



VLAADA CHVÁTIL

TASH-KALAR

LIVRET DE RÈGLES

Disséminées aux quatre coins du monde connu, ces arènes et autres fosses de combat sont les écrins d'un art magique ancestral : le Tash-Kalar.

Tash-Kalar, c'est aussi le nom de la plus célèbre de ces arènes, là où tout a débuté, à commencer par ce jeu.

Tash-Kalar, c'est enfin un jeu de plateau passionnant invitant les joueurs à se confronter aux mêmes défis stratégiques que ceux des mages duellistes qui s'affrontent depuis des siècles.

Vous pouvez jouer à 2, 3 ou 4 joueurs, en équipe ou individuellement. Que vous jouiez en mode Duel Ancestral ou en Match-à-mort, toutes les parties de Tash-Kalar partageront les mêmes principes : les joueurs placent à tour de rôle des pierres magiques et les agencent afin d'invoquer de puissantes créatures fantastiques. Ces créatures, une fois sur le champ de bataille, pourront se déplacer, perturber la mise en place des formations adverses et contribuer à l'invocation de nouvelles créatures. Deux approches singulières de Tash-Kalar, deux décomptes de la gloire, deux chemins vers la victoire.

À PROPOS DES RÈGLES

Ce LIVRET DE RÈGLES est conçu pour vous apprendre à jouer. Il est divisé en 3 chapitres :

- × L'APERÇU vous présente le jeu à travers les yeux d'un vieux maître. Sa lecture vous permet de vous familiariser avec le matériel et de comprendre ce qu'il représente.
- × L'INITIATION vous accompagne dans votre première partie de Tash-Kalar. Vous pouvez jouer au fur et à mesure que vous lisez ce chapitre.

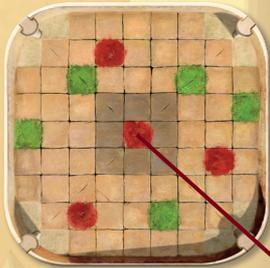
× Les MODES DE JEU DE TASH-KALAR détaillent les différentes façons de jouer. Ce chapitre nécessite d'avoir au préalable suivi l'Initiation.

Les RÈGLES COMPLÈTES de Tash-Kalar sont présentées sur une large page recto-verso, indépendante de ce livret. Cette page est bien plus qu'un résumé. Elle regroupe l'intégralité des règles des différents modes du jeu, ainsi qu'un glossaire des termes utilisés sur les cartes. Si vous avez la moindre question sur les règles, vous y trouverez une réponse.

APERÇU

Alors, mon jeune apprenti, bienvenue à Tash-Kalar, l'arène où tout a commencé. Je sais qu'il existe de nombreuses arènes au sein de l'Empire, mais tant que vous n'avez pas foulé ces dalles brûlantes, vous n'avez rien vu de Tash-Kalar.

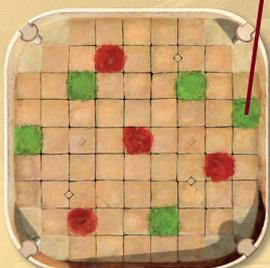
UTILISEZ CE CÔTÉ DE L'ARÈNE POUR UN DUEL ANCESTRAL ET POUR VOTRE 1^{ÈRE} PARTIE



Le Duel Ancestral de Tash-Kalar est un duel stratégique. C'est l'approche la plus noble, celle des temps anciens, et elle a fait ses preuves durant des siècles de compétition.

CERTAINES CARTES PEUVENT FAIRE RÉFÉRENCE À DES CASES VERTES OU ROUGES.

UTILISEZ CE CÔTÉ POUR UN MATCH-À-MORT



Les Matches-à-mort sont une approche plus directe, plus brutale, destructrice.

Ils ont l'air primitif alors qu'ils ont été inventés bien plus tard. C'est en fait l'Empereur Trago, souhaitant rendre le jeu plus compréhensible par le public, qui les a instaurés. Un combat violent et sans pitié : voilà un vrai spectacle ! Mais ne vous y trompez pas, même un Match-à-mort requière ruse, finesse et stratégie.

LES QUATRE ÉCOLES

Je pense que vous avez assisté à suffisamment de combats pour reconnaître sans le moindre doute les différentes Écoles.

ÉCOLE DES HAUTES-TERRES



ÉCOLE SYLVESTRE



ÉCOLE IMPÉRIALE DU SUD



ÉCOLE IMPÉRIALE DU NORD



Vous devriez commencer par une partie à 2 joueurs. Chaque joueur prend l'un des deux decks Impériaux.

La tradition veut que nous commençons par étudier les deux Écoles Impériales. Vous pensez qu'elles sont identiques ? Hum, ce n'est pas faux. Ces deux Écoles se sont inspirées l'une de l'autre pendant des années et utilisent maintenant les mêmes techniques, particulièrement puissantes. Vous devriez apprendre à les maîtriser.

PIÈCES

CHAQUE JOUEUR PREND TOUTES LES PIÈCES DE LA COULEUR DE SON DECK.



Ce sont des fragments de kalarite, cette pierre créée par concentration de l'énergie magique. Puisque vous êtes assez audacieux pour suivre mon enseignement, j'imagine que vous savez déjà comment la créer, la façonner, la malaxer, l'imprégner de l'essence fugace des créatures légendaires. Un jour peut-être, vous arriverez même à la comprendre.

Vous placez des pièces sur le plateau afin de créer des formations vous permettant d'invoquer des créatures fantastiques.

17 PIÈCES RÉVERSIBLES (COMMUNES/HÉROÏQUES)

PIÈCE COMMUNE

PIÈCE HÉROÏQUE

PIÈCE LÉGENDAIRE



Rang le plus bas

Rang moyen

Rang le plus haut

CRÉATURES

Regardez cette peinture d'un Capitaine d'Infanterie de l'Empire du Sud. Sentez-vous le cuir de son épée dans sa main ? Percevez-vous sa détermination à conduire ses soldats à la victoire ?

Lorsque vous façonnez un fragment de kalarite, vous devez créer plus qu'une simple statue. Vous devez plonger dans l'essence même de la créature et l'invoquer dans la pierre. Inspirez-vous de peintures comme celle-ci.

POUR INVOQUER UNE CRÉATURE, VOS PIÈCES DOIVENT RESPECTER UNE FORMATION PRÉCISE SUR LE PLATEAU.

LE CARRÉ BLANC REPRÉSENTE LA CASE OÙ APPARAÎT LA CRÉATURE INVOQUÉE.



C'EST LE RANG DE LA CRÉATURE. LORSQUE VOUS INVOQUEZ UNE CRÉATURE, VOUS LA REPRÉSENTEZ SUR LE PLATEAU EN Y PLAÇANT UNE NOUVELLE PIÈCE DE SON RANG.

APRÈS L'INVOCATION, VOUS APPLIQUEZ LE POUVOIR DE LA CRÉATURE.

Vous pouvez effectuer jusqu'à 2 déplacements de combat avec vos propres pièces (autres que le Capitaine d'Infanterie).

En voilà une question intéressante, mon jeune apprenti. Non, je ne pense pas que la créature insufflée dans la kalarite ait en réalité une âme. Pour moi, c'est uniquement l'essence psycho-magique de toutes ces créatures qui s'immortalise temporairement sur la toile des peintures. Mais peu importe, car quoique cela puisse être, ça s'évanouit en quelques secondes.

Une fois son pouvoir utilisé, la créature se transforme en une pièce sans vie, prête à être intégrée à une nouvelle formation.

CRÉATURES LÉGENDAIRES

LE DECK LÉGENDES EST COMMUN À TOUTS LES JOUEURS.



Néanmoins, vous n'aurez pas besoin de ces cartes pour votre première partie.

Les formations permettant d'invoquer des créatures légendaires sont particulièrement difficiles à réaliser. Et, d'ailleurs, loin que je m'en souviens, personne n'a découvert de nouvelle formation de ce type depuis plus d'un siècle. Les quatre Écoles ne cessent d'évoluer, certes, mais la majorité des techniques les plus légendaires demeurent inchangées depuis l'aube du Tash-Kalar. Elles n'appartiennent à aucune École.

RUSES

Avez-vous déjà vu les dégâts que peut faire un Titan ? N'importe quel mage peut voir ses plans réduits à néant en un instant. Les véritables maîtres sont ceux capables de transformer une catastrophe en victoire.

Comment ? En invoquant des techniques magiques spéciales appelées "Ruses". Voyez-vous, mon jeune apprenti, la kalarite a besoin d'équilibre. Lorsque l'arène contient trop de pièces de la couleur de votre adversaire, il devient facile de retourner son avantage contre lui. Apprenez ces techniques, apprenez-les bien. Même lorsque toutes vos formations semblent partir en lambeaux, votre victoire n'est pas forcément très loin.

LE DECK RUSES EST COMMUN À TOUTS LES JOUEURS.



Utilisez une de ces cartes si les pièces de votre adversaire sont plus nombreuses dans l'arène.

OBJECTIFS

Je vois que votre regard s'est arrêté sur la loge impériale, où siègent les Seigneurs de l'Arène. Les objectifs qu'ils vous fixent sont affichés sur de grandes banderoles, afin que tous puissent juger du mérite des combattants.

OBJECTIF SIMPLE

OBJECTIF AVANCÉ



Ces cartes définissent comment marquer des points. Elles sont utilisées dans le mode Duel Ancestral. Vous n'utiliserez que les Objectifs simples pour votre première partie.

CEs DEUX PLATEAUX S'ASSEMBLENT POUR FORMER LE PLATEAU DES OBJECTIFS, UTILISÉ DANS LE MODE DUEL ANCESTRAL ET POUR VOTRE PREMIÈRE PARTIE.



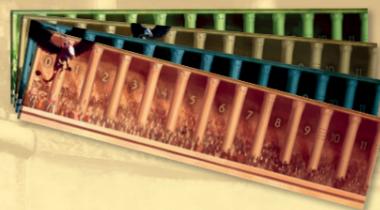
PLATEAUX DE SCORE

Mais si vous vous retrouvez à disputer un Match-à-mort, vous vous préoccupez surtout de satisfaire le public. Il est friand de destruction et de monstres légendaires. L'Empereur le résume ainsi : "du pain, des jeux et des dragons".

CEs DEUX PLATEAUX S'ASSEMBLENT POUR FORMER LE PLATEAU DE SCORE, UTILISÉ DANS LE MODE MATCH-À-MORT.



