



LES TOTOCHES

RÈGLES DU JEU



SOMMAIRE

Généralités sur le jeu	p.5
I. Se préparer à jouer	p.6
Éléments nécessaires pour débiter un Combat	p.6
Le tapis de jeu	p.7
II. Les cartes du jeu	p.10
Cartes Monstre	p.12
Cartes Terrain	p.24
Cartes Magie	p.26
Cartes Super-Héros	p.30
III. Comment Jouer	p.32
But du Jeu	p.32
Préparation du Combat	p.32
Structure du Tour	p.33
IV. Combats	p.36
Règle des Combats	p.36
V. Règles complémentaires	p.40

QU'EST-CE QUE LE JEU DE CARTES À JOUER « LES TOTOCHES »

Avec le jeu de cartes à jouer « Les Totoches », vous allez prendre part à des combats de cartes stratégiques où la faune et la flore ont muté pour vous offrir des affrontements épiques et amusants.

Deux joueurs se livrent un combat acharné pour la maîtrise du terrain, aidés de cartes monstres, de magies, de terrains ou encore de super-héros fantastiques.

Tout ce dont vous avez besoin pour commencer à jouer, ce sont 40 cartes que vous pouvez trouver dans des starters de départ. Il existe plus de cent cartes que vous pourrez collectionner ou acquérir pour renforcer votre deck et écraser votre adversaire !

Ceci est le livret du jeu de cartes à jouer et à collectionner « Les Totoches ». Il est important d'apprendre à jouer correctement, n'hésitez donc pas à lire ce livret si vous débutez l'aventure avec nous. Une bonne compréhension des règles vous permettra de créer un deck puissant, gardez donc ce livret à portée de main durant vos premières parties. Vous pouvez également vous rendre sur le site www.lestotoches.com pour plus d'informations.

GÉNÉRALITÉS SUR LE JEU

Créer votre propre deck

Les Totoches vous propose 150 cartes que vous pourrez combiner afin de créer un deck unique et puissant pour vaincre vos adversaires.

Créer vos propres combinaisons de cartes

Les Totoches dispose de plusieurs types de cartes afin de vaincre vos adversaires. N'hésitez pas à en essayer plusieurs et à équilibrer vos forces. Certaines cartes ont des effets dévastateurs tandis que d'autres atteignent leur puissance maximale associée à d'autres. Les différents types de cartes disponibles et leur placement stratégique sur le plateau peuvent retourner des situations critiques, alors essayez-en plusieurs !!!

Diversifiez vos decks et vos stratégies

Les Totoches proposent une infinité de manière de détruire votre adversaire. Renforcez-vous en acquérant des boosters ou collectionnez toutes les mutations ! Chaque joueur y trouvera son bonheur. Des extensions seront éditées pour prolonger votre expérience de jeu et agrandir votre collection, restez donc informé !

1. SE PRÉPARER À JOUER

Éléments nécessaires pour débiter un combat

Deck (40 à 45 cartes)

Assembler vos cartes préférées dans un deck qui respectent les règles suivantes :

- Le Deck doit contenir entre 40 et 45 cartes.
- **Vous ne pouvez avoir que deux exemplaires d'une même carte Monstre, Magie ou Terrain.**
- **Les cartes d'un même Super-Héros sont limitées à un exemplaire par Deck** mais le Deck peut contenir autant de Super-Héros différents que vous le souhaitez.
- Certaines cartes peuvent se voir limiter ou interdire, suivez donc bien l'évolution des règles officielles.

Objets pouvant être utiles lors d'un combat

Calculatrice : Même si les calculs de dommages sont extrêmement simples, une calculatrice peut toujours vous servir pour noter vos points de vie restants par exemple.

- Feuille et crayon : Noter les différents éléments que vous auriez du mal à retenir.
- Protège-cartes : Les pochettes en plastique évitent à vos cartes d'être abîmées. Si vous en utilisez, veillez à ce qu'elles soient toutes identiques afin que vos cartes ne soient pas considérées

comme marquées. Vous pouvez aussi utiliser les protèges-cartes officiels.

