mais si vous tombez nez à nez avec ses Boss, vous pourriez bien avoir des difficultés, prenez garde à ce que vous décidez d'attaquer !

TERRAIN DE JEU :

Votre champ de bataille est composé de deux terrains (un par joueur), chacun étant composé de 4 lignes et de 3 colonnes, ainsi que d'un emplacement séparé pour vos cartes « Warframe ».

Les deux premières lignes (celles en face de votre adversaire) sont dédiées à vos unités. La 3eme ligne est dédiée à vos ressources, qui permettront à vos unités d'utiliser des attaques plus puissantes. La 4eme et dernière ligne est réservée à vos cartes « Victoires ».

MATÉRIEL DE JEU :

Les cartes :

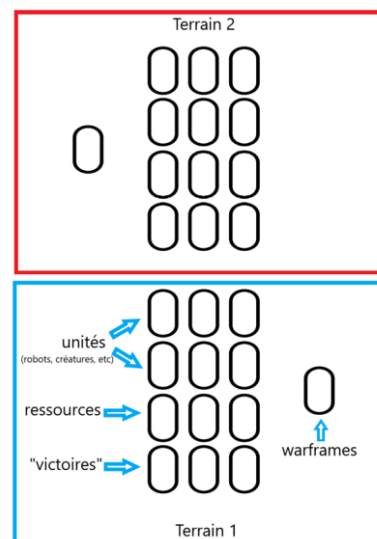
Votre deck est composé de plusieurs plusieurs types de cartes :

LES UNITÉS : les unités ont (en plus de leur coût) 3 statistiques : de l'attaque, de la vie et de la portée.

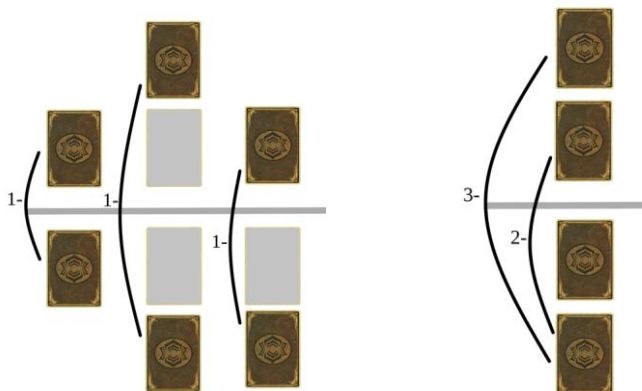
L'attaque définit combien de dégâts une unité inflige à la fin du tour, lorsque vous infligez des dégâts à une unité : placez un marqueur de dégâts sur cette dernière pour pouvoir suivre ses points de vie restants.

La vie indique combien de dégâts une unité peut subir avant d'être défaussée, elle est réduite en fonction du nombre de marqueurs présents sur l'unité.

La portée indique à quelle distance une unité peut attaquer, par exemple une unité avec une portée de 1 ne peut attaquer que l'unité devant elle, et ne peut pas attaquer du tout si elle se trouve en 2nde ligne et qu'une unité alliée est devant elle, si une unité possède une portée de 2 elle pourra attaquer la 2nde ligne ennemie si elle même se trouve en 1ere ligne, ou seulement la 1ere ligne ennemie si elle est placée en 2nde ligne, le placement des unités est donc très important. Notez cependant que seulement les emplacements de cartes utilisés ajoutent de la distance, il est donc tout à fait possible d'attaquer la 2nde ligne ennemie avec une unité ayant une portée de 1, elle même en 2nde ligne si aucune unité ne se trouve en 1ere ligne des deux cotés !



Exemples pour la portée :



- les cartes ressources : jouez ces cartes pour placer des ressources sur la ligne des ressources
- les cartes équipement : jouez ces cartes sur les créatures pour leur donner un bonus
- les cartes action : appliquez l'effet de cette carte puis défaussez la une fois l'effet appliqué
- les cartes Warframes : ces cartes ajoutent un effet sur votre terrain ou modifient le déroulement de votre tour, vous ne pouvez avoir que 4 cartes Warframes dans votre deck et vous ne pouvez avoir qu'une carte Warframe en jeu à la fois sur son emplacement dédié

Il existe également des cartes spéciales : les cartes « Victoires »

les cartes « Victoires » ne font pas partie de votre deck, elles sont soit des cartes « Boss » soit « Cœur d'énergie ». Votre but sera de défendre ses cartes, tout en attaquant celles de votre adversaire.