DANS UNE MÊLÉE-À-MORT (MATCH-À-MORT POUR 3 OU 4 JOUEURS), CHAQUE JOUEUR DISPOSE DE SON PROPRE PLATEAU DE SCORE.



Voilà, votre visite de Tash-Kalar s'achève. Vous allez pouvoir me montrer ce dont vous êtes capable. Là, sur la dalle centrale, invoquez une pièce commune de kalarite. ... Hum. Pas mal. Vous avez du talent, jeune apprenti. Bien entendu, cette kalarite n'est pas assez stable pour résister tout un duel, mais vous avez un talent rare pour quelqu'un de si jeune. Laissez-moi vous donner un conseil : rentrez chez vous. Explorez ce talent. Entraînez-vous chaque jour jusqu'à ce que la création de kalarite vous soit aussi naturelle qu'une simple respiration. Bien entendu, nous nous verrons régulièrement pendant cet entraînement afin que j'évalue vos progrès et que je décide quand vous serez prêt pour un entraînement plus poussé. Cela vous convient ? Bien. Je vous donne rendez-vous, à cet endroit précis, une fois tous les 3 ans. Filez maintenant !

INITIATION

Ce chapitre vous explique les mécanismes fondamentaux du Tash-Kalar. Vous pouvez jouer votre première partie au fur et à mesure que vous le lisez.

Quelques règles sont simplifiées pour accélérer votre première partie. Si vous souhaitez commencer à jouer avec les règles complètes, vous les trouverez sur l'annexe intitulée "Règles Complètes". Nous vous recommandons cependant de commencer par lire ce chapitre car il illustre ces règles par des exemples détaillés. Nous vous présentons Tash-Kalar comme un JEU POUR 2 JOUEURS, mais il existe bien des façons d'y jouer. Si vous souhaitez jouer à plus de 2 joueurs, vous devez lire le chapitre présentant le jeu par équipe et le mode Mêlée-à-mort. Ces différentes règles sont détaillées dans le chapitre "Les Modes de jeu de Tash-Kalar".

Note de l'auteur : Tash-Kalar est un jeu aux règles simples mais qui offre une grande variété de possibilités et de combinaisons. Quand les joueurs découvrent le jeu et doivent lire chacune des cartes, cette variété ralentit les parties. C'est pourquoi nous avons développé un mode simplifié afin de pouvoir présenter un jeu rapide, notamment lors des salons et autres conventions. Mais quand nous avons vu combien les joueurs appréciaient cette version du jeu, nous l'avons intégrée dans ce Livret de Règles. Le jeu complet offre davantage de profondeur et de variété mais les règles simplifiées permettent de commencer à jouer rapidement.

MISE EN PLACE DE VOTRE PREMIÈRE PARTIE

Deck commun
Mélangez le deck Ruses et placez-le près de l'arène.

L'Arène
Placez l'arène au centre de la table, ce côté face visible.

Objectifs
Juxtaposez ces deux plateaux pour former le plateau des Objectifs. Pour votre première partie, retirez de ce deck toutes les cartes ayant ce symbole : [Symbol]. Placez ces cartes dans la boîte du jeu. Mélangez les objectifs restants et placez-en 3, face visible, sur le plateau des Objectifs, comme illustré. Pour votre première partie, nous vous conseillons d'ajuster ces objectifs de façon à n'avoir que des objectifs à 1 ou 2 points (la valeur en points est indiquée dans le coin inférieur droit des cartes Objectif). Essayez également que ces 3 objectifs aient des symboles différents dans leur coin supérieur gauche. Ce sont vos OBJECTIFS EN COURS. Mélangez à nouveau le deck et placez-le à côté du plateau des Objectifs. Retournez la première carte et laissez-la, visible, sur le dessus du deck. C'est le PROCHAIN OBJECTIF (il sera disponible dès qu'un des objectifs en cours aura été accompli).

Decks Joueur
Pour votre première partie, l'un des joueurs joue l'Empire du Nord (deck bleu) et l'autre joueur incarne l'Empire du Sud (deck rouge). Les cartes des deux decks Impériaux sont identiques, alors que les decks Sylvaïns et Hautes-Terres sont uniques. Pour vos prochaines parties, vous pourrez faire s'affronter les différentes Écoles les unes contre les autres mais vous aurez toujours la possibilité de revenir à un jeu symétrique en jouant avec les deux decks Impériaux. Choisissez un premier joueur. Les deux joueurs mélangent leur deck, les placent devant eux (en une pile, face cachée) et piochent 3 cartes. Chaque joueur pioche également 1 Ruse du deck commun. Les joueurs conservent leurs cartes cachées de leur adversaire.

Pièces
Chaque joueur prend également les pièces de sa couleur. Vous n'utiliserez que les pièces qui ont une face [Symbol] et une face [Symbol]. Les 3 pièces avec le symbole [Symbol] sont remises dans la boîte du jeu.

Défausses
Des défausses distinctes sont prévues pour chaque deck Joueur et chaque deck commun.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs jouent chacun leur tour. Le PREMIER JOUEUR ne peut faire QU'UNE SEULE ACTION lors de son PREMIER TOUR. Ensuite, pour le reste de la partie, chaque joueur fait 2 ACTIONS PAR TOUR. Les deux actions possibles sont : placer une pièce commune sur le plateau ou utiliser des pièces déjà en place pour invoquer une créature.

Placez les premières pièces

Les joueurs commencent sans aucune pièce sur le plateau. Le premier joueur doit donc commencer par placer une pièce. Elle peut être placée sur n'importe quelle case, avec le symbole  visible. Lorsque ce symbole est visible, la pièce est dite "commune".

Chaque joueur dispose ensuite de 2 actions par tour. Le deuxième joueur place donc 2 pièces communes sur le plateau, la seule contrainte est qu'elles doivent être placées sur des cases vides.

Néanmoins, vous ne choisirez probablement pas d'éparpiller vos pièces à travers le plateau mais plutôt de les organiser en formations qui vous permettront d'invoquer les créatures que vous avez en main.

Invoquer une Créature



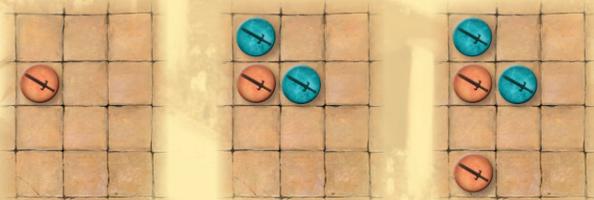
Chaque carte de votre deck représente une créature que vous pouvez invoquer. SI VOS PIÈCES SUR LE PLATEAU CORRESPONDENT À LA FORMATION ILLUSTRÉE SUR LA CARTE, VOUS POUVEZ UTILISER UNE ACTION POUR INVOQUER CETTE CRÉATURE.

Supposons que vous avez la Maîtresse d'Armes dans votre main. Sa formation est simple à mettre en place. Vous devez juste avoir 2 pièces alignées et espacées d'une case.

Les 4 cases rouges dans les coins de la formation représentent la zone d'effet de la carte. Ils ne sont pas pris en compte pour l'invoquer.

Considérons que vous êtes le premier joueur. À votre tour, vous placez 1 pièce :

C'est à nouveau votre tour. Votre adversaire place 2 pièces à son tour : première action pour placer une nouvelle pièce :



Vous avez maintenant réalisé la formation illustrée sur la carte. Comme deuxième action, vous pouvez invoquer la Maîtresse d'Armes.

Le symbole dans le coin supérieur gauche de la carte vous indique le rang de la Maîtresse d'Armes. Le carré blanc au centre de la formation indique la case où elle est placée : c'est la case d'invoquer. POUR INVOQUER UNE CRÉATURE, PLACEZ UNE PIÈCE DU RANG CORRESPONDANT SUR LA CASE ENTOURÉE DE BLANC DE SA FORMATION. Dans notre exemple, la Maîtresse d'Armes est représentée par une pièce commune.

Bien entendu, vous auriez pu utiliser une action pour simplement placer une pièce commune sur cette case sans avoir la carte Maîtresse d'Armes. Mais vous ne l'avez pas invoquée uniquement pour placer sa pièce sur le plateau. CHAQUE CRÉATURE POSSÈDE UN POUVOIR SPÉCIAL QUI SE DÉCLENCHE LORS DE SON INVOCATION.

Le pouvoir de la Maîtresse d'Armes vous permet de détruire une pièce ennemie commune si celle-ci se trouve sur une case adjacente diagonalement (si elle est placée sur une des 4 cases marquées en rouge sur la carte). Dans notre exemple, votre adversaire possède une pièce qui est adjacente diagonalement à la Maîtresse d'Armes : retirez-la du plateau (et rendez-la à votre adversaire). De plus, la carte de la Maîtresse d'Armes précise que si vous détruisez une pièce ennemie, vous devez promouvoir la Maîtresse d'Armes. Retournez sa pièce pour qu'elle affiche le symbole . Vous avez désormais une pièce héroïque sur le plateau.

Si la carte n'indique pas que l'effet est optionnel, alors il est obligatoire. Le pouvoir de la Maîtresse d'Armes indique : "Vous pouvez détruire...". Cela signifie que vous pouvez choisir de ne pas le faire. Mais si vous choisissez de détruire une pièce ennemie, vous devez promouvoir la Maîtresse d'Armes.

Ça semble bien joué... non ? Pas mal en effet, mais vous pourriez être encore plus méchant : UNE CRÉATURE PEUT ÊTRE INVOQUÉE SUR UNE CASE OCCUPÉE PAR UNE PIÈCE DE MÊME RANG OU D'UN RANG INFÉRIEUR : CETTE PIÈCE EST DÉTRUITE.

Vous auriez donc pu jouer de manière à créer une formation dans laquelle une pièce adverse se situe sur la case d'invoquer. De cette façon, en invoquant la Maîtresse d'Armes, vous auriez pu détruire cette pièce. Cet effet est lié à l'invoquer et non au pouvoir de la créature.

Vous auriez ensuite pu déclencher le pouvoir de la créature et détruire une autre pièce adverse. Ce faisant, vous auriez enfin dû promouvoir la Maîtresse d'Armes.



Bon, penchons-nous sur quelques exemples :

Dans ce cas, vous ne pouvez pas invoquer la Maîtresse d'Armes car la case d'invoquer est occupée par une pièce héroïque bleue, qui est d'un rang supérieur à celui de la Maîtresse d'Armes.



Vous pouvez détruire vos propres pièces. Dans cette situation, vous pouvez invoquer la Maîtresse d'Armes. Cette invoquer détruit la pièce commune du milieu. Vous pouvez donc déclencher le pouvoir de la Maîtresse d'Armes.



