

DUEL OF
GLADIATORS

RÈGLES DU JEU

PROLOGUE

La guerre entre Chaos et son frère est sur le point d'éclater.

Depuis son trône forgé de constellations et de nébuleuses, Chaos vous fixe d'un regard perçant. Son expression laisse transparaître un doute sur votre potentiel.

Êtes-vous réellement capable de devenir son général pour mener la bataille qui se profile ?

D'un geste lent mais précis, elle matérialise plusieurs ressources sous forme de cartes qu'elle mélange habilement.

En vous tendant la pioche de cartes, Chaos impose une certitude : pour être digne de son véritable défi, vous devrez d'abord triompher de cette épreuve préliminaire.

Avant de découvrir **Duel of Chaos**, nous vous invitons à commencer par ouvrir le paquet de 14 cartes **PROLOGUE** et à ne lire que cette double page de règles.

Nous recommandons à chaque joueur de terminer au moins une fois le **PROLOGUE** avant de découvrir le jeu complet.

Objectif du Prologue

Dans **Duel of Chaos**, votre objectif consiste à vider votre pioche en un seul tour.

Astuce : Lisez attentivement les effets de chaque carte et jouez-les dans le bon ordre pour optimiser votre stratégie et ainsi réussir votre objectif !

Contenu du Prologue

■ 14 cartes

Ces cartes seront utilisées tout au long du jeu, elles comportent des informations qui ne sont pas nécessaires pour le Prologue et qui vous seront détaillées plus tard.



Icône Prologue

Mise en place du Prologue

- 1 Mélangez les 14 cartes et placez-les face cachée devant vous pour former **votre pioche**.

Cette pioche est l'élément principal de votre jeu.

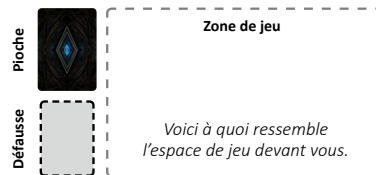
- 2 Piochez les 5 premières cartes de votre pioche pour constituer votre main.



Main

Déroulement du Prologue

Pour atteindre votre objectif, jouez chaque carte de votre main, une à une, dans votre zone de jeu.



Les cartes possèdent pour la plupart :

un **Effet de jeu** et un **Effet de réaction**.

Appliquez les effets des cartes pour faire le plus de combos possible.

Les effets sont optionnels, mais s'ils sont appliqués, ils doivent être résolus intégralement dans la mesure du possible.

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

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

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



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) peut s'activer suivant la condition indiquée sur celui-ci.

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

Victoire et Fin du Prologue

L'**objectif est atteint** lorsque votre pioche est vide.

Attention : Un effet activé doit être totalement résolu pour valider la condition de victoire.



Dans cet exemple, la pioche du joueur est totalement vide, celui-ci réussit l'objectif.

Si vous ne parvenez pas à vider votre pioche après avoir joué toutes les cartes de votre main, vous pouvez retenter votre chance : Mélangez toutes les cartes jouées dans votre zone de jeu et toutes les cartes défaussées, puis placez-les face cachée sous votre pioche. Piochez de nouveau 5 cartes et commencez un nouveau tour afin de retenter votre chance.

Vous avez réussi le **PROLOGUE** : vous êtes prêt à découvrir **Duel of Chaos** en lisant la suite des **RÈGLES DU JEU**.

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.

Vous devez ouvrir le paquet de cartes **PRINCIPAL** et les ajouter au **PROLOGUE**.

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**.



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

Mise en place

- Écartez les 3 cartes **Intervention** et les 20 cartes **Émissaire**.

Mélangez face cachée les 44 cartes **Drakon** et **Evine** pour former la **pile du Domaine**.

