

PUEL OF CHAOS

RÈGLES DU JEU

Attention : Lisez les RÈGLES DU JEU uniquement si le PROLOGUE vous y invite.

Vous êtes prêt à découvrir **Duel of Chaos**.

Nous vous invitons à ouvrir le paquet de cartes **PRINCIPAL** et à les ajouter aux cartes du **PROLOGUE**.

Vous avez surmonté cette première épreuve, mais ce n'était qu'un avant-goût. Un rival vient d'arriver. Le véritable duel commence.

Face à ses deux prétendants, Chaos génère le Domaine. Cette réplique de l'univers vous propose des cartes de deux clans aux compétences uniques.

D'un côté les Drakon, qui ont survécu aux environnements les plus hostiles et à de nombreuses menaces grâce à une planification parfaite de leur stratégie.

De l'autre les Evine, qui se cachent dans les profondeurs abyssales et qui n'hésitent pas à appeler leurs alliés pour contrer leurs oppresseurs.

Saurez-vous prouver votre valeur en exploitant au mieux les atouts de ces deux clans ?

Objectif du jeu

Dans le **Prologue** vous avez appris à jouer vos cartes pour en appliquer les effets et accomplir votre objectif : **vider votre pioche en un seul tour**.

Maintenant, le duel commence et pour parvenir à cet objectif **avant votre adversaire**, vous allez devoir construire votre jeu qui n'est composé au départ que de cartes Émissaire aux effets limités.

Contenu

69 cartes :

- 20 Émissaires
- 22 Drakon ⚔
- 22 Evine 🌀
- 3 Interventions
- 2 Aides de jeu



Description d'une carte :



Les **Émissaires** possèdent un coût de 0 et la plupart font partie du clan **Chaos** ⚔.

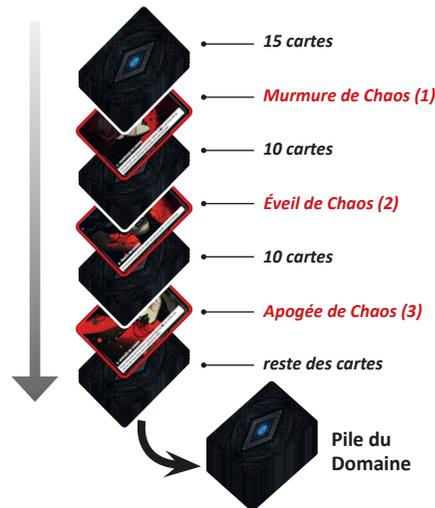
Identifiant de la carte



Les **Interventions** sont spéciales et ajoutent des effets supplémentaires utilisables pendant votre tour.

Mise en place

① Mélangez face cachée les 44 cartes **Drakon** et **Evine** pour former la **pile du Domaine**. Ajoutez les 3 cartes **Intervention** à la pile du Domaine de la façon suivante :



② Révélez les 5 premières cartes du Domaine en les alignant près de la pile.

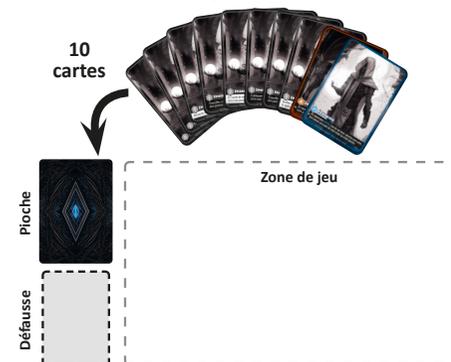


Pendant la partie, si un emplacement du Domaine est vide (à la suite d'un recrutement, d'un effet ou autre), complétez-le immédiatement en révélant la première carte de la pile.

Si une carte Intervention apparaît au sommet de la pile, placez-la immédiatement à proximité du Domaine : son effet devient actif.

Il peut y avoir plusieurs Interventions en jeu durant la partie.

③ Mélangez séparément les 10 cartes **Émissaire** ① et ② pour former 2 pioches face cachée. Chaque joueur reçoit une pioche aléatoire qu'il place devant lui. Prévoyez un emplacement pour votre zone de jeu et votre défausse.



④ Chaque joueur pioche 5 cartes.

Les cartes dans votre main sont secrètes, votre adversaire n'est pas censé les voir tant qu'elles ne sont pas jouées.

Note : Prévoyez une place près du Domaine pour les cartes Intervention qui seront révélées dans la partie.



Si une carte vient compléter le Domaine et révèle ainsi la carte « Éveil de Chaos », celle-ci est alors placée à côté de la carte « Murmure de Chaos ».

Déroulement de la partie

En commençant par le joueur avec les cartes ①, chaque joueur joue à tour de rôle jusqu'à ce que l'un d'eux gagne la partie.

Lors de son tour, chaque joueur suit les 4 phases ci-dessous dans l'ordre :

- 1 **Combo**
- 2 **Vérification**
- 3 **Recrutement**
- 4 **Fin de tour**

1 - Combo

Cette phase consiste à **jouer toutes les cartes de votre main**. Toutes les cartes sont jouées, une à une, en les posant dans votre zone de jeu face visible.

Les cartes possèdent des effets applicables lors de la phase de Combo. Les effets sont optionnels, mais s'ils sont appliqués, ils doivent être résolus intégralement dans la mesure du possible.

Effet de jeu

Lorsque vous jouez une carte, vous pouvez appliquer son effet de jeu (*texte sur fond blanc*).

Effet de réaction

Un effet de réaction (*texte sur fond noir*) se déclenche suivant les conditions indiquées sur celui-ci.