Si une formation est composée de pièces d'un rang supérieur à celui indiqué, elle est valide. Dans l'exemple ci-contre, vos deux pièces peuvent faire partie de la formation de la Maîtresse d'Armes et vous pouvez l'invoquer. En revanche, vous ne pouvez pas déclencher son pouvoir car elle ne peut détruire qu'une pièce commune, et non une pièce héroïque.



Voici une autre configuration qui vous permet d'invoquer la Maîtresse d'Armes sans être autorisé à utiliser son pouvoir. En effet, même si vous souhaitez détruire votre propre pièce qui est adjacente diagonalement à la case d'invoquer, le texte de la carte indique bien que ce pouvoir ne s'applique qu'à une pièce ennemie (c'est-à-dire une des pièces de votre adversaire).



Lisez attentivement le texte de chacune des cartes. Si la carte indiquait que "vous pouvez détruire une pièce commune d'une case adjacente diagonalement", vous auriez alors pu détruire votre propre pièce. Et si elle disait "Détruisez une pièce commune d'une case adjacente diagonalement", vous auriez été obligé de détruire votre pièce.

Après l'invoquer

Après avoir résolu le pouvoir d'une créature, placez sa carte dans votre défausse. La nouvelle pièce du plateau Cesse d'être cette créature. Elle n'est plus qu'une pièce comme les autres. Les pièces peuvent être communes, héroïques ou légendaires mais elles ne se "souviennent" jamais si elles ont été invoquées ou juste placées. Et une fois le pouvoir d'une carte résolu, vous n'avez pas à mémoriser quelle carte correspond à quelle pièce.

Si vous avez invoqué une ou plusieurs créatures durant votre tour, piochez des cartes de votre deck à la fin de votre tour jusqu'à avoir exactement 3 cartes en main.

Même dans le dernier exemple où vous invoquez la Maîtresse d'Armes sans déclencher son pouvoir, cette invoquer a quand même une conséquence : à la fin de votre tour, vous piochez une nouvelle carte.

Exemples complémentaires



Nous avons déjà découvert l'une des façons d'obtenir une pièce héroïque sur le plateau : promouvoir une pièce commune en utilisant le pouvoir d'une créature. Un autre moyen d'obtenir une telle pièce est d'invoquer directement une créature héroïque (possédant un symbole  dans son coin supérieur gauche).

Regardez le Chevalier ci-contre. Vous avez besoin de 4 pièces pour créer la formation nécessaire à son invoquer. Elles doivent former une sorte de "L", mais toutes les orientations, y compris les images miroirs, fonctionnent.

Dans chacune des configurations suivantes, le Chevalier peut être invoqué sur carré blanc :



Pour le dernier exemple, même si les cases sont vides dans la formation indiquée sur la carte, elles n'ont pas besoin d'être vides sur le plateau. Pour que la formation soit valide, vous devez simplement faire correspondre les pièces indiquées sur la carte avec vos pièces présentes sur le plateau. N'oubliez pas qu'une pièce de rang supérieur peut remplacer une pièce de rang inférieur.

De même, gardez en tête que vous pouvez invoquer une créature sur une case occupée par une pièce de même rang ou de rang inférieur. C'est pourquoi, dans ces exemples, vous pouvez invoquer le Chevalier sur une case occupée par une pièce commune ou héroïque. La pièce est détruite et vous placez une de vos pièces sur cet emplacement, avec le symbole  visible.

Non seulement vous pouvez détruire vos propres pièces, mais c'est parfois un prérequis à l'invoquer. Regardez ce Canon. Pour l'invoquer, une de vos pièces communes ou héroïques doit se trouver dans la case d'invoquer.



Remarque : Dans le jeu complet, si vous aviez placé une créature légendaire sur la case d'invoquer, la formation serait valide mais vous ne pourriez tout de même pas invoquer le Canon. En effet, une pièce ne peut jamais être invoquée sur une pièce de rang supérieur.

Ce schéma indique les 3 cases sur lesquelles le Canon pourrait être invoqué. Dans chacun de ces cas, la pièce serait remplacée par une pièce héroïque et vous pourriez déclencher le pouvoir du Canon.



Remarque : La carte indique que "Vous pouvez choisir 1 des directions indiquées...". Si vous décidez de ne choisir aucune direction, vous ne pourriez pas détruire de pièces "dans cette direction". En d'autres mots, vous pouvez choisir de ne pas utiliser le pouvoir du Canon mais si vous choisissez une direction, vous devrez alors détruire toutes les pièces communes dans cette direction, y compris les vôtres.

Déplacements et Sauts

Vous ne pouvez pas utiliser vos actions pour déplacer vos pièces. LA SEULE FAÇON DE DÉPLACER VOS PIÈCES EST DE JOUER UNE CARTE VOUS PERMETTANT DE LE FAIRE.

UN DÉPLACEMENT se fait toujours vers l'une des 8 CASES ADJACENTES. Les 4 cases sur les côtés sont dites ADJACENTES ORTHOGONALEMENT. Les 4 cases en contact par les angles sont dites ADJACENTES DIAGONALEMENT.

En général, il existe 2 types de déplacement : les déplacements standards et les déplacements de combat. UN DÉPLACEMENT STANDARD EST UN MOUVEMENT



VERS UNE CASE VIDE OU VERS UNE CASE OCCUPÉE PAR UNE PIÈCE DE RANG INFÉRIEUR. Un déplacement vers une case occupée détruit la pièce qui s'y trouvait (la pièce de plus haut rang la piétine, tout simplement). Vous pouvez détruire vos propres pièces comme celles de votre adversaire avec un tel déplacement.

Le schéma ci-contre illustre tous les déplacements standards autorisés pour 2 des pièces : la pièce héroïque peut faire un déplacement standard vers une case vide ou vers une case occupée par une pièce commune. La pièce commune ne peut se déplacer que vers des cases vides. Il n'existe pas de pièce de rang inférieur qu'une pièce commune pourrait piétiner.

UN DÉPLACEMENT DE COMBAT EST UN MOUVEMENT VERS UNE CASE VIDE OU UNE CASE OCCUPÉE PAR UNE PIÈCE DE MÊME RANG OU D'UN RANG INFÉRIEUR. C'est donc un déplacement standard auquel s'ajoute la possibilité de se déplacer vers une case occupée par une pièce de même rang. Une pièce héroïque effectuant un déplacement de combat peut donc se déplacer sur les 8 cases qui l'entourent, à l'exception de celles occupées par des pièces légendaires. Une pièce commune réalisant un déplacement de combat peut se déplacer vers une case vide ou vers une case occupée par une pièce commune.



Deux pièces ne peuvent jamais occuper la même case. Se déplacer vers une case occupée (soit par un déplacement standard, soit par un déplacement de combat) détruit la pièce qui s'y trouvait. Vous pouvez détruire vos propres pièces ou les pièces de votre adversaire avec un déplacement. Comme toujours, si une pièce est détruite, elle est renvoyée à son joueur qui la place dans sa réserve.

Si une pièce peut faire plusieurs déplacements, ils sont résolus l'un après l'autre, détruisant toutes les pièces présentes sur les cases traversées.

Certaines cartes ajoutent des restrictions aux déplacements qu'elles autorisent. Par exemple, le Chevalier peut faire des déplacements de combat mais il n'est pas autorisé à détruire des pièces communes. Cela signifie qu'il ne peut se déplacer que vers des cases vides ou vers des cases occupées par des pièces héroïques (quelle que soit leur couleur).

UN SAUT EST IDENTIQUE À UN DÉPLACEMENT, SAUF QU'IL N'EST PAS LIMITÉ AUX CASES ADJACENTES. Donc, pour réaliser un saut standard, vous prenez une pièce et vous la placez sur n'importe quelle autre case vide, ou sur une case occupée par une pièce de rang inférieur. De même les sauts de combat peuvent vous emmener sur n'importe quelle case à l'exception des cases occupées par des pièces de rang supérieur. Comme pour les déplacements, une pièce réalisant un saut détruit la pièce sur laquelle elle atterrit (mais elle ne détruit pas les éventuelles pièces "survolées" car elle n'est pas littéralement passée par ces cases).

De même, certaines cartes limiteront parfois les possibilités de sauts qu'elles autorisent. Vous retrouverez ces explications, ainsi que des détails sur d'autres effets des cartes dans les Règles Complètes.

Jouer une Ruse



Chaque joueur a une carte Ruse en main. Une Ruse représente l'énergie que vous pouvez puiser dans les pièces adverses quand elles sont en surnombre dans l'arène. Si les pièces adverses sont en surnombre significatif par rapport aux vôtres, de nouvelles options s'offrent à vous.

Une Ruse a deux effets possibles. VOUS POUVEZ JOUER UNE RUSE SI VOUS RÉPONDEZ AUX CONDITIONS D'AU MOINS L'UN DE SES EFFETS.

Vous répondez à la condition supérieure si l'écart entre le nombre de pièces promues de votre adversaire et le nombre de vos pièces promues est égal ou supérieur au chiffre inscrit sur la carte. (Les pièces légendaires et héroïques comptent comme des pièces promues. Bien entendu, pour votre première partie, seules les pièces héroïques comptent car vous ne jouez pas avec les légendaires.) Par exemple, si votre adversaire a (au moins) 4 pièces héroïques de plus que vous sur le plateau, vous pouvez jouer la carte ci-contre.

Vous répondez à la condition inférieure si l'écart entre le nombre total de pièces de votre adversaire et le nombre total de vos pièces est égal ou supérieur au chiffre indiqué sur la carte. Vous pouvez donc jouer la carte ci-contre si votre adversaire a (au moins) 5 pièces de plus que vous sur le plateau. (Décomptez toutes les pièces, peu importe leur rang.)

Chaque condition est associée à un effet. Si vous répondez à la condition supérieure, vous pouvez jouer la carte pour déclencher l'effet supérieur. Et si vous répondez à la condition inférieure, vous pouvez la jouer pour son effet inférieur. Si vous répondez aux deux conditions, vous bénéficiez des deux effets, l'un après l'autre, le supérieur puis l'inférieur. Peu importe si l'effet supérieur altère le nombre

de pièces présentes sur le plateau, l'effet inférieur est vérifié au moment où vous jouez la carte et donc avant la résolution de l'effet supérieur. **SI VOUS NE RÉPONDEZ À AUCUNE CONDITION, VOUS NE POUVEZ PAS INVOQUER DE RUSE.**

JOUER UNE RUSE N'EST PAS UNE ACTION. Vous pouvez jouer une Ruse avant ou après n'importe laquelle de vos actions, mais pas pendant la résolution d'une action. Vous le posez sur la table, vous résolvez l'un des effets indiqués (ou les deux) avant de le placer dans la défausse correspondante. À la fin de votre tour, vous piochez une nouvelle carte Ruse en remplacement. Ainsi, vous débutez tous vos tours avec une Ruse en main et vous ne pouvez jamais jouer plus d'une Ruse par tour.