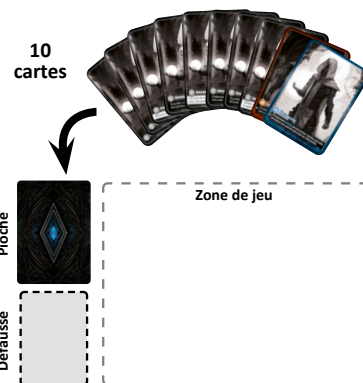
Ajoutez les 3 cartes **Intervention** à la pile du Domaine de la façon suivante :



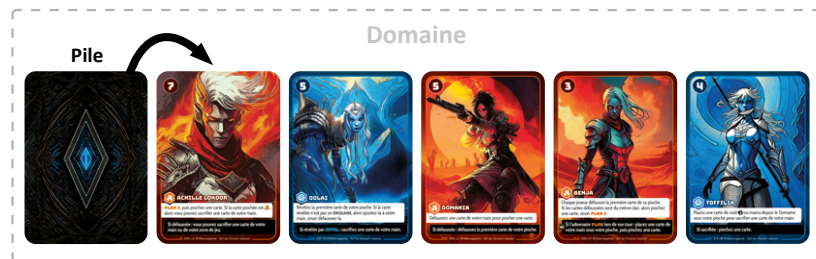
- Formez le Domaine en révélant et en alignant les 5 premières cartes de la pile Domaine.

- Formez 2 pioches face cachée en mélangeant séparément les 10 cartes **Émissaire** ① et les 10 cartes **Émissaire** ②.

Chaque joueur reçoit une pioche aléatoire qu'il place devant lui. Prévoyez un emplacement pour votre zone de jeu et votre défausse.



- 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. La partie peut commencer.



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

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**

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

Effet de jeu

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

Note : Certaines cartes présentent un icône de clan dans leurs effets (🔥 ou 🌀), ces icônes se réfèrent à toutes les cartes de ce clan.

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 (indiquée par le symbole ⚡), 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 **Effet de jeu** et ainsi défausser une carte de votre main pour piocher une carte.

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



Effet de jeu

Effet de réaction

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 DRAKON 🔥

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.



Le **PLAN 3** de Raven permet de réorganiser les 3 premières cartes de votre pioche.

APPEL X EVINE 🌀

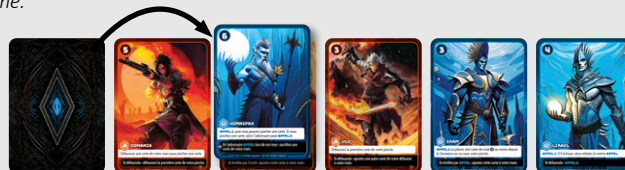
Annoncez X clans, PUIS révélez la 1^{re} carte de votre pioche. Si la carte révélée appartient à l'un des clans annoncés, ajoutez-la à votre main. Sinon, placez-la sous votre pioche **ou sacrifiez-la si cet APPEL est éveillé.**



Si réussi, l'**APPEL 1** de Selega peut permettre d'ajouter en main la première carte de votre pioche.

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 la première carte de la pile du Domaine, puis placez-la 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.



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

Comment compléter le Domaine ?

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 du Domaine.

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.



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 ».

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.



Ici le joueur mélange ensemble les 9 cartes de sa Zone de jeu et les 3 cartes de sa Défausse, puis les replace face cachée sous sa Pioche.

Victoire et Fin de partie

Lors de la phase de Vérification, si la pioche d'un joueur est vide, l'objectif est atteint et ce joueur **gagne la partie**.

RÈGLES D'OR

- 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 remplacées sur ou sous votre pioche doivent toujours être placées face cachée (exemple : Après un **PLAN** ou un **APPEL** raté).
- Lorsque un effet indique « cette carte », il s'agit de la carte en elle même.

Après plusieurs parties, nous vous invitons à découvrir un nouveau clan en ouvrant le paquet scellé **EXTENSION VERMEAST**.

Pendant des siècles, leur seul nom suffisait à faire frémir les plus grandes civilisations de l'univers. Les Vermeast, nées de l'appétit insatiable du Natif Pozh'Raak, n'étaient à l'origine que de simples larves. Mais elles avaient hérité de la faim vorace de leur créateur.

