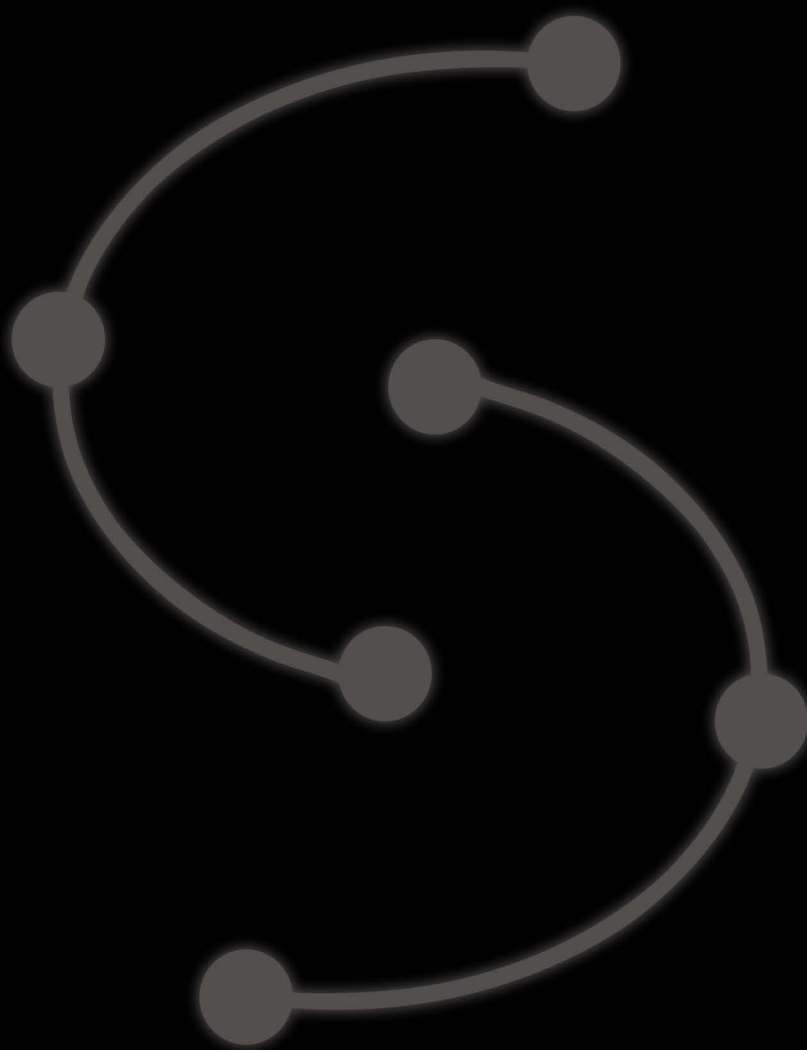


STELLAR NEXUS

TRADING CARD GAME



RÈGLES DE BASE

Stellar Nexus TCG

*Bienvenue dans Stellar Nexus, un univers mystérieux où des factions luttent pour la suprématie.
Leurs destins reposent entre vos mains !*

Le jeu de cartes s'inspire des pionniers du genre pour vous proposer la meilleure expérience possible.

1.Objectif du Jeu

2.Composantes du Jeu

- 1.Bibliothèque
- 2.Pile de Ressources

3.Types de Cartes

- 1.Créatures
- 2.Éphémères
- 3.Équipements
- 4.Ressources
- 5.Cartes Héros
- 6.Cartes Jetons

4.Factions

5.Capacités Spéciales

- 1.Capacités Actives (Créatures et Équipements)**
- 2.Capacités Actives (Héros)**
- 3.Capacités Passives**
- 4.Affinité et Dissonance**

6.Début de Partie

- 1.Préparation de la table de jeu
- 2.Pioche initiale
- 3.Détermination du Premier Joueur
- 4.Première Phase de Jeu