Voici un exemple :



Bleu a 2 pièces promues de plus que Rouge. Au total, il possède même 3 pièces de plus que son adversaire. **ROUGE NE RÉPOND À AUCUNE CONDITION et ne peut donc pas jouer cette Ruse pour le moment.**



Bleu a 3 pièces promues de plus que Rouge. **ROUGE RÉPOND DONC À LA CONDITION SUPÉRIEURE.** Elle peut jouer cette Ruse pour placer 1 pièce commune sur une case vide. Cela ne lui coûte pas d'action.



Bleu a 7 pièces de plus que Rouge et **ROUGE RÉPOND DONC À LA CONDITION INFÉRIEURE.** Rouge peut jouer cette Ruse pour faire 1 déplacement de combat ou 2 déplacements standards. Cela ne lui coûte pas d'action.



Bleu a à la fois 4 pièces promues de plus et un total de 4 pièces de plus que son adversaire. **ROUGE RÉPOND DONC AUX DEUX CONDITIONS.** Elle peut jouer cette Ruse pour bénéficier de ses deux effets. Elle commence par placer une pièce commune sur une case vide et peut ensuite faire 1 déplacement de combat ou 2 déplacements standards. Cela ne lui coûte toujours pas d'action.

Remarque : L'ordre est important. Dans ce dernier exemple, Rouge peut placer une pièce commune puis la déplacer. Mais elle ne peut pas déplacer une pièce pour ensuite placer une nouvelle pièce sur la case ainsi libérée. L'effet supérieur doit être résolu en premier.



Dans l'exemple ci-contre, Rouge répond à la condition inférieure. Si elle joue cette Ruse au début de son tour, elle gagnera une action mais ne pourra pas bénéficier de la "promotion" octroyée par l'effet inférieur. Elle peut cependant utiliser sa première action



pour placer une pièce commune. Bleu aura toujours 6 pièces de plus qu'elle et elle pourra jouer cette Ruse pour promouvoir la pièce commune et pour gagner une action. Il lui restera donc 2 actions : son action normale et l'action supplémentaire octroyée par la Ruse.

Lorsqu'une carte vous indique "gagnez une action", cela signifie simplement que vous ajoutez 1 au nombre d'action qu'il vous reste pour ce tour. Par exemple, si Rouge avait gagné une action après sa deuxième action du tour, elle aurait pu faire une action supplémentaire avant la fin de son tour.

Ne considérez pas les Ruses comme un petit coup de pouce aux joueurs faibles pour les faire revenir dans la partie. Non, les Ruses sont des techniques subtiles que les joueurs les plus malins savent utiliser à leur avantage. Si votre adversaire se focalise sur la destruction de vos pièces, vous serez bien inspiré d'utiliser votre Ruse pour accomplir les objectifs que votre adversaire ignore.

Annuler

Supposez que vous avez utilisé votre première action pour placer une pièce commune afin de pouvoir invoquer une créature lors de votre seconde action... et que vous réalisez que vous ne pouvez pas invoquer cette créature, ou que cette invocation n'aurait pas tout à fait l'effet que vous aviez prévu. À moins que vous et votre adversaire ayez décidé de jouer avec d'autres règles, vous pouvez annuler votre première action et la rejouer différemment. Cela s'applique même aux situations plus compliquées comme par exemple la résolution des effets déclenchés par les créatures ou les Ruses.

On pourrait penser que l'annulation ralentit le jeu. Au contraire, cela le rend plus fluide et plus intuitif dans la mesure où vous n'avez pas à calculer toutes les conséquences d'une action avant de la concrétiser sur le plateau.

Bien entendu, une fois que vous avez fini votre tour, que vous avez pioché vos nouvelles cartes ou que vous avez accompli des objectifs, il est trop tard pour annuler vos actions.

OBJECTIFS

Le plateau des Objectifs présente toujours les 3 objectifs en cours : ce sont ceux que vous pouvez essayer d'accomplir. Vous avez également connaissance de la première carte de la pioche : c'est le prochain objectif qui remplacera le premier objectif réussi.

UN OBJECTIF NE PEUT ÊTRE REVENDIQUÉ QU'À LA FIN DE VOTRE TOUR, après avoir fini vos actions. Le texte sur la carte précise ce que vous devez faire pour accomplir l'objectif. **VOUS NE POUVEZ REVENDIQUER QU'UN OBJECTIF PAR TOUR.**

Il existe plusieurs types d'objectifs. Le type d'un objectif est identifiable grâce au symbole présent dans le coin supérieur gauche de sa carte.



Pour être réussis, certains objectifs vous demandent d'avoir vos pièces placées sur une ou plusieurs cases colorées. Si l'objectif nécessite une pièce "promue", cela signifie une pièce héroïque ou légendaire. Donc "promue" veut dire "héroïque" pour votre première partie.



D'autres objectifs exigent que vos pièces respectent une configuration précise sur le plateau. Certains d'entre eux nécessitent des pièces promues.



Certains objectifs nécessiteront que vous organisiez vos pièces en fonction de celles de votre adversaire.

Pour revendiquer l'un des 3 types d'objectifs ci-dessus, vous devez respecter la configuration présentée à la fin de votre tour.



Certains objectifs peuvent être accomplis en invoquant des créatures. L'action "Invoquer une créature" est la seule façon d'invoquer une créature. Les pièces placées sur le plateau suite à l'effet d'une carte ou des actions "placez une pièce" ne sont pas des invocations.



Enfin, certains objectifs se focalisent sur la destruction des pièces de votre adversaire. Ces pièces peuvent être détruites en invoquant des créatures ou en se déplaçant sur la case où elles se trouvent, ou par des effets de type "détruisez" ou "convertissez".

Si un objectif de ce type est présent parmi les objectifs en cours, conservez les pièces détruites de côté pendant votre tour. Elles ne sont rendues à votre adversaire qu'une fois votre tour terminé.

Si vous répondez aux conditions d'un objectif, vous pouvez le revendiquer. Si vous répondez aux conditions de plusieurs objectifs, vous ne pouvez en revendiquer qu'un seul. Mais vous pourrez peut-être en revendiquer un autre lors de votre prochain tour.

Lorsque vous accomplissez un objectif, prenez la carte correspondante et placez-la devant vous, à côté de votre deck. Le chiffre dans le coin inférieur droit indique le nombre de points que vous gagnez. Prenez ensuite le premier objectif de la pioche (celui visible) et placez-le sur l'emplacement libéré : il devient un objectif en cours. Révélez enfin la première carte du deck Objectifs afin de connaître le prochain objectif.

FIN DE PARTIE

Votre score est égal au **TOTAL DES POINTS GAGNÉS EN ACCOMPLISSANT DES OBJECTIFS** au cours de la partie.

La partie se termine après qu'un joueur a pioché la dernière carte de son deck ou dès qu'un joueur atteint 6 points ou plus. Le gagnant est le joueur ayant le plus de points.

RÉSUMÉ DE VOTRE PREMIÈRE PARTIE

- × Les joueurs jouent à tour de rôle. Le premier joueur ne fait qu'une action à son premier tour. Ensuite, chaque joueur effectue 2 actions.
- × Les actions possibles sont : placer une pièce commune sur une case vide OU invoquer une créature.
- × Lorsque vous utilisez une action pour invoquer une créature, vous placez une pièce du rang correspondant sur le plateau (détruisant éventuellement la pièce présente sur la case d'invocation), résolvez le pouvoir de la créature puis défaussez sa carte.
- × Durant votre tour, vous pouvez jouer une Ruse si vous répondez à ses conditions. Cela ne vous coûte pas d'action. Résolez les effets auxquels vous répondez et défaussez la carte.
- × À la fin de votre tour, vous pouvez revendiquer l'un des objectifs en cours, si vous répondez à ses conditions.
- × Piochez ensuite, si nécessaire, de nouvelles cartes afin de toujours avoir 3 créatures et 1 Ruse en main. C'est ensuite à votre adversaire de jouer son tour.

- × La partie se termine lorsqu'un joueur atteint 6 points ou quand l'un des joueurs pioche la dernière carte de son deck.

RÈGLES POUR UNE PARTIE COMPLÈTE

Jusqu'à maintenant, nous vous avons présenté une version spéciale des règles conçues pour présenter le jeu aux nouveaux joueurs. Même les joueurs expérimentés peuvent utiliser ces règles, notamment pour faire découvrir le jeu à de nouveaux adversaires. Dans ce chapitre, nous allons vous expliquer les différences entre la version simplifiée et la version complète du jeu. Ces règles sont communes aux deux modes de Tash-Kalar.

Deck Joueur et Pièces



Dans la version complète du jeu, vous pouvez utiliser n'importe lequel des quatre decks Joueur. Chaque joueur peut choisir un deck, ou ils peuvent être attribués aléatoirement. Vous utilisez toutes les pièces de la couleur correspondante à ce deck, y compris les 3 pièces légendaires.

Nous vous recommandons toutefois les decks Impériaux pour votre première partie car ils sont identiques et traditionnels. Mais vous pouvez tenter l'un des autres decks si vous le souhaitez.

Légendes

Dans la version complète du jeu, vous pouvez invoquer des légendes. Elles proviennent d'un deck commun à tous les joueurs.

Invoquer une légende n'est pas chose facile et il arrivera que vous ne puissiez pas en invoquer au cours d'une partie. Lorsque vous débutez, accomplir des objectifs tout en repoussant votre adversaire est bien suffisant. Essayer de construire des formations légendaires en même temps ralentit considérablement le jeu. C'est pourquoi nous avons exclu les légendes des règles simplifiées.

Cependant, si vous jouez vos premières parties en Match-à-mort, n'ayez pas peur d'inclure les légendes. Il n'y a pas d'objectifs à accomplir dans les Matches-à-mort.

CARTES LÉGENDE



Lors de la mise en place, mélangez le deck Légendes et placez-le à côté du deck Ruses. Chaque joueur pioche 2 cartes Légende au début de la partie.