Les jetons :

Il existe 3 types de jetons :

les jetons de dégâts : quand une unité subit des dégâts, placez autant de jetons sur l'unité que de dégâts subis, ils vous serviront à traquer les points de vie de vos unités

les jetons créatures : ces jetons peuvent être invoqués par d'autres cartes, les jetons créatures ont toujours 1 dans toutes les stats (attaque, vie, portée)

les jetons ressources : vous permettent de garder le compte de vos ressources sur chaque colonne.

Matériel supplémentaire :

Vous aurez besoin pour certaines cartes d'utiliser un dé, vous pouvez aussi vous en servir pour déterminer quel joueur commencera la partie.

Un compteur, ou bien une simple feuille de papier avec un crayon peut également vous être utile pour garder en mémoire le nombre de tours de jeu et votre énergie : l'énergie vous permet de jouer les cartes de votre main et vous en gagnez au début de votre tour une quantité égale au nombre de tours joués.

PRÉPARATION DE LA PARTIE :

Chaque joueur doit posséder un deck de 60 cartes, 2 cartes « Victoire : Boss », 1 carte « Victoire : Cœur d'énergie » et quelques jetons.

Placez vos 3 cartes « Victoires » faces cachés dans l'ordre de votre choix, retenez bien où se trouve votre « Cœur d'énergie » car c'est lui que vous devez défendre à tout prix !

Piochez 4 cartes pour former votre main, si elles ne vous conviennent pas vous piochez à nouveau, mais vous devez choisir une carte que vous défaussez immédiatement

Mélangez votre deck et placez les 3 premières cartes face cachée sur la 1ere ligne de votre terrain, elles feront office de bloqueur dans les premiers tours de jeu.

Deux actions sont possibles avec cette ligne de défense : Vous pouvez invoquer vos unités derrière cette ligne pour attaquer la ligne de défense adverse ou directement remplacer une carte de votre ligne de défense par une carte unité.

Lorsqu'une carte de la ligne de défense est attaquée par l'adversaire ou remplacée, vous récupérez immédiatement la carte ciblée dans votre main.

DÉROULEMENT D'UN TOUR :

Les joueurs jouent à tour de rôle.

Début de tour :

L'énergie : Vous gagnez au début de chaque tour autant d'énergie que le nombre de tour joués, vous conservez votre énergie entre chaque tour mais vous ne pouvez pas avoir plus d'énergie que le nombre de tours multiplié par 2, sinon l'énergie supplémentaire est perdue.

Actions des unités : appliquez tout les effets de vos unités mentionnant « au début de chaque tour »

La pioche : Piochez 2 cartes

Pose des cartes : Vous pouvez jouer les cartes de votre choix depuis votre main, en fonction de la quantité d'énergie que vous possédez, lorsque vous jouez une carte : retirez son coût à votre réserve d'énergie.

L'attaque : Lorsque vous avez fini de jouer vos cartes vous devez attaquer avec vos unités.

Vous pouvez également utiliser leurs attaques spéciales si vous avez les ressources nécessaires.

Une unité qui vient d'être placée lors de ce tour ne peut pas attaquer, à moins d'avoir la mention « agilité ». Toutes les autres unités doivent attaquer.

L'ordre d'attaque est de gauche à droite, d'abord la 1ere ligne puis la 2nde.

C'est ensuite au tour de votre adversaire.

RÈGLE SPÉCIALE :

Le tour 1 : seul le 1^{er} joueur joue lors du tour 1, ensuite on passe directement au tour 2 en commençant par le 2nd joueur.

PROGRESSION DE LA PARTIE :

Percer les lignes ennemies :

Votre objectif est de détruire le cœur de votre adversaire, voici donc comment attaquer ses cartes victoires :

Si une de vos unités attaque mais que votre adversaire n'a pas d'unité pour défendre l'attaque, vous pouvez alors cibler ses ressources ou directement sa carte victoire : voici vos options :

1-détruire: défaussez 2 ressources ennemies.

2-piller : prenez 1 ressource ennemie et ajoutez la aux vôtres.

3-ignorer : Attaquez directement la carte « Victoire » de votre adversaire

Si votre adversaire ne possède pas de ressources, vous attaquez obligatoirement sa carte « Victoire »

RÉVÉLATION DES CARTES VICTOIRES :

Lorsqu'une carte « Victoire » est attaquée vous devez la révéler :

- Si il s'agit du « Cœur d'Énergie » : laissez la carte face visible sur l'emplacement de victoire, vous devez le défendre à tout prix car si le cœur subit 20 dégâts il est détruit et la partie est terminée !

- Si il s'agit d'une carte Boss : elle entre en jeu sur la colonne où elle a été révélée, en 1ère ou en 2ème ligne (précisé sur la carte).