Le Tapis de Jeu

Le Tapis de Jeu est là pour vous aider à agencer vos cartes pendant un combat. Quand vos cartes sont jouées, elles sont placées sur la zone de jeu correspondante. **Les différents types de cartes sont placés dans différentes Zones.** Chaque Joueur doit posséder son propre Tapis de Jeu, qui devra être placé en face de celui de l'adversaire. L'ensemble des deux tapis forme "Le Plateau".

Vous pouvez également faire des Combats sans utiliser de Tapis de Jeu, mais rappelez-vous bien où placer les cartes !





Ligne d'Attaquant

Terrains

Chaque nouveau terrain posé détruit le précédent en le remplaçant.

Ligne de défenseurs

Pioche

Super-héros

Chaque joueur dispose de sa pioche.

Chaque joueur peut posséder un super-héros. Chaque nouveau super héros remplace le précédent.

Cimetière

Chaque Monstre ou Super-Héros détruit est envoyé ici.

II. LES CARTES DU JEU

Les cartes Monstre:



Qu'est-ce qu'une carte Monstre ?

Les cartes Monstres sont utilisées pour combattre votre adversaire. Les monstres sont utilisés pour s'attaquer et se détruire entre eux, mais aussi pour infliger des dégâts au joueur adverse.

Chaque Monstre possède deux effets positifs pour le joueur (ATTAQUANT  et DEFENSEUR ) en fonction de la ligne du Plateau sur laquelle vous le jouez, mais aussi un effet positif pour l'adversaire (RETOURNEMENT ) qui se déclenche si le monstre se fait retourner par une flèche supérieure.

Les cartes Monstres sont le cœur même de votre deck et il est conseillé d'en avoir une majorité par rapport aux autres cartes.



Effets du Monstre



Niveau du Monstre



Flèche



Pts d'attaque



Pts de défense

Effet des Monstres

Voyons à présent les 3 effets existants des cartes Monstres :

ATK  : L'effet d'Attaquant d'un Monstre se déclenche lorsque celui-ci est invoqué sur la ligne d'Attaquant du Plateau.

DEF  : L'effet de Défenseur d'un Monstre se déclenche lorsque celui-ci est invoqué sur la ligne de Défenseur.

Attention, pour qu'un Monstre attaque les Points de Vie du Joueur adverse, il doit le faire depuis la ligne d'attaque et il ne doit plus y avoir de Monstres Adverses sur la ligne de Défenseur.

RET  : L'effet Retournement s'active lorsque le joueur adverse pose une carte Monstre dont les flèches sont supérieures à celle du votre. En cas d'égalité, aucune carte n'est retournée.

Attention ! L'effet de retournement est activé quand il y a action du joueur !

Les cartes retournées sont détruites et envoyées au cimetière. Le placement des cartes est primordial si vous ne voulez pas que l'adversaire profite des effets de vos propres cartes !

La valeur d'attaque d'un Monstre est représentée par ces symboles, à gauche de la carte  :

Si l'Attaque de votre monstre est supérieure à la défense du Monstre adverse vous détruisez le Monstre adverse et infligez au joueur des dégâts égal à la différence entre les points de défense du monstre attaqué et les points d'attaque du Monstre Attaquant.

Si vous attaquez un Monstre ayant une défense supérieure à l'attaque, le Monstre attaquant est détruit et le joueur prend en dégât l'équivalent de la différence entre les points d'attaque du monstre attaquant et les points de défense du monstre attaqué.

Si l'attaque et la défense sont similaires, aucun des deux monstres n'est détruit et aucun joueur ne prend de dégâts.

La valeur de défense d'un Monstre est représentée par ce symbole, à droite de la carte  :

Un Monstre ayant une valeur de défense supérieure à l'attaque d'un Monstre, n'est pas détruit.