À la fin de chaque tour, lorsque vous piochez vos cartes pour compléter votre main, vous devez systématiquement avoir en main 3 créatures de votre deck, 2 légendes et 1 Ruse.

INVOQUER UNE CRÉATURE LÉGENDAIRE



Les légendes sont des créatures. L'invocation d'une légende fonctionne exactement comme l'invocation d'une des créatures de votre deck. Cependant, les légendes nécessitent la présence de pièces héroïques sur certaines cases de la formation. Si la formation nécessite une pièce commune, n'importe laquelle de vos pièces correspond. Si elle nécessite une pièce héroïque, il vous faudra avoir placé une pièce héroïque ou une pièce légendaire sur la case correspondante.

PIÈCES LÉGENDAIRES

Lorsque vous invoquez une créature légendaire, vous placez une pièce légendaire sur le plateau. Le rang de ces pièces est supérieur à celui des pièces héroïques et communes.

Rappelez-vous que le rang est important lorsque vous devez déterminer si une pièce peut se déplacer, sauter ou être invoquée sur une case occupée. Par exemple, une pièce légendaire peut effectuer un déplacement standard sur la case d'une pièce héroïque, mais une pièce héroïque ne peut pas faire un déplacement de combat vers la case d'une pièce légendaire.

Si une carte fait référence à une PIÈCE NON-LÉGENDAIRE, cela désigne une pièce commune ou héroïque. Si elle fait référence à une PIÈCE PROMUE, cela signifie héroïque ou légendaire.

Action Défausser

La plupart du temps, vous utiliserez chacune de votre action pour placer une pièce ou invoquer une créature. Dans la version complète, vous pouvez également utiliser une de vos actions pour défausser des cartes de votre main. **VOUS NE POUVEZ PAS FAIRE PLUS D'UNE ACTION DÉFAUSSER PAR TOUR.**

L'action Défausser est rarement nécessaire. Ce n'est qu'avec de l'expérience que vous parviendrez à estimer si dépenser une action pour défausser des cartes est

vraiment rentable. C'est pour cela que nous n'avons pas inclus cette règle dans la version simplifiée. Pour effectuer l'action Défausser, commencez par DÉFAUSSER DE VOTRE MAIN 1 DES CRÉATURES DE VOTRE COULEUR (pas une créature légendaire). Placez-la dans votre défausse.

Vous pouvez ensuite **RENOYER UNE (OU PLUSIEURS) CARTE(S) DE VOTRE MAIN POUR LA (OU LES) REPLACER AU-DESSOUS DE SON (OU LEURS) DECK(S) RESPECTIF(S)** (face cachée). Si vous renvoyez plusieurs cartes dans un même deck, vous choisissez l'ordre dans lequel vous les replacez. Peu importe combien de cartes vous replacez ainsi, cela compte toujours comme une seule action Défausser.

Exemple : Si vous souhaitez vous débarrasser de 3 créatures de votre couleur, d'une légende et d'une Ruse, vous devez tout d'abord défausser une créature provenant de votre deck. Elle va dans votre défausse. Les 2 autres créatures de votre deck sont ensuite placées au-dessous de votre deck Joueur dans l'ordre de votre choix. Vous placez la Ruse et une des légendes au-dessous de leurs decks respectifs et conservez en main la légende de votre choix. Tout cela en une seule action.

Vous piocherez de nouvelles cartes pour compléter votre main à la fin de votre tour.

Rupture de pièces

Après plusieurs tours de jeu, il se peut que vous ayez placé toutes vos pièces d'un même type sur le plateau. Toutes vos pièces héroïques/commons ou toutes vos pièces légendaires. Dans ce cas, **LES EFFETS DE CERTAINES CARTES NE POURRONT PAS ÊTRE RÉALISÉS.** Cela inclut les effets de conversion, promotion, déclassement ainsi que le placement d'une pièce. Voir les règles complètes.

Il est cependant **POSSIBLE DE RÉALISER UNE ACTION "PLACER" OU "INVOQUER"** même si aucune pièce du type correspondant n'est disponible. Consultez l'action "placer" et la section "invoquer une créature" des règles complètes pour plus de détails.

C'est un cas très rare qui concerne généralement les pièces légendaires. Cette règle n'est donc pas nécessaire pour votre première partie.

Fin de partie

Une partie simplifiée se terminait dès qu'un joueur avait 6 points ou lorsqu'il piochait la dernière carte de son deck. Dans la version complète, il y a des conditions de fin de partie.

Les différents modes de Tash-Kalar ont des conditions de fin de partie différentes. Ils partagent néanmoins une règle commune : **SI LA FIN DE PARTIE EST DÉCLENCHÉE, CHAQUE JOUEUR JOUE UN DERNIER TOUR DE JEU COMPLET.**

Généralement, un joueur va déclencher la fin de partie en dépassant un certain score ou en piochant la dernière carte de son deck. Il est parfois possible de déclencher la fin de partie en permettant à votre adversaire de dépasser la limite de points pendant votre tour. Peu importe comment la fin de partie a été déclenchée : **LE JOUEUR QUI JOUAIT OU FINISSAIT SON TOUR LORSQUE LA FIN DE PARTIE EST DÉCLENCHÉE SERA LE DERNIER JOUEUR.**

Une fois la fin de partie déclenchée, procédez ainsi :

1. Le joueur termine son tour et annonce que la fin de partie est déclenchée. Ce joueur sera le dernier joueur.
2. Le jeu se poursuit dans l'ordre normal et chaque autre joueur joue un dernier tour. Dans une partie à 2 joueurs, cela signifie simplement que l'adversaire du dernier joueur joue un tour.
3. Le dernier joueur joue ensuite son ultime tour.
4. Enfin, les joueurs comparent leurs scores, en fonction des règles du mode qu'ils ont choisi.

Bien entendu, si tous les joueurs s'accordent à dire que l'issue de la partie est déjà décidée, vous pouvez sauter le dernier tour de chaque joueur et directement féliciter le vainqueur. Mais le dernier tour vous réservera parfois de belles surprises !

Dans le Duel Ancestral, les renversements de situation passent généralement par l'invocation ou la destruction d'une légende. C'est pour cela que nous n'avons pas inclus cette règle pour votre première partie.

En cas d'égalité

Les égalités sont départagées de la même façon dans tous les modes de Tash-Kalar. Sauf pour la Mêlée-à-mort qui possède une règle supplémentaire permettant de départager les ex-aequo.

Si un ou plusieurs joueurs sont à égalité, c'est le joueur qui a le plus de pièces promues sur le plateau qui l'emporte. En cas de nouvelle égalité, la victoire revient au joueur qui a le plus de pièces sur le plateau.

S'ils sont toujours ex-aequo, ils se partagent la victoire.

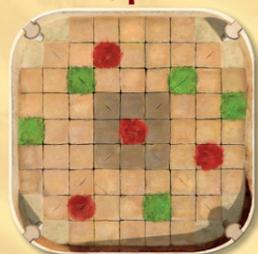
LES MODES DE TASH-KALAR

Tous les modes de Tash-Kalar utilisent les règles complètes présentées au chapitre précédent. Ils diffèrent au niveau du décompte des points et par quelques règles spéciales.

LE DUEL ANCESTRAL (2 JOUEURS OU EN ÉQUIPE)

Après une première partie, vous connaissez l'essentiel des règles du Duel Ancestral de Tash-Kalar. Le Duel Ancestral se différencie du Match-à-mort en vous proposant des objectifs à accomplir.

Mise en place du Duel Ancestral



Utilisez le côté du plateau sur lequel les cases centrales sont marquées. Elles sont importantes pour certains objectifs. L'arène ne contient aucune pièce au début de la partie.

Objectifs

Préparez le plateau des Objectifs comme pour votre première partie.

Mélangez toutes les cartes Objectif. Vous utilisez l'ensemble des cartes Objectif, même les objectifs avancés (ceux avec le symbole ).

Il y a quelques conditions à respecter dans la version complète : IL NE DOIT Y AVOIR AUCUN OBJECTIF AVANCÉ PARMI LES 3 PREMIERS OBJECTIFS EN COURS, et IL NE PEUT JAMAIS AVOIR 3 OBJECTIFS VISIBLES (OU PLUS) D'UN MÊME TYPE (indiqué par le symbole dans le coin supérieur gauche). Pour vous en assurer :

Lorsque vous dévoilez les 3 premiers objectifs, défaussez tous les objectifs avancés que vous révélez. Vous obtiendrez ainsi 3 objectifs simples. Si ces 3 objectifs sont d'un même type, défaussez le troisième et piochez de nouveaux objectifs jusqu'à révéler un objectif d'un type différent.

Mélangez ensuite toutes les cartes défaussées dans le deck Objectifs. Vous devriez maintenant avoir, face visible, 3 objectifs simples d'au moins 2 types différents. Dévoilez la première carte du deck : c'est le prochain objectif. Il peut être avancé ou non, peu importe. La règle interdit simplement que des objectifs avancés soient présents parmi les 3 premiers objectifs de la partie.

Cependant, si le prochain objectif est du même type que deux des objectifs en cours, vous devez replacer sa carte, face cachée, au-dessous de la pioche et révéler une nouvelle carte. Répétez l'opération jusqu'à révéler un objectif d'un type qui n'est pas identique à celui de deux des objectifs en cours. Appliquez cette règle à chaque fois que vous dévoilez un nouveau prochain objectif au cours de la partie.

Fin de partie

Dans le Duel Ancestral, vous ne vérifiez si les conditions de fin de partie sont réunies qu'à la fin du tour de chaque joueur.

Décomptez LES POINTS DE TOUS LES OBJECTIFS que vous avez accomplis et ajoutez 1 POINT POUR CHACUNE DE VOS PIÈCES LÉGENDAIRES sur le plateau. C'est votre score.

Si un joueur a 9 points ou plus, il déclenche la fin de partie. La fin de partie est également déclenchée si un joueur pioche la dernière carte de son deck.

Chaque joueur joue un tour complet supplémentaire, comme expliqué page 7. Comme les pièces légendaires peuvent être détruites, il est possible que les deux joueurs finissent la partie avec moins de 9 points. Ce n'est pas grave, la partie est quand même terminée.

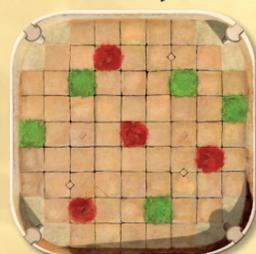
Le joueur ayant le score le plus élevé l'emporte. En cas d'égalité, voir page 7.