Exemple : Pour appliquer la condition « si défaussée » d'une carte, il faut défausser cette carte via un autre effet.

Si la réaction d'une de vos cartes s'applique pendant le tour de votre adversaire (indiqué par le symbole ②), interrompez son tour et révélez la carte pour appliquer son effet de réaction avant qu'il ne reprenne son tour.

En jouant Domania, vous pouvez appliquer son **Effets de jeu** et ainsi défausser une carte de votre main pour piocher une carte.

Si Domania est défaussée, son **Effets de réaction** vous permet de défausser la première carte de votre pioche.



Mot-clé de clan

Chaque clan possède un mot-clé spécifique, dont vous trouverez la définition ci-dessous et sur la carte d'aide de jeu.

Durant la partie, l'effet de la carte Intervention « **Éveil de Chaos** » permet de profiter de l'**Éveil** une fois par tour. L'**Éveil** est une amélioration du mot-clé de clan que le joueur peut activer pendant la résolution de ce dernier.

PLAN X

Révélez les X premières cartes de votre pioche et remplacez-les dans l'ordre de votre choix.

Puis, si le PLAN est éveillé, vous pouvez sacrifier la première carte de votre pioche.

APPEL X

Annoncez X clans, PUIS révélez la 1^{re} carte de votre pioche. Si la carte révélée appartient à l'un des clans annoncés, ajoutez-la à votre main. Sinon, placez-la sous votre pioche **ou sacrifiez-la si cet APPEL est éveillé**.

Autres mots-clés

► **Défausser** : Placez la carte dans votre **défausse**.

Si cette carte possède un effet de réaction « si défaussée », vous pouvez l'appliquer.

► **Sacrifier** : Placez la carte dans le **Néant**, une zone commune à proximité des joueurs.

Si cette carte possède un effet de réaction « si sacrifiée », vous pouvez l'appliquer.
Les cartes sacrifiées ne font plus partie de votre jeu, votre pioche est donc plus petite.

► **Recouvrir** : Révélez, puis placez la première carte de la pile du Domaine sur une autre carte du Domaine.

La carte ainsi recouverte n'est plus disponible tant que la nouvelle carte ne quitte pas le Domaine.



Exemple : Le joueur décide de recouvrir Ignitia Livia. Lorsqu'Homnipax quittera le Domaine, Ignitia Livia sera de nouveau disponible pour le recrutement.

2 - Vérification

Lorsque vous terminez votre phase de combo vous devez vérifier si la partie prend fin.

- S'il reste au moins une carte dans votre pioche, passez à la phase de recrutement.
- Si votre pioche est vide, vous **gagnez la partie**.

3 - Recrutement

Comptez les cartes dans votre zone de jeu : leur nombre correspond aux ressources disponibles pour le recrutement.

- 1 ► **Choisissez une carte du Domaine** dont le coût est inférieur ou égal à vos ressources disponibles et **dépensez ces ressources**.
- 2 ► **Prenez la carte recrutée et posez-la** face visible dans votre zone de jeu. Pour le moment, cette carte ne peut pas appliquer d'effets ni être utilisée comme ressource.
- 3 ► **Si nécessaire, complétez l'emplacement vide** du Domaine. Vous pouvez recruter de nouvelles cartes avec vos ressources encore disponibles.

Astuces : Choisir soigneusement les cartes à recruter vous aidera à atteindre votre objectif. Recruter trop de cartes rend votre pioche plus difficile à vider.



Exemple : Avec 7 cartes dans sa zone de jeu, ce joueur possède 7 ressources pour recruter. Il dépense 4 ressources pour recruter Fenryr qu'il place dans sa zone de jeu. Il lui reste alors 3 ressources pour recruter une autre carte, Nereus (qui coûte 2) ou potentiellement la nouvelle carte qui complétera le Domaine.

4 - Fin de tour

Lorsque vous ne pouvez plus ou ne souhaitez plus acquérir de cartes, vous mettez **fin à votre tour** en suivant les étapes suivantes dans l'ordre.

- 1 ► Réunissez toutes les cartes de votre zone de jeu et de votre défausse. Mélangez-les face cachée et placez-les **sous** votre pioche.
- 2 ► Piochez 5 cartes.
- 3 ► L'autre joueur commence son tour de jeu.

Pendant la partie, les joueurs peuvent consulter les cartes dans chaque défausse et les cartes dans le Néant.

Pendant la partie, les joueurs peuvent compter les cartes dans leur pioche, mais ne peuvent pas les consulter ni les mélanger.

Si l'effet d'une carte contredit la règle, l'effet de la carte a priorité sur la règle.

Si plusieurs effets de jeu doivent s'appliquer en même temps, le joueur choisit leur ordre d'application.

Les cartes replacées sur ou sous votre pioche doivent toujours être placées face cachée (*exemple : Après un Plan ou un Appel raté*).

Crédits

Auteur : Julien Seisson

Illustrateur : Vincent Joassin

Scénariste : Robin Dall Armellini

Chef de projet : Nicolas Badoux

Correctrice : Mélissa Veludo

Remerciements de l'auteur :

Un immense merci à Guillaume, Benja, tous les testeurs et mes proches qui ont soutenu ce projet depuis ses débuts en 2016. Après huit années de développement avec beaucoup d'énergie, j'espère que ce jeu vous plaira autant que j'ai pris plaisir à le créer.

Édité par Wannagame - www.wannagame.fr

22 place des Tilleuls - 41700 Cour-Cheverny - France

©Wannagame - Tous droits réservés.