Niveau du Monstre

Les Monstres ont jusqu'à 4 stades de mutation pour certains :



Niveau 1 : Juvénile

Le joueur peut invoquer deux monstres Juvéniles maximum par tour.



Niveau 2 : Adulte

Le joueur peut invoquer un seul monstre Adulte par tour.



Niveau 3 : Anomalie

Le joueur peut invoquer un seul monstre Anomalie par tour. Un monstre Anomalie s'invoque en sacrifiant un Monstre Allié (Si le Monstre sacrifié était en position d'Attaquant, le Monstre Anomalie est invoqué en position d'Attaquant ; si le Monstre sacrifié était en position de Défenseur, le monstre Anomalie est invoqué en position de Défenseur).



Niveau 4 : Aberration

Le joueur peut invoquer un seul Monstre Aberration par tour. Un Monstre Aberration s'invoque en sacrifiant deux monstres alliés (Si les deux Monstres sacrifiés étaient en position d'Attaquant, le Monstre Aberration est invoqué en position d'Attaquant ; Si les deux Monstres sacrifiés étaient en position de Défenseur, le Monstre Aberration est invoqué en position de Défenseur et si les deux Monstres sacrifiés étaient l'un en position d'Attaquant et l'autre en position de Défenseur, le joueur choisit sur quelle ligne l'invoquer).

A vous de faire les bons choix !



Flèches



Les cartes Monstres ont des flèches sur certaines extrémités. Chaque flèche possède une valeur de 1 à 9. Lorsque deux flèches se font face **(A)**, la valeur la plus élevée des deux l'emporte et active ainsi un effet dit « Retournement » **(C)** sur la carte **(B)**.

Lorsqu'une carte est retournée **(C)**, ses flèches sont encore actives **(C)** et peuvent retourner d'autres cartes adverses créant ainsi un effet Combo. L'effet Combo n'a pas de limite et vous cumulez donc les effets RET **(C)** de toutes les cartes retournées par cet effet. Le placement de ses cartes est ainsi primordial pour ne pas voir la partie se renverser subitement. Deux flèches de valeurs égales s'annulent et ne créent aucun Retournement.

Attention, la valeur de certaines flèches peut être affectée par d'autres cartes : Selon le Type de Monstre que vous contrôlez, son élément peut être dominant (cf : Roue des éléments p.17). Les éléments dominants voient ainsi leurs flèches gagner +1 sur l'élément qu'il domine : **par exemple, l'élément Eau domine le Feu**, par conséquent **les Monstres Eau gagneront +1 à leurs flèches** si leurs flèches se trouvent face aux flèches d'un Monstre Feu.

Deux éléments qui ne se dominent pas conservent la valeur de leurs flèches intactes : par exemple l'Eau et l'Air ou encore le Feu et la Terre.

La lumière et les ténèbres sont deux Types à part qui ne rentrent pas dans la roue des éléments et n'ont donc pas d'élément dominant.

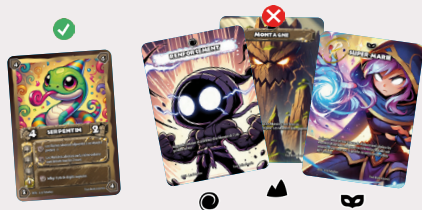


Variante : Une variante du jeu appelé « Bataïy flèsh » peut se jouer uniquement avec les flèches de chaque carte sans tenir compte des effets d'ATK (👊) et de DEF (👉).

Le plateau de jeu s'en trouve ainsi modifié de la façon suivante :

Le plateau de jeu se compose de 25 cases (5x5)

Dans cette Variante du jeu, seul compte les cartes Monstres ; ne sont alors plus utilisés les cartes Terrain, Magies et Super-Héros. Dans cette variante, les cartes retournées ne sont pas détruites mais capturées par l'adversaire. A la fin, c'est celui qui possède le plus de cartes qui gagne !