MATCH-À-MORT (2 JOUEURS OU EN ÉQUIPES)

L'autre mode de jeu à 2 joueurs est le Match-à-mort. Vous pouvez aussi utiliser ces règles pour faire découvrir le jeu à un nouveau joueur. Les Matchs-à-mort ont un décompte du score très simple.

Mise en place pour un Match-à-mort

PLATEAUX DE JEU



Utilisez la face du plateau possédant des cases marquées .

Vous n'utiliserez ni les cartes Objectif ni le plateau des Objectifs. Prenez les deux autres plateaux de Score et assemblez-les pour former le plateau de Score, numéroté de 0 à 21. Ce plateau vous permettra de suivre à quel point le public est satisfait par votre performance.

JOUEURS

Chaque joueur place une pièce commune sur la case 0 du plateau de Score. A chaque fois qu'un joueur marque des points, il avance cette pièce pour suivre l'évolution de son score.

Dans un Match-à-mort, les joueurs débutent la partie avec une pièce dans l'arène. Déterminez un premier joueur. Son adversaire place une pièce commune de chaque couleur sur chaque case marquée .

Le choix de la case de départ est une simple formalité, exception faite pour l'École des Hautes-Terres dont les effets diffèrent selon qu'ils sont placés sur une case rouge ou verte.

Déroulement de la partie

Tout au long de la partie, vous marquez des points.

POINTS DE DESTRUCTION

Au lieu d'accomplir des objectifs, les joueurs marquent des points en détruisant les pièces adverses. La foule est venue pour ça, il ne faut pas la décevoir !

Durant votre tour, placez toutes les pièces ennemies que vous détruisez à côté du plateau. Convertir une pièce ennemie à votre couleur compte également comme une destruction. À la fin de votre tour, rendez les pièces détruites à votre adversaire et marquez les points correspondants :

- × 2 points pour chaque pièce légendaire,
- × 1 point pour chaque pièce héroïque,
- × 1 point pour chaque paire de pièces communes.

Si vous détruisez un nombre impair de pièces communes, vous ne marquez pas de point pour la pièce commune solitaire.

Vous ne marquez des points que pour les pièces appartenant à votre adversaire. Ni vous ni votre adversaire ne marquez des points pour les pièces de votre couleur détruites pendant votre tour.

POINTS D'INVOCATION LÉGENDAIRE

Si vous invoquez une légende, vous marquez 1 point. La foule adore voir des dragons et de puissants élémentaires.

À la différence d'un Duel Ancestral (où vous marquez des points pour les pièces légendaires que vous aviez sur le plateau), dans un Match-à-mort, vous marquez des points lorsque vous invoquez des créatures ayant le symbole  sur leur carte. Les pièces légendaires qui arrivent sur plateau grâce à d'autres effets ne rapportent aucun point. De même, vous ne perdez pas de points lorsque vos pièces légendaires sont détruites (bien que vos adversaires en gagnent lorsqu'ils les détruisent, comme expliqué ci-dessus).

POINTS DE RUSE

Le public raffole de ces petits coups en douce. Mais leurs applaudissements ne sont pas pour vous. Non, ils sont impressionnés par l'excès d'énergie magique qui émane des kalarites de votre adversaire et savent bien que vous jouez une Ruse uniquement pour contrebalancer la domination évidente de votre adversaire.

Lorsque vous invoquez une Ruse, votre adversaire gagne 1 point, quel que soit le nombre d'effets qui sont déclenchés.

Il peut sembler désavantageux de jouer une Ruse et ainsi donner un point à votre adversaire. Mais c'est souvent nécessaire. Bien sûr, moins vous aurez de pièces sur le plateau et moins votre adversaire marquera de points... mais de votre côté, vous n'en marquez probablement aucun. Il vaut mieux invoquer votre Ruse et revenir dans la partie. Vous inverserez peut-être alors la tendance et pousserez votre adversaire à invoquer à son tour une Ruse.

Fin de partie



La fin de partie est déclenchée si le score d'un joueur dépasse les 17 points. Remarquez d'ailleurs que les cases 18 et supérieures sont teintées afin de bien les différencier. Deux rainures sont inscrites sur le pilier séparant les cases 17 et 18 pour vous rappeler que la fin de partie est alors déclenchée.

Ces 2 rainures vous indiquent la fin des parties à 2 joueurs ou 2 équipes. La fin de partie d'une Mêlée-à-mort (parties à 3 ou 4 joueurs) est déclenchée différemment.

La fin de partie se déclenche également si l'un des joueurs pioche la dernière carte de son deck.

Une fois que les joueurs ont chacun joué un dernier tour (voir page 7), le vainqueur est celui ayant le score le plus élevé. Les égalités sont départagées comme expliqué page 7.

JEU PAR ÉQUIPE

Quatre joueurs peuvent former deux équipes et s'affronter soit dans un Duel Ancestral, soit dans un Match-à-mort. La plupart des règles sont similaires à celles des parties à deux joueurs.

Mise en place d'une partie par équipe

PLATEAUX DE JEU

Utilisez le plateau correspondant au mode de jeu choisi : Duel Ancestral ou Match-à-mort.

JOUEURS

Les joueurs s'intercalent autour de la table de façon à ce que les joueurs d'une même équipe ne jouent pas l'un après l'autre (placez-vous face à face). Chaque joueur choisit un deck différent, mais l'équipe n'utilise qu'un ensemble de pièces (de l'une des deux couleurs correspondantes) commun aux deux coéquipiers.

Nous vous recommandons de ne pas mettre les deux Écoles Impériales dans la même équipe.

Après avoir mélangé votre deck, inclinez de 90° les 6 cartes du dessous.

La fin de partie est déclenchée quand un joueur pioche la dernière carte non-inclinée de son deck. Chaque équipe ayant deux fois plus de cartes qu'un joueur seul, cela permet d'éviter au jeu de trop se prolonger.

Choisissez un premier joueur. Chaque joueur pioche 3 cartes de son deck et 1 Ruse.

Les légendes seront communes aux membres d'une même équipe. Le membre de chaque équipe qui joue en premier pioche 2 légendes. Son partenaire devra attendre pour les découvrir.

Dans le cas d'une partie en Match-à-mort, le joueur à droite du premier joueur place 1 pièce commune de chaque couleur sur les cases marquées .

Déroulement de la partie

Les joueurs jouent leur tour l'un après l'autre dans le sens horaire. Comme les membres d'une même équipe sont intercalés avec ceux de l'autre équipe, la même équipe ne peut pas jouer deux fois de suite.

A votre tour, vous utilisez les pièces de votre équipe comme si vous utilisiez vos propres pièces dans une partie à 2 joueurs. Peu importe quel membre de l'équipe a

placé la pièce sur le plateau. Vous ne pouvez utiliser que les cartes que vous avez en main. Vous n'avez pas connaissance des cartes de votre coéquipier.

Vous avez néanmoins quelques options vous permettant de vous coordonner avec votre partenaire.

LAISSER LE CONTRÔLE

Avant de faire une action ou lors de la résolution de l'effet d'une carte, vous pouvez laisser le contrôle de votre tour à votre coéquipier. Annoncez que vous "laissez le contrôle" et donnez les cartes Légende de votre équipe à votre partenaire.

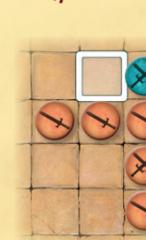
Votre coéquipier doit utiliser toutes vos actions restantes pour placer des pièces sur des cases vides. C'est le seul type d'action qu'il est autorisé à faire lors de votre tour. Votre partenaire ne peut pas utiliser vos actions pour défausser des cartes ou pour invoquer une créature (ni même une créature légendaire). Il ne peut pas non plus jouer une Ruse.

Pourquoi confieriez-vous la résolution de votre tour à votre coéquipier ? Eh bien, si vous ne pensiez rien faire d'autre que placer des pièces, il est peut-être intéressant que votre partenaire le fasse à votre place. Ça lui permettra sûrement d'invoquer une créature avant votre prochain tour.

Si vous laissez le contrôle lors de la résolution du pouvoir d'une créature ou de l'effet d'une Ruse, votre partenaire termine la résolution de cet effet (il utilisera donc les éventuelles actions restantes en plaçant des pièces communes).

Une fois que vous avez laissé le contrôle, vous ne pouvez plus invoquer de Ruse. Vous ne reprendrez le contrôle de votre tour qu'une fois tous les effets résolus et après que votre partenaire a utilisé toutes les actions restantes.

Exemple 1 :



Vous utilisez votre première action pour placer une pièce commune. Pour votre deuxième action, vous choisissez d'invoquer un Chevalier sur cette case. Le Chevalier peut effectuer jusqu'à 3 déplacements de combat. Pour votre premier déplacement, vous détruisez la pièce héroïque adverse. Mais vous ne savez pas quoi faire ensuite.

Quelle position sera la plus favorable pour votre coéquipier ? Vous lui laissez donc le contrôle.

Votre partenaire finit donc de résoudre l'effet en effectuant les 2 déplacements de combat restants. Il ne peut rien faire de plus dans la mesure où vous avez déjà utilisé vos deux actions.

Vous pouvez laisser le contrôle au début de la résolution d'un effet. Donc, si vous faites confiance à votre coéquipier, vous pouvez le laisser faire les 3 déplacements. Il sait que détruire cette pièce héroïque est un bon déplacement et s'il décide de ne pas le faire, c'est très probablement qu'il a de très bonnes raisons. Tout dépend de la confiance que vous placez dans votre partenaire.

Vous avez probablement remarqué que le Chevalier aurait pu être invoqué sur une autre case. Vous ne pouvez pas invoquer le Chevalier et laissez le contrôle avant d'avoir choisi la case d'invoquer. Cette décision fait part intégrante de l'action d'invoquer et non du pouvoir qui est déclenché. Vous ne pouvez laisser le contrôle à votre coéquipier qu'avant une action ou pendant la résolution de son effet.

Exemple 2 :

Vous débutez votre tour en invoquant la Ruse ci-contre et utilisez son effet supérieur. Comme vous ne pouvez pas invoquer de créature à ce tour, pas même avec le saut standard, vous laissez le contrôle à votre partenaire. Il décide comment réaliser le saut standard et utilise vos deux actions pour placer deux pièces communes. Vous finissez ensuite votre tour.



Le Chevalier peut effectuer jusqu'à 3 déplacements de combat. Vous ne pouvez pas détruire de pièces communes avec ces déplacements.



