

Livret des Règles Officielles AZCARD



Qu'est-ce que AZCARD ?

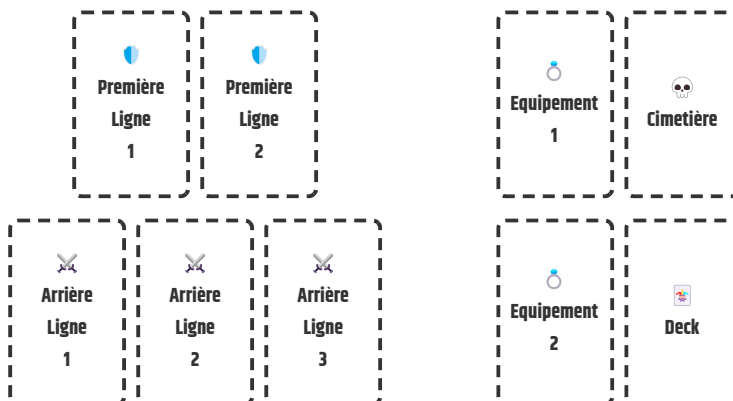
Azcard est un jeu de cartes à collectionner stratégique où les joueurs s'affrontent pour réduire à zéro les Points de Vie (PV) adverses à l'aide de créatures, sorts, auras et équipements. Facile à apprendre, mais riche en tactique, il convient aussi bien aux joueurs dès 10 ans qu'aux passionnés de stratégie.

Avec une grande variété de cartes et des possibilités de personnalisation infinies, chaque duel demande une gestion astucieuse des ressources. Que vous soyez collectionneur ou compétiteur, Azcard vous garantit une expérience captivante à chaque partie.

Types de cartes

- **Créatures** : Seule une créature peut être jouée par tour, sauf si la première a pour effet "Renfort". Elles attaquent les autres créatures ou le joueur. Imagée par un Crâne en bas à droite de la carte.
- **Sorts** : Jouables à tout moment, même pendant le tour adverse sauf pendant la phase d'attaque des joueurs. Imagée par un Chapeau en bas à droite de la carte.
- **Auras** : Attachées aux créatures, elles persistent jusqu'à la destruction de la créature. Imagée par une Flamme bleue en bas à droite de la carte.
- **Équipements** : Jusqu'à 2 équipements actifs, remplaçables en payant le coût en mana. Imagée par une Épée en bas à droite de la carte.

Disposition du Terrain



Éléments nécessaires

- Deck de 35 cartes (2 copies maximum d'une même carte, 1 carte équipement maximum, 1 carte Mythique maximum)
- Pièce de monnaie, ou similaire, pour déterminer le premier joueur
- Dés 6 pour indiquer les dégâts et/ou points de vie

Objets optionnels

- Protège-cartes (obligatoires en tournois)
- Tapis de jeu pour un meilleur positionnement des cartes
- Carnet et crayon pour prendre des notes

Les emplacements du terrain

- **Première-ligne** : Les créatures ici ne peuvent pas attaquer.
- **Arrière-ligne** : Les créatures en arrière-ligne peuvent attaquer. Si l'attaque dépasse les PV de la créature qui défend, la différence est infligée directement au joueur adverse.
- **Équipement** : Placer une carte Équipement est gratuit. Leur utilisation est limitée à une fois par tour, avec coût en mana payé. L'équipement ne peut être joué que pendant le tour du joueur. Ajouter un équipement remplace celui déjà en place. Imagée par une Épée en bas à droite de la carte.
- **Cimetière** : Les créatures réduites à 0 PV sont envoyées au cimetière.
- **Deck** : Votre deck contient 35 cartes. Piochez une carte au début de chaque tour, sauf pour le premier joueur au tour 1.

Tour de Jeu

1. **Phase 1** : Tournez le dé de mana à chaque début de tour pour augmenter votre mana maximum de 1, jusqu'à un maximum de 6. Le premier joueur commence avec 1 mana et est toujours le premier à tourner le dé. Piochez une carte, sauf pour le premier joueur au premier tour. Au début de la partie, piochez 5 cartes, que vous pouvez remettre dans votre deck, le mélanger, puis piocher 5 cartes à nouveau une fois.
2. **Phase 2** : Placement d'une créature de votre main au terrain en payant son coût en mana (ou plus si Renfort), réorganisation des créatures sur votre terrain.
3. **Phase 3** : Utilisation des cartes (sorts, équipements, 1 créature max sauf effet Renfort).
4. **Phase 4** : Les créatures attaquent en ciblant d'abord la première-ligne ennemie, puis l'arrière-ligne, et enfin le joueur si aucune créature n'est disponible. L'attaquant choisit quelle créature de son arrière-ligne attaquera, en respectant cet ordre de priorité. Aucune carte ne peut être jouée durant cette phase. Si la créature qui défend n'est pas vaincue, les dégâts sont conservés.
5. **Phase 5** : Fin du tour. Si vous avez plus de 7 cartes en main à la fin du tour, sacrifiez-en jusqu'à en avoir 7 et placez-les dans le cimetière.



Fin de Partie

Chaque joueur commence avec 20 PV. Le but est de réduire les PV adverses à 0 en attaquant avec des créatures. Si un joueur n'a plus de cartes à piocher, il perd la partie.

Les types d'effets des Créatures

- **Apparition** : L'effet se déclenche à l'invocation.
- **Dernier Souffle** : L'effet se déclenche à la mort de la créature.
- **Renfort** : Permet d'invoquer une créature supplémentaire si vous avez assez de mana.
- **Anticipation** : La créature attaque en premier, annule les dégâts si elle tue l'adversaire. Anticipation ne fonctionne pas si la créature défend.
- **Barrière** : La créature ne peut être ciblée par des effets.
- **Bouclier** : Absorbe les premiers dégâts reçus, quel que soit le type de dégâts. Ne fonctionne qu'une seule fois pour chaque créature invoquée avec cet effet.
- **Invulnérable** : Cette créature occupe un emplacement sur le terrain, mais ne compte pas comme une défense. Les créatures adverses peuvent l'ignorer et attaquer les autres créatures ou le joueur directement. Elle ne subit aucun dégât et ne peut pas être ciblée par des effets adverses. Ne peut pas attaquer.

Famille des Créatures

- Bête
- Combattant
- Dragon
- Mage
- Mort-Vivant
- Nécromancien
- Sirène