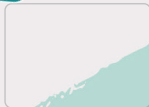
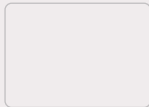
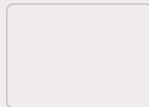
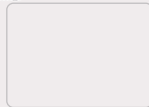
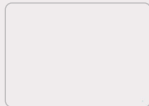
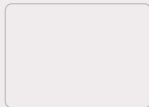
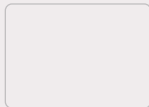
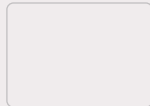
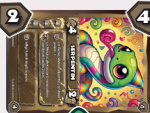
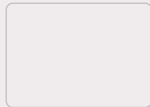
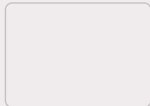
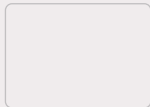
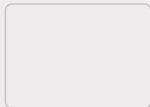


Prévoir des jetons à placer sur les cartes retournées.

Règle de Combat Final : La partie se joue en trois manches. Le joueur qui en remporte deux gagne une carte au hasard du deck de son adversaire !!! Les joueurs peuvent aussi se mettre d'accord avant le combat sur la carte mise en jeu !

Règle du jeu :

- Chaque joueur possède un deck de 25 cartes qu'il place devant lui (limite de deux cartes similaires)
- Chaque joueur pioche 5 cartes dans son deck qu'il garde en main.
- A tour de rôle après tirage au sort, un joueur pose une carte face recto dans l'une des 25 cases de son choix (interdiction de placer une carte sur une case déjà occupée).
- Après chaque carte posée, le joueur pioche la carte du dessus de son deck.
- Lorsqu'un joueur pose une carte sur une case adjacente à une carte adverse et que la valeur d'une de ses flèches est supérieure à celle d'une carte adverse, le joueur capture la carte et pose un jeton sur elle (Attention, les types d'éléments des cartes de la roue des éléments comptent dans cette variante. Les flèches des cartes peuvent donc gagner +1 face à certains éléments).
- Il est possible de retourner plusieurs cartes en en posant une.
- Si deux flèches se faisant face sont égales, rien ne se passe (sauf type d'élément dominant).
- Lorsque deux flèches ne se font pas face rien ne se passe.
- Lorsqu'une carte est retournée et capturée par l'adversaire, elle reste face recto et ses flèches peuvent retourner d'autres cartes adverses par effet combo (toujours selon la règle de flèches supérieures à une autre et selon son type d'élément).
- L'effet combo n'a pas de limite de cartes (Placer donc vos cartes avec précaution).
- A la fin de la partie, le joueur possédant le plus de cartes gagne ! En cas d'égalité, il faut recommencer une partie.



Types de Monstre

Les Monstres sont répartis en 7 types : Eau, Feu, Air, Terre, Nature, Lumière et Ténèbres.

Chaque Type de carte est représenté par une couleur dominante :



Bleu: Eau



Vert: Nature



Marron: Terre



Rouge: Feu



Blanc: Air

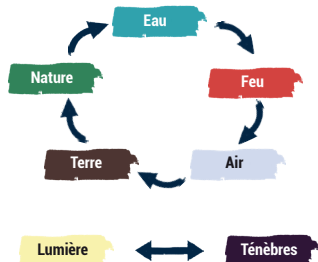


Jaune: Lumière



Noire: Ténèbres

Chaque Type a également un ascendant sur un autre selon cette roue des éléments :



▲ Cartes terrain

Les cartes Terrain se posent dans la partie correspondante (cf : Plateau de jeu).



Les cartes Terrain sont uniques sur le Plateau de jeu. Il ne peut y avoir deux Terrains ou plus sur le Plateau de jeu. En effet, chaque Terrain posé se place sur l'ancien Terrain et remplace donc celui-ci. Attention, les effets d'un Terrain affecte l'entièreté du Plateau et bénéficie à la fois au joueur qui l'a posé et à l'adversaire.