7.Déroulement d'un Tour

- 1.Entretien
- 2.Phase Principale 1
- 3.Phase de Combat
- 4.Phase Principale 2
- 5.Fin du Tour

8.Système de Combat

- 1.Déclaration des Créatures Attaquantes
- 2.Déclaration des Créatures Bloqueuses
- 3.Agilité
- 4.Confrontation
- 5.Fin du Combat

9.Force et Endurance

10.Système de Pile

11.Informations Diverses

- 1.Divers
- 2.Jouer à 3 ou 4 Joueurs
- 3.Jouer avec un Allié

12.Lexique

1.Objectif du Jeu

Le jeu se joue entre deux joueurs ou plus, le but étant d'être le dernier joueur avec des points de vie.
Vous perdez lorsque vous n'avez plus de points de vie.
Vous perdez également lorsque vous n'avez plus de cartes à piocher durant votre entretien.

2.Composantes du Jeu

1.Bibliothèque

Chaque joueur possède une bibliothèque de 30 à 40 cartes réquisition (Créature, Éphémère, Équipement).
Chaque carte est limitée à 3 exemplaires dans la bibliothèque.

2.Pile de Ressources

Chaque joueur a une pile de ressources de 10 cartes contenant des ressources.
Chaque ressource spéciale est limitée à 1 exemplaire dans la pile de ressources.

3.Types de Cartes

1.Créatures

Peuvent être réquisitionnées durant vos phases principales.
Elles peuvent défendre mais ne peuvent pas attaquer le tour où elles arrivent en jeu.
Une créature engagée ne peut ni attaquer, ni bloquer.

2.Éphémères

Peuvent être réquisitionnées à tout moment, excepté durant les phases d'entretien.
Elles peuvent être jouées en réponse à une action.
Elles vont au cimetière après activation et leurs effets se dissipent entre les phases de jeu.

3.Équipements

Peuvent être réquisitionnés durant vos phases principales et sont attachés à une créature ciblée.
Ils sont détruits si la créature équipée meurt.
Le joueur qui contrôle la créature équipée devient également le propriétaire de l'équipement.

4.Ressources

Utilisées pour payer les coûts de réquisition des cartes en main et activer les compétences actives sur le terrain.
Les ressources doivent être engagées pour être utilisées.

5.Cartes Héros

Chaque joueur possède un héros.
Ils déterminent le nombre de points de vie du joueur et possèdent une compétence active.

6.Cartes Jetons

Certains effets génèrent des jetons, ils ont le même fonctionnement que les créatures.
Les jetons sont exilés lorsqu'ils ne sont plus sur le terrain.

4.Factions

Le jeu comprend 5 factions : Dam'Nareh, Kern, Hilote, Rayji et Cypios.
Chaque faction est reconnaissable avec son symbole en arrière-plan des cartes.

5.Capacités Spéciales

1.Capacités Actives (Créatures et Équipements)

Les capacités des créatures et des équipements sont activables durant vos phases principales.
Elles peuvent être activées une fois par tour par le contrôleur de la carte et nécessitent d'engager des ressources.
Les effets se dissipent à la fin du tour.

2.Capacités Actives (Héros)

Les capacités des héros sont activables à tout moment, excepté durant les phases d'entretien.
Elles peuvent être activées une fois par tour par le contrôleur de la carte et nécessitent d'engager des ressources.
Elles peuvent être activées en réponse à une action et les effets se dissipent à la fin du tour.

3.Capacités Passives

Actives tant que la carte avec la capacité est sur le terrain.
Certaines capacités peuvent agir avant d'être sur le terrain.
(Exemple: *Déploiement ou Division*)

4.Affinité et Dissonance

Capacités présentes sur les ressources spéciales.
Elles s'activent lorsque vous engagez la ressource pour réquisitionner une carte et une fois que l'action est résolue.
Les effets se dissipent entre les phases de jeu.

Si la carte réquisitionnée possède une ou plusieurs compétences passives, les effets passifs de la carte réquisitionnée précèdent l'activation de l'affinité ou de la dissonance.

L'affinité peut être activée lorsque vous réquisitionnez une carte de la même faction que la ressource.
Sinon, c'est la dissonance qui doit être activée.

Ces capacités ne s'activent pas si l'action jouée est contrée ou si la cible n'est plus disponible.
(Exemple : *Votre cible acquiert Dissimulation ou se retrouve détruite*)

6.Début de Partie

1.Préparation de la table de jeu

Les joueurs mélangent leurs bibliothèques respectives.
Les joueurs mélangent ensuite leur pile de ressources respectives.
Chaque joueur choisit son héros, ils peuvent être dissimulés et gardés secrets jusqu'à la révélation.

2.Pioche initiale

Chaque joueur pioche 6 cartes de sa bibliothèque pour constituer sa main de départ.
Les joueurs peuvent regarder les cartes piochées.
Si la main ne convient pas au joueur, il a la possibilité de faire jusqu'à deux mulligans gratuits.
À partir du troisième mulligan, le joueur pioche une carte de moins pour chaque mulligan supplémentaire.

3.Détermination du Premier Joueur

Le dernier joueur qui a perdu une partie peut choisir celui qui commence.
Sinon, les joueurs déterminent au hasard celui qui choisira.
Une fois que le joueur qui commence a été désigné, les joueurs ayant dissimulé leurs héros les révèlent.

4.Première Phase de Jeu

Le joueur qui commence ne pioche pas de carte lors de son premier entretien, mais il pose une ressource de sa pile de ressources sur le terrain.

7. Déroulement d'un Tour

1. Entretien

*Désengagez les créatures et les ressources, régénérez les créatures.
Piochez une carte et posez une ressource.*

2. Phase Principale 1

Jouez ce que vous voulez.

3. Phase de Combat

Déclarez une attaque ou non.

4. Phase Principale 2

Jouez ce que vous voulez.

5. Fin du Tour

Déclarer la fin du tour avant l'entretien de l'adversaire.

Important

Un tour est l'ensemble des phases de jeu d'un joueur.

Au début de vos phases de jeu, vos adversaires ont toujours la priorité pour activer une compétence ou réquisitionner un éphémère.

L'entretien est la seule phase où il est impossible d'utiliser une compétence active ou réquisitionner un éphémère.

Le reste du temps, tous les joueurs peuvent utiliser une compétence active ou réquisitionner un éphémère à tout moment.

Un joueur peut déclarer faire une action entre deux phases de jeu et même durant la phase de "Fin du tour"

8. Système de Combat

1. Déclaration des Créatures Attaquantes

Le joueur attaquant met en évidence les créatures qui attaquent. Il cible toujours un adversaire.

Lorsque le joueur déclare qu'il a terminé, il est impossible pour lui de revenir sur ses décisions.

2. Déclaration des Créatures Bloqueuses

Le joueur attaqué met en évidence les créatures qui bloquent et choisit comment les répartir parmi les créatures attaquantes.

Il peut utiliser plusieurs créatures pour bloquer une même créature.

Lorsque le joueur déclare qu'il a terminé, il est impossible pour lui de revenir sur ses décisions.

3. Agilité

Les créatures avec l'agilité infligent leurs blessures.

4. Confrontation

Les créatures se confrontent simultanément.

Si plusieurs créatures ont bloqué la même créature, vous les faites s'affronter une par une en fonction de leurs ordres de blocage.

Les créatures avec des points de défense égaux ou inférieurs à 0 meurent.

5. Fin du Combat

Les créatures bloquées n'infligent pas de blessures au joueur attaqué.

Les créatures non bloquées infligent leurs blessures directement au joueur attaqué.

Toutes les créatures qui avaient déclaré une attaque s'engagent.

Important

Une créature bloqueuse ne peut bloquer qu'une créature attaquante.

Les étapes de la phase de combat ne sont pas des phases de jeu.

Un éphémère qui serait réquisitionné durant la première étape de combat restera effectif jusqu'à la fin de la phase de combat.

Les blessures de l'étape de confrontation, et uniquement cette étape, sont calculées simultanément pour toutes les créatures, y compris si l'origine de la blessure vient de l'activation d'une capacité ou d'un éphémère.

De ce fait, tous les effets des créatures (actifs comme passifs) persistent jusqu'au décompte final et les créatures qui doivent mourir quittent le terrain en même temps.

Si plusieurs créatures bloquent une créature attaquante, dès que les points de défense de la créature attaquante sont égaux ou inférieur à 0 elle ne peut plus infliger de blessures aux créatures bloqueuses suivantes même si elle n'a pas dépensé tous ses points d'attaque.

Durant une étape de déclaration de blocage ou d'attaque, si le joueur n'a pas déclaré qu'il avait terminé, il peut encore modifier ses déclarations d'attaque ou de blocage.

Une créature qui se retrouve engagée après l'étape de blocage n'est plus considérée comme faisant partie de la confrontation.

Si deux créatures décident de bloquer une créature avec la menace et que l'une d'entre elles se retrouve détruite ou engagée après l'étape de blocage, la créature bloqueuse restante sera encore considérée comme bloqueuse de la créature attaquante.

Si une créature sans l'altération bloque une créature qui obtient l'altération après l'étape de blocage, la créature bloqueuse ne sera plus considérée comme bloqueuse et ne participera pas à la confrontation.

9. Force et Endurance

La force représente le nombre maximum de points d'attaque d'une créature, et l'endurance le nombre maximum de points de défense.

Lorsqu'une créature arrive sur le terrain, elle a automatiquement son maximum de points d'attaque et de défense.

Les effets $+x/+x$ et $-x/-x$ augmentent ou diminuent la valeur de la force et de l'endurance.

Si plusieurs effets sont actifs sur la même créature, ils se cumulent.

Ils augmentent ou diminuent également le nombre de points d'attaque et de défense disponible au moment où ils sont activés.

Une créature ne peut pas avoir plus de points d'attaque ou de défense que sa valeur de force ou d'endurance.

Lorsque les créatures sont régénérées, elles récupèrent leurs maximum de points d'attaque et de défense.

Lorsque deux créatures se confrontent, elles confrontent leurs points d'attaque contre leurs points de défense.

Une créature qui inflige des blessures perd autant de points d'attaque que de blessures infligés.

Une créature qui subit des blessures perd autant de points de défense que de blessures subies.

Lorsque les points de défense d'une créature sont égaux ou inférieure à 0, elle meurt et va au cimetière.

10. Système de Pile

Les capacités actives des héros et les éphémères peuvent être jouées en réponse les unes aux autres. La résolution se fait de la dernière capacité ou réquisition jouée jusqu'à la première.

Exemple:

- 1. Votre adversaire active l'autolyse pour infliger 2 blessures à votre créature 2/2*
- 2. En réponse, vous réquisitionnez un éphémère pour donner un marqueur +1/+1*
- 3. En réponse, votre adversaire tente de contrer à moins que vous n'engagiez 3 ressources.*

Et la résolution se fait en sens inverse:

- 1. Vous commencez par engager 3 ressources pour éviter de vous faire contrer.*
- 2. Votre créature gagne un marqueur +1/+1*
- 3. Votre créature subit 2 blessures et survie.*

11. Informations Diverses

1. Divers

Avant de commencer une partie, les joueurs peuvent modifier leur bibliothèque, pile de ressources et héros avec des cartes de réserve.

Les marqueurs, jetons ou créatures ressuscités restent sur le terrain même après la fin de la phase en cours. On ne peut pas avoir de carte ressource dans sa main ou sa bibliothèque, elles vont directement de la pile de ressources au terrain.

2. Jouer à 3 ou 4 Joueurs

Dans le cas d'une partie "chacun pour sois" à plus de 2 joueurs, les étapes