FIN DE TOUR

Que vous laissiez le contrôle à votre coéquipier ou non, c'est toujours à vous de finir votre propre tour.

Dans un Duel Ancestral, c'est à ce moment que vous pouvez accomplir un objectif. Conservez les objectifs accomplis par votre équipe dans une pile commune.

Dans le cas d'un Match-à-mort, c'est à ce moment que vous décomptez les points des pièces ennemies détruites par votre équipe. Avancez votre pièce sur le plateau de Score.

Peu importe quel joueur avait le contrôle lorsque l'objectif a été revendiqué ou lorsque la pièce a été détruite. Les points marqués par l'un des joueurs comptent pour les deux joueurs : vous jouez en équipe !

Après le décompte, piochez des cartes de façon à avoir en main 3 cartes de votre deck et 1 Ruse. Si vous n'avez pas encore transmis les cartes Légende à votre coéquipier, il est temps de le faire. Votre coéquipier pioche alors, si nécessaire, des légendes jusqu'à en avoir 2 en main.

Certaines cartes de l'École Sylvestre vous permettent de piocher des cartes supplémentaires à la fin de votre tour. Si c'est une carte de votre deck, vous la piochez maintenant. Si c'est une légende supplémentaire, c'est votre partenaire qui la pioche.

À la fin de votre tour, c'est à l'adversaire à votre gauche de jouer, même si vous avez laissé le contrôle à votre coéquipier pendant votre tour.

Fin de partie

Le score à atteindre pour déclencher la fin de partie est le même que pour les parties à 2 joueurs. La fin de partie est également déclenchée lorsqu'un des joueurs pioche la dernière carte non-inclinée de son deck (voir la section suivante pour plus de précisions sur ces cartes inclinées).

Une fois la fin de partie déclenchée, chaque joueur joue un tour complet supplémentaire, comme expliqué page 7. Cela signifie que chaque équipe dispose de deux chances supplémentaires de prendre l'avantage.

Le décompte du score final est le même que pour une partie à 2 joueurs. Les membres d'une équipe gagnent ou perdent (ou sont à égalité) ensemble.

Cartes inclinées

Les six cartes inclinées du bas de votre deck ne restent pas là à prendre la poussière. Elles ont en effet une chance d'entrer en jeu. Cela peut se produire de deux façons : VOUS POUVEZ ÊTRE AMENÉ À PIOCHER UNE CARTE INCLINÉE. La fin de partie est déclenchée lorsque vous piochez votre dernière carte "non-inclinée" mais les cartes inclinées sont toujours disponibles pour être piochées. Par exemple, si vous devez piocher 2 cartes et qu'il ne reste qu'une seule carte dans votre deck, vous piocherez également la première carte inclinée.

LES CARTES INCLINÉES PEUVENT ÊTRE REDRESSÉES LORSQUE VOUS RENVOYEZ DES CARTES AU-DESSOUS DE VOTRE DECK. Souvenez-vous de ça : pour une action, vous pouvez défausser une carte de votre couleur et renvoyer n'importe quel nombre des cartes restantes au bas de leurs decks respectifs. Lorsque vous renvoyez ainsi des cartes au-dessous de votre deck, elles font partie des six dernières cartes de votre deck et doivent donc être inclinées. Certaines cartes inclinées sont alors redressées afin de toujours conserver exactement six cartes inclinées au bas de votre deck.

Communication

Les membres d'une même équipe ne sont pas censés discuter de leur stratégie. Ils ne doivent communiquer que par l'intermédiaire du mécanisme fourni par le jeu : en laissant le contrôle. C'est à vous de décider à quel point vous souhaitez être strict sur cette règle. Les joueurs ne doivent pas forcément jouer dans un silence de cathédrale ; jouer reste une activité sociale. Mais, pour conserver l'intérêt de ce mode de jeu, les joueurs ne doivent jamais se montrer leurs cartes ni communiquer sur leur stratégie.

Annuler

Une fois que vous avez laissé le contrôle à votre partenaire, il est trop tard pour revenir sur des décisions prises ou des actions réalisées précédemment dans votre tour.

MÊLÉE-À-MORT (3 OU 4 JOUEURS)

Une Mêlée-à-mort vous permet de jouer à Tash-Kalar à 3 ou 4 joueurs, chacun combattant pour sa propre gloire. Le but est alors de détruire les pièces de vos adversaires, avec une forte récompense si vous réussissez à être le plus équitable possible. Même la destruction peut se faire avec noblesse.

Ce mode a été développé pour des parties à 3 joueurs. Si vous y jouez à 4, vous trouverez peut-être le jeu un peu long et la bataille un brin violente. En effet, le temps que votre tour de jeu ne revienne, toutes vos pièces auront peut-être été balayées du plateau. Si cela ne vous fait pas peur, entrez dans l'arène et profitez d'une bataille sauvage pleine de rebondissements ! Mais si vous préférez un jeu moins chaotique, vous devriez opter pour le jeu par équipe pour vos parties à 4 joueurs.

Mise en place d'une Mêlée-à-mort

PLATEAUX DE JEU

Utilisez le côté du plateau réservé aux Matches-à-mort. Vous n'utilisez ni le plateau des Objectifs, ni le plateau de Score commun. À la place, chaque joueur dispose de son propre plateau de Score.

JOUEURS



Chaque joueur choisit une École et prend les cartes, pièces et plateau de Score de la couleur correspondante.

Chaque joueur prend une pièce héroïque de chaque couleur adverse et les place sur la case 0 de son plateau de Score. Assurez-vous de bien les placer face héroïque visible, cela sera important pour la suite.

Pendant la partie, vous gagnerez des points de la couleur de vos adversaires en déplaçant la pièce correspondante sur votre plateau de Score. À la fin de la partie, votre score final sera déterminé par la couleur dans laquelle vous avez marqué le moins de points. Il est donc crucial de garder un certain équilibre dans la progression de ces marqueurs.

Choisissez un premier joueur et piochez normalement vos cartes.

Le joueur à la droite du premier joueur (celui qui jouera son premier tour après tous les autres) place les pièces initiales sur le plateau :

- × Pour une partie à 3 joueurs, il place 1 pièce commune de chaque couleur sur le plateau, chacune sur une case adjacente à un symbole différent.
- × Pour une partie à 4 joueurs, il procède de même sauf pour la pièce du joueur qui jouera en deuxième, qui est laissée de côté. (Même pour une partie à 4 joueurs, seules 3 pièces sont placées dans l'arène au début de la partie.)

Ainsi, pour chaque symbole , le joueur aura le choix entre 2 cases. Chaque symbole aura exactement une pièce qui lui est adjacente.

Cette règle permet de compenser le désavantage de jouer dernier au premier tour. Dans une partie à 3 joueurs, le premier joueur a l'avantage d'ouvrir les hostilités et le deuxième joueur celui d'être le premier à bénéficier de deux actions. Le troisième joueur a donc l'avantage de placer les pièces de tous les joueurs.

Dans une partie à 4 joueurs, le premier joueur a l'avantage de l'ouverture. Le deuxième joueur peut finir son tour avec au maximum autant de pièces que le premier joueur et a l'avantage de choisir où placer chacune d'entre elles. Le troisième joueur a également deux actions mais profite du fait d'avoir déjà une pièce sur le plateau. L'avantage du dernier joueur sur le troisième est d'avoir choisi l'emplacement des pièces au début de la partie.

En pratique, tous ces petits avantages sont noyés dans le flux et reflux de la partie. Mais nous aimons avoir des règles équitables et puis, il faut bien que quelqu'un décide du placement initial des pièces.

Déroulement de la partie

Les joueurs essaient de gagner des points dans les couleurs de leurs adversaires.

POINTS DE DESTRUCTION

Durant votre tour, placez toutes les pièces ennemies que vous détruisez à côté du plateau. Convertir une pièce ennemie à votre couleur compte également comme si vous la détruisiez. À la fin de votre tour, rendez les pièces détruites à vos adversaires et marquez les points correspondants :

- × 2 points pour chaque pièce légendaire,
- × 1 point pour chaque pièce héroïque,
- × 1 point pour chaque paire de pièces communes.

Ces points sont décomptés séparément pour chacune des couleurs. Avancez les pièces de votre plateau de Score en conséquence.

Exemple 1 :



Rouge a détruit ces pièces pendant son tour. Elle marque 3 points en bleu et 2 points en vert. Elle ne marque aucun point pour la pièce commune solitaire.

Après avoir regroupé par paires les pièces communes d'une même couleur, il se peut que vous ayez 2 (ou 3) pièces de différentes couleurs non appariées. Dans ce cas, choisissez une de ces couleurs et marquez 1 point pour celle-ci.

Exemple 2 :



Rouge marque 1 point en bleu et 1 point en jaune. Il lui reste 1 pièce verte commune et 1 pièce bleue commune non appariée. Rouge peut donc choisir de marquer 1 point en vert ou de marquer 1 point supplémentaire en bleu.

Les joueurs ont tendance à naturellement choisir la couleur dans laquelle ils sont le plus en retard. Néanmoins, pour devenir un maître de Tash-Kalar, il est important de prévoir l'évolution de la partie et de bien identifier la couleur qui sera la plus difficile à obtenir dans les tours à venir.

POINTS D'INVOCATION LÉGENDAIRE

Comme dans un Match-à-mort, vous marquez 1 point lorsque vous invoquez une légende. Choisissez la couleur dans laquelle vous marquez ce point.

Invoquer une légende vous permet donc de marquer un point d'une couleur qu'il vous aurait été difficile d'obtenir autrement. Choisissez judicieusement.

POINTS DE RUSE ADVERSE

Lorsqu'un joueur invoque une Ruse, IL DÉCIDE À QUEL ADVERSAIRE IL SE COMPARE. Cela détermine si l'invoqueur pourra utiliser l'effet supérieur, l'effet inférieur ou les deux effets. Si l'invoqueur ne répond à aucune de ces conditions, il ne peut pas choisir cet adversaire.

Le joueur auquel est comparé l'invoqueur MARQUE 1 POINT de la couleur de l'invoqueur.

Exemple 1 :



Rouge peut Jouer une Ruse uniquement contre Bleu. Si elle le fait, elle résout les deux effets et Bleu marque 1 point en rouge.

Exemple 2 :

Dans cette situation, Rouge peut invoquer sa Ruse contre Bleu (condition supérieure) ou Vert (condition inférieure). Rouge peut choisir n'importe lequel de ces deux adversaires. Elle peut donc baser sa décision sur l'effet qu'elle souhaite utiliser ou sur le joueur qui bénéficiera le moins de ce point rouge supplémentaire. Elle ne peut en aucun cas les choisir tous les deux et utiliser les deux effets.