Utilisez donc vos Terrains avec prudence pour que leurs effets ne se retournent pas contre vous !

L'effet d'un Terrain n'est pas limité dans le temps. Son effet prend fin uniquement s'il est remplacé par un autre Terrain ou si une carte ou un effet de carte le détruit.

Vous ne pouvez posséder que 2 exemplaires d'un même Terrain dans votre deck mais autant de Terrain différent que vous le souhaitez.



● Cartes Magies

Il existe deux sortes de cartes Magies : Les cartes Magies Blanches et les cartes Magies Noires.

Les Cartes Magies Blanches



Comme son nom l'indique, les cartes Magies Blanches offrent au joueur des effets positifs pouvant changer le cours de la partie. Ces cartes se jouent depuis la main souvent en réponse à l'action de l'adversaire. Une fois jouées les cartes magies finissent au Cimetière.

Les cartes Magies Blanches sont au nombre de Dix :

Protection : Protège un monstre d'une attaque ou d'un Retournement pendant un tour (activable depuis la main).

Renforcement : Augmente l'attaque et la défense d'un monstre de 2 pendant un tour.

Sort de flèches de lumière : Augmente toutes les flèches d'un monstre de 1.

Régénération : Restaure 10 PV au joueur.

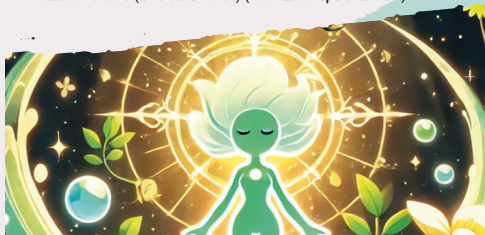
Résurrection : Ressuscite un monstre du cimetière (active ses effets).

Mélange : Echange de places deux Monstres entre eux (alliés-alliés ou adversaire-adversaire).

Annulation : Annule un effet de carte Magie (s'active depuis la main)

Retour du Super-Héros : Renvoie un Super-Héros allié à la main
Bénédiction de faiblesse : Réduit à 1 l'attaque d'un Monstre Attaquant (activable depuis la main)

Déviation Divine : Renvoie l'attaque d'un Monstre adverse sur un autre Monstre (allié ou adverse) (Activable depuis la main)



Les cartes Magies Noires



Comme son nom l'indique, les cartes Magies Noires permettent au joueur de lancer des effets négatifs pouvant changer le cours de la partie. Ces cartes se jouent depuis la main souvent en réponse à l'action de l'adversaire. Une fois jouées les cartes magies finissent au Cimetière.

Les cartes Magies Noires sont au nombre de Dix :

Affaiblissement : Réduit de 2 l'attaque et la défense d'un monstre pendant un tour.

Contrôle mental : Prend possession d'un Monstre adverse pendant un tour.

Trou Noir : Vide le plateau de toutes les cartes.

Super-Vilain : Détruit un Super-Héros.

Cataclysme : Détruit un terrain.

Malédiction : Change l'élément d'un Monstre par celui de son choix.

Sort de flèche funeste : Diminue toutes les flèches d'un Monstre de 1.

Destruction de Monstre : Détruit un Monstre adverse.

Boooooomerang : Renvoie les dégâts d'un Monstre Attaquant sur l'adversaire (activable depuis la main).

Capture : Lorsque l'adversaire invoque un Monstre (Juvénile ou Adulte) l'invoque de votre côté du Plateau.



Les cartes Super Héro

Les cartes super-héros se posent dans la partie correspondante (cf : Plateau de jeu).

Chaque joueur possède ses propres super-héros dont les effets ne sont utilisables que par lui (sauf cartes ou effets contraires). Les cartes d'un même Super-Héros sont limitées à un exemplaire par Deck mais le Deck peut contenir autant de Super-Héros différents que vous le souhaitez.



Attention, certains super-héros ont des pouvoirs limités dans la durée. Lorsque c'est le cas, cela est précisé sur l'effet de carte. Exemple : Super-Philippe (Vos Monstres en Attaquant peuvent attaquer 2 fois par tour pendant 2 tours). Cet effet d'attaquer 2 fois avec vos Monstres Attaquant n'est utilisable que deux fois. Passer ces deux tours (pas forcément consécutif), le super-héros perd ses pouvoirs.

Si vous posez un autre super-héros alors que vous en avez déjà un de présent de votre côté du Plateau, celui-ci remplace instantanément l'autre super-héros, même si vous n'avez pas fini d'utiliser les pouvoirs de ce dernier.

Tout comme les Terrains, vous ne pouvez bénéficier du pouvoir de deux super-héros sur le Plateau de jeu.



III. COMMENT JOUER

But du jeu

Le but du jeu est de réduire à zéro les Points de Vie de son adversaire.

Chaque joueur commence la partie avec 40 Points de Vie. Vous gagnez le Combat si vous réduisez à zéro les Points de Vie de votre adversaire ou si votre adversaire n'a plus de cartes à piocher.

Préparation du Combat

Avant de commencer le Combat, suivez ces étapes :

Chaque joueur compte le nombre de cartes du Deck adverse ; le joueur avec le plus de cartes dans son Deck commence. Si égalité, les joueurs peuvent se mettre d'accord sur celui qui commence. S'il n'y a pas d'accord, effectuer un tirage au sort classique tel que pierre, feuille, ciseaux, pile ou face, etc... Les joueurs sont libres sur le mode de tirage au sort.

Chaque joueur mélange le Deck de son adversaire puis le pose sur la case du Plateau prévu à cet effet.

Chaque joueur pioche 5 cartes de son Deck et peut s'il le désire choisir deux cartes à remettre dans son Deck pour en piocher deux nouvelles. Le joueur jouant en deuxième peut choisir une carte de plus à remettre dans son Deck. Ce qui nous fait deux

cartes pour le joueur qui commence et trois cartes pour le joueur jouant en deuxième position.

Le Combat peut commencer !

Structure du tour

Un Combat se déroule par tour successif du joueur et de son adversaire.

Voici l'ordre des actions possibles lors d'un tour :

1- Phase de pioche : Le joueur pioche une carte.

2- Phase de pose : Le joueur peut invoquer ses Monstres ; le joueur peut invoquer un Super-Héros (celui-ci compte pour un Monstre Juvénile) ; le joueur peut poser un Terrain ; le joueur peut activer ses magies (pas plus de deux magies par tour).

3- Phase de déplacement : Le joueur peut déplacer ses monstres de la ligne Attaquant vers la ligne Défenseur ou inversement (attention un Monstre qui vient d'être invoqué sur une ligne ne peut pas bouger immédiatement, il doit attendre un tour). Lorsqu'un Monstre est déplacé d'une ligne à l'autre, il active l'effet correspondant à sa ligne : par exemple, un Monstre passant de la ligne Défenseur à la ligne Attaquant déclenchera son effet d'attaquant. Attention, les effets d'Attaquant et de Défenseur d'un Monstre ne peuvent être déclenchés qu'une seule fois chacun. Exception faite si le Monstre revient du cimetière ses effets sont alors réinitialisés et peuvent être activés une nouvelle fois une fois chacun.

Attention : Un Monstre passant de la ligne de Défenseur à la ligne d'Attaquant peut durant ce même tour attaquer.



4- Phase d'attaque : Le joueur peut faire attaquer tous les Monstres alliés mais uniquement ceux présents sur la ligne d'Attaquant. Les monstres Défenseurs ne peuvent pas attaquer. Les Monstres du joueur doivent obligatoirement attaquer les Monstres défenseurs adverses si l'adversaire en possède sur son terrain. Le joueur ne peut pas attaquer l'adversaire si celui-ci possède au moins un Monstre en Défenseur. En revanche si la ligne Défenseur de votre adversaire est vide, vos Monstres peuvent attaquer le joueur et lui infliger des dégâts à hauteur de leurs points d'attaque. Attention, seul les Monstres défenseurs vous protège, si l'adversaire possède des Monstres en Attaquant mais pas en Défenseur, vous pouvez tout de même attaquer ses Points de Vie. Lorsqu'un Monstre en attaque un autre, la différence entre ses points de défense et l'attaque du Monstre attaquant est infligé au Point de Vie du joueur. Les Monstres ne peuvent pas attaquer le tour de leur pose sur le Plateau ou de leur invocation Spéciale du cimetière ou de la main (sauf effet contraire inscrit sur la carte).

5- Phase de pose¹ : Le joueur peut invoquer ses Monstres ; le joueur peut invoquer un Super-Héros (celui-ci compte pour un Monstre Juvénile) ; le joueur peut poser un Terrain ; le joueur peut activer ses magies (pas plus de deux par tour).

(1) Attention : Cette Phase de Pose se cumule avec la première. Par conséquent, vous ne pouvez pas invoquer de Monstres ou Super-Héros supplémentaires si vous avez déjà atteint la limite.

6- Phase de déplacement² : Le joueur peut déplacer ses monstres de la ligne d'attaque vers la ligne de défense ou inversement (attention un Monstre qui vient d'attaquer ne peut pas être déplacé).

(2) Attention : Cette Phase de déplacement se cumule avec la première. Par conséquent, vous ne pouvez pas déplacer un même Monstre plusieurs fois (Chaque Monstre est limité à un déplacement par tour).

7- Fin du tour : La main est limitée à 8 cartes. Toute main supérieure à 8 cartes lors de cette phase se voit défausser de la ou les dernières cartes entrées dans votre main. Si vous avez huit cartes et que vous en piochez une neuvième, dixième, etc... c'est la ou les cartes que vous piochez que vous défaussez.

IV. COMBATS

Règles des Combats de Monstres

Lors de la Phase d'Attaque, les combats de Monstres sont déclenchés. Certaines règles doivent toutefois être observées :

- 1 Un ou plusieurs Monstres joués ne peuvent pas attaquer le tour où ils sont posés (sauf précision dans l'effet ou sur la carte).
- 2 Un Monstre ne peut attaquer que depuis la ligne d'Attaquant.
- 3 Un Monstre invoqué (Normalement ou Spécialement) depuis la Main ou le Cimetière ne peut pas attaquer le tour de son invocation (sauf précision dans l'effet ou sur la carte).
- 4 Un Monstre détruit est envoyé au cimetière (sauf effet de carte).
- 5 Les effets ATK  et DEF  se déclenchent avant l'activation des flèches.
- 6 Les effets de carte (ATK , DEF , RET ) ne peuvent être déclenché qu'une seule fois chacun.
- 7 Les effets RET  sont cumulables.

- 8 Pour qu'un Monstre soit retourné par une flèche (pose de la main ou déplacement d'une ligne à l'autre), il faut que ce soit son tour de jeu.

Par exemple : Le joueur déplace un Monstre de sa ligne de Défenseur à sa ligne d'Attaquant et fait face à une flèche supérieure, le Monstre n'est pas retourné. Il n'est pas non plus retourné lorsque viendra le tour de l'adversaire car il faut une action de pose ou de déplacement si l'on veut retourner une carte.

- 9 Les attaques de Monstres sont limitées (Chaque Monstre attaque une seule fois sauf effet de cartes).
- 10 Un Monstre Défenseur qui passe en Attaquant peut attaquer directement un Monstre ou le joueur adverse (selon la situation)
- 11 Pour attaquer les points de vie du joueur, l'adversaire ne doit pas avoir de Monstres en Défenseur.
- 12 Les attaques de Monstres entre eux inflige des dommages aux joueurs (cf : Structure du tour-phase d'attaque).
- 13 Si un Monstre attaque un Monstre dont la défense est inférieure à l'attaque : Détruit le Monstre et inflige la différence aux points de vie de l'adversaire.

- 14 Si un Monstre attaque un Monstre dont la défense est supérieure à l'attaque : Détruit le Monstre attaquant et inflige la différence aux points de vie du joueur.
Deux Monstres dont l'attaque et la défense serait égal ne se détruisent pas et n'infligent pas de dégâts aux joueurs
- 15 Un monstre prenant des dégâts est détruit uniquement si la somme des dégâts infligés est supérieure à ses points de défense, sinon rien ne se passe.
- 16 Les effets de tour s'activent à la fin de la phase de fin de tour.
- 17 Les effets de division de points de vie se font toujours à moyenne haute de +1. Par exemple, les points de vie du joueur sont de 15 et se déclenche un effet lui retirant la moitié de ses points de vie (ou les divise par 2), le joueur n'aura pas 7.5 points de vie mais 8. Pas de nombre décimal pour les points de vie.
- 18 Lorsqu'un monstre est volé et change de camp ses effets d'attaque et de défense sont réinitialisés.
- 19 Les effets de Monstres sont prioritaires sur les cartes Magies.
- 20 Si l'adversaire possède tous les espaces d'Attaquant du Plateau, alors exceptionnellement les monstres Défenseurs pourront attaquer les Monstres Attaquants adverses.



V. RÈGLES COMPLÉMENTAIRES

Certaines cartes sont limitées à un ou deux exemplaires par deck, cependant cette règle peut être modifiée en cours d'année selon la puissance de certaines cartes. Certaines cartes pourront être bannies ou restreintes lors des tournois.

La liste des cartes bannies ou restreintes évolue avec le jeu, tenez-vous donc informé !

S'il y a discordance entre deux effets de cartes, c'est l'effet de la carte Monstre qui prime.

Glossaire :

ATK (ou DEF) d'origine :

L'ATK (ou la DEF) d'origine représente le nombre de points d'ATK (ou de DEF) imprimé sur la Carte Monstre. Cela ne comprend pas l'éventuelle augmentation due à un effet de Monstre ou un effet de cartes.

Attaquer directement :

Attaquer directement signifie qu'un monstre attaque directement un joueur au lieu d'attaquer un monstre. Dans ce cas, les dommages infligés au joueur seront égaux à l'ATK du monstre. Certains monstres ont un effet qui leur permet d'attaquer directement même si l'adversaire contrôle un monstre.

Défausser :

Défausser signifie envoyer une carte depuis votre main dans le Cimetière. Ceci peut arriver en raison de l'effet d'une carte, ou pour ajuster la taille de votre main durant la Phase de Fin de Tour.

Détruire :

Une carte est détruite lorsqu'elle est envoyée au Cimetière à l'issue d'un combat entre monstres ou par un effet qui détruit une carte. Une carte qui est renvoyée depuis le Terrain dans la main ou le Deck, ou qui est envoyée au Cimetière pour invoquer une Mutation d'un niveau supérieure n'est pas considéré comme détruite mais va tout de même au cimetière.

Mélanger :

Lorsque l'effet d'une carte vous demande de choisir une carte de votre deck, vous devez par la suite le mélanger. Il n'y a pas de manière officielle de le faire.

Lorsqu'un joueur doit récupérer une carte au hasard de son deck, il doit le mélanger également par la suite. Le choix est considéré comme valide tant qu'aucun des deux joueurs ne peut savoir quelle carte est choisie.

Invoquer Spécialement :

Les invocations spéciales ne sont pas prises en compte dans le nombre d'invocations autorisées par tour.

P'ti :

Juvénile

Gramoun :

Adulte

V. RÈGLES COMPLÉMENTAIRES

Shaviraj :
Retournement

Karé :
Plateau de jeu

Min noir :
Magie noire





www.lestotoches.com