Guidées par ce seul instinct, les Vermeast se livrèrent dès leur création à une lutte impitoyable où seules les plus féroces survécurent. Puis, leur voracité s'est tournée vers des villages, des continents, des civilisations... jusqu'à engloutir des planètes entières.

Au fil de ces banquets sanglants, les Vermeast se sont transformés en un peuple aussi brutal qu'imprévisible, dont l'intelligence s'est aiguisée à chaque massacre.

Aujourd'hui, Chaos lève le voile sur ces prédateurs. Les Vermeast font leur entrée sur le Domaine et signent le commencement de la Faim !

Contenu de l'extension VERMAST

24 cartes :

- 2 Émissaires
- 22 Vermeast



Ouvrez le paquet scellé Vermeast.

Nouveautés de l'extension VERMAST

- ▶ Lors de la mise en place, les 2 nouveaux Émissaires sont ajoutés à leur pioche respective (① et ②). Vous commencerez la partie avec 11 cartes dans votre pioche.
- ▶ Les 22 cartes Vermeast sont mélangées avec les 44 autres cartes (Drakon et Evine) avant l'ajout des 3 cartes Intervention.
- ▶ Respectez la mise en place habituelle pour les cartes Intervention.
- ▶ Les Vermeast possèdent un nouveau mot-clé spécifique : **DÉVORE**.

DÉVORE X

Sacrifiez jusqu'à X cartes depuis votre défausse ou votre main si ce **DÉVORE** est éveillé.

VERMAST



Le **DÉVORE 1** de Drecht permet de sacrifier 1 carte de votre défausse.

Duel of Chaos est conçu pour être joué avec 3 clans.

Au fil des extensions, de nouveaux clans viendront enrichir l'univers, renouvelant ainsi vos parties.

LUM42

DESIGNED BY VINCENT JOASSIN

Découvrez LUM42, notre premier jeu se déroulant dans le même univers que DUEL OF CHAOS.

Dans ce jeu, vous guidez votre vaisseau à travers différentes planètes pour collecter de la lumière et la transformer en énergie.

Chaque point de victoire vous rapproche un peu plus de la domination de la galaxie. Cependant, vous n'êtes pas seul dans votre quête, les autres joueurs sont également déterminés à remporter la victoire.

S'adapter et faire les bons choix sont les clés de la réussite dans LUM42.



Aide de jeu

TOUR DE JEU

1 ► COMBO

Jouez toutes les cartes de votre main, une à une, pour en appliquer les effets.

2 ► VÉRIFICATION

Si votre pioche est vide, vous gagnez la partie. Sinon, passez au recrutement.

3 ► RECRUTEMENT

Ajoutez à votre jeu des cartes depuis le Domaine en dépensant vos ressources (nombre de cartes dans votre zone de jeu).

4 ► FIN DE TOUR

Réunissez toutes les cartes de votre zone de jeu et les cartes de votre défausse. Mélangez-les face cachée et placez-les sous votre pioche. Piochez 5 cartes, l'autre joueur peut jouer son tour de jeu.

MOTS-CLÉS

CLAN

PLAN X

DRAKON

Révéléz les X premières cartes de votre pioche et replacez-les dans l'ordre de votre choix.
*Puis, si le **PLAN** est éveillé, vous pouvez sacrifier la première carte de votre pioche.*

APPEL X

EVINE

Annoncez X clans, PUIS révéléz 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.*

DÉVORE X

VERMEAST

Sacrifiez jusqu'à X cartes depuis votre défausse *ou votre main si ce **DÉVORE** est éveillé.*

CHAOS

Suivez-nous sur les réseaux sociaux et sur notre site pour en savoir plus sur les nouveautés à venir et découvrir l'univers du jeu.



WWW.WANNAGAME.FR

Auteur : Julien Seisson
Illustrateur : Vincent Joassin
Scénariste : Robin Dall Armellina
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.