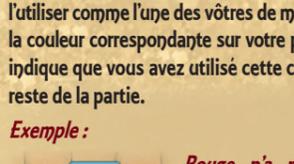
Et n'oubliez pas une petite chose : parfois, donner un point de votre couleur à un adversaire présente des avantages. En effet, un adversaire qui a beaucoup de points à votre couleur se focalisera davantage sur la destruction des pièces des autres joueurs que sur les vôtres.

Le choix de l'adversaire détermine donc à la fois le (ou les) effet(s) que l'invoqueur peut utiliser et l'identité du joueur qui gagne le point octroyé par la Ruse. Cela ne restreint en rien les choix qui peuvent être faits lors de la résolution de l'effet. Par exemple, si un effet permet à l'invoqueur de faire quelque chose à "une pièce ennemie", il peut choisir n'importe quelle pièce ennemie, quel que soit l'adversaire auquel il a choisi de se comparer.

INVOCATIONS IMPROVISÉES

Dans une Mêlée-à-mort, vous avez la possibilité (restreinte) d'utiliser les pièces de vos adversaires pour réaliser la formation d'une invocation. Chaque couleur adverse ne peut être utilisée qu'une fois par partie. Lorsque vous invoquez une créature, vous pouvez choisir une pièce adverse et l'utiliser comme l'une des vôtres de même rang. Si vous le faites, retournez la pièce de la couleur correspondante sur votre plateau de Score du côté au côté . Cela indique que vous avez utilisé cette couleur et ne pourrez donc plus l'utiliser pour le reste de la partie.

Exemple :



Rouge n'a pas encore réalisé d'invocation improvisée et toutes les pièces de son plateau de Score sont face héroïque visible. Elle veut utiliser une pièce adverse pour l'aider à invoquer une Maîtresse d'Armes. Elle pourrait utiliser la pièce verte pour l'invoquer sur le carré vert mais décide d'utiliser la pièce bleue et d'invoquer sa Maîtresse d'Armes sur le carré bleu. Elle retourne donc la pièce bleue de son plateau de Score, face commune visible. Elle utilise le pouvoir de la créature pour détruire la pièce verte et ainsi promouvoir la Maîtresse d'Armes.



Rouge ne peut pas invoquer la Maîtresse d'Armes sur les cases marquées d'un car l'invocation improvisée ne lui permet pas d'utiliser plus d'une pièce ennemie à la fois.

Vous pouvez invoquer n'importe quelle créature (même une légende) par une invocation improvisée. Vous pouvez réaliser plusieurs invocations improvisées lors d'un même tour mais chaque invocation ne peut utiliser qu'une pièce ennemie. Et n'oubliez pas que vous n'avez le droit d'utiliser chaque couleur qu'une seule fois par partie.

Les invocations improvisées peuvent être utilisées en combinaison avec le pouvoir d'une carte. L'Invoqueur de Guerre vous permet d'utiliser une pièce ennemie comme si elle était vôtre. Combiner ce pouvoir avec une invocation improvisée vous permet d'utiliser 2 pièces ennemies et seule l'une de ces pièces comptera dans votre limite "d'une par partie".

Certaines formations nécessitent qu'une pièce soit présente sur la case d'invocation. Même dans cette situation, vous pouvez réaliser une invocation improvisée.

Exemple :



Rouge peut utiliser la pièce commune verte pour invoquer le Canon sur le carré vert ou la pièce héroïque bleue pour l'invoquer sur le carré bleu. Elle choisit le carré bleu et l'invocation détruit la pièce héroïque bleue.

Remarque : Le Canon ne peut pas être invoqué sur la case occupée par la pièce légendaire verte. Les créatures héroïques ne peuvent jamais être invoquées sur des cases occupées par des pièces légendaires, quelle que soit leur couleur.

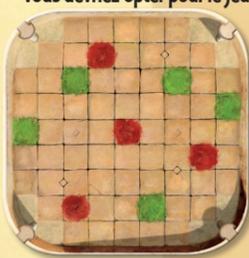
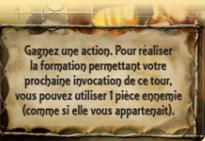
Une pièce ennemie utilisée pour une invocation improvisée ne change pas de camp. Lors de la résolution du pouvoir, elle reste une pièce ennemie.

Exemple :



Grâce à une invocation improvisée, Rouge peut invoquer le Champion sur le carré vert. L'effet du Champion permet à Rouge de détruire la pièce héroïque verte. Même si elle a été utilisée pour l'invocation, elle reste une pièce ennemie et peut donc être détruite.

Sur la carte, seules 5 cases adjacentes sont marquées mais cela n'empêche pas le Champion de détruire la pièce verte. En effet, la carte spécifie "1 pièce ennemie adjacente" et le texte de la carte prévaut sur l'illustration. Cependant, si la carte avait mentionné "1 pièce sur l'une des cases indiquées", alors le Champion n'aurait pas pu détruire une des pièces utilisées pour son invocation car aucune ne se trouve sur une case marquée.



Exemple :

Dans une partie à 4 joueurs, Rouge marque 10 points en jaune. Cela déclenche la fin de partie. Rouge finit son tour. Puis Bleu, Jaune, Verte et à nouveau Rouge jouent un tour complet supplémentaire pour aboutir à ce résultat (ci-contre).

Jaune l'emporte. Il a 6 points dans sa plus faible couleur (Rouge).

Rouge et Bleu ont tous les deux 5 points dans leur couleur la plus faible. En comparant la couleur suivante, on constate que c'est Bleu qui finit second et que Rouge termine troisième.

Verte est dernière. C'est pourtant elle qui a le total de points le plus élevé mais ça ne compte pas. Elle n'a que 4 points dans sa couleur la plus faible (Jaune).

Comme vous le constatez, ce n'est pas la joueuse qui a déclenché la fin de partie qui l'emporte. Elle finit même loin derrière le premier. En effet, la fin est déclenchée par le joueur ayant le plus de points dans une couleur alors que le score se base sur la couleur la plus faible.

Vous remarquerez également que la face visible des pièces sur le plateau de Score n'a aucune importance sur le décompte.

Le nombre de points que vous pouvez marquer dans une couleur n'est pas limité par la taille du plateau de Score. Si une pièce "sort" du plateau, continuez de suivre chaque point gagné dans cette couleur.

Bien entendu, la plupart du temps, cela n'a pas d'importance car le score final est déterminé par la couleur la plus faible.

Si, après tous ces comparaisons, deux joueurs ou plus sont toujours à égalité, départagez-les selon les règles détaillées page 7.



QUELQUES CONSEILS DE VLAADA

Les formations



Certains joueurs auront quelques difficultés à visualiser sur le plateau les formations indiquées sur les cartes.

Mon conseil est de ne pas comparer directement une carte avec la configuration sur le plateau. Regardez la carte et analysez la formation indiquée afin de bien la mémoriser. Par exemple, invoquer le Chevalier nécessite 4 pièces disposées en forme de L. Il vous suffit ensuite de chercher sur le plateau un groupe de pièces qui pourraient à terme former un L (ou un L en miroir).

Vous remarquerez probablement qu'il y a une certaine logique derrière les formations à réaliser. Certaines sont

très "graphiques" et faciles à visualiser. D'autres sont plus subtiles. Par exemple, les créatures montées : l'invocation du Chevaucheur de Loup nécessite la même formation en L que le Chevalier. Mais le Chevaucheur est invoqué proche de la "tête" du loup, alors que le Chevalier est invoqué au milieu du dos de son cheval. Même le Lancier Centaure de l'École Sylvestre utilise une formation identique, ainsi que la Chevauchesse de Griffon (qui est invoquée derrière le cou du griffon, représenté par un L en diagonale).



Vous remarquerez peut-être que la formation du Capitaine de Cavalerie n'a rien de commun avec les autres formations montées. Les formations des leaders militaires rappellent la formation des unités qu'ils dirigent : le Capitaine de Cavalerie apparaît à la tête de la cavalerie.



En jouant, vous trouverez vous-même vos propres explications. Des informations supplémentaires sur les formations, l'histoire du jeu et les pouvoirs des créatures (ainsi que quelques astuces stratégiques les concernant) sont disponibles sur le site www.tash-kalar.com.

Les Decks

Nous avons testé intensivement chaque deck. Nous sommes convaincus que vous pouvez gagner ou perdre avec n'importe lequel de ces decks, seul votre talent fera la différence.

Le dos de toutes les cartes est identique, alors que les decks ne sont jamais mélangés. Nous avons en effet prévu d'autres fonctionnalités et modes de jeu, que vous pourrez bientôt découvrir sur www.tash-kalar.com.

UN JEU DE VLAADA CHVÁTIL

ILLUSTRATIONS : DAVID COCHARD

DESIGN GRAPHIQUE : FILIP MURMAK

ILLUSTRATIONS ADDITIONNELLES : RADIM PECH

TRADUCTION FRANÇAISE : MEEPLERULES.FR

ÉDITION FRANÇAISE : IELLO

RELECTURE ET ADAPTATION :

TESTEURS EN CHEF : VÍT VODIČKA
PETR MURMAK

TESTEURS : Vitek, Kreten, Vodka (qui a gagné le tournoi des testeurs, bravo !), Rychlik, Filip, Eshy, Tuko, Vytick, Paul, Alpe, Marcela, Jirka Baum, Hrabinho, Apeken, Roneth, Elwen, Min, Juraj, Danielka, Eklp, Plema, Tomáš, Ondra, Dita, Jana Isabella, Honza, Radka, Jacob, Matuš, Dan, Alča, Peťa, Rumun, R.A., Lefi, les testeurs du brno board game club et tous les joueurs que nous avons rencontrés lors des différentes conventions et festivals.

REMERCIEMENTS : Miloš Procházka pour l'animation de la communauté des testeurs en ligne, Paul Grogan pour les relations à l'international, Jason Holt pour le choix des termes et des noms, David Cochard pour les illustrations sensationnelles et toute l'équipe de CGE pour avoir permis à mon jeu de prendre forme.

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX : à mon épouse Marcela pour son double soutien (soutien moral et soutien pour la programmation des tests online ☺).

© 2013 Czech Games Edition

© 2013 IELLO pour l'édition française

IELLO - 309 BD des Technologies, 54710 Ludres.

WWW.IELLO.INFO

Suivez-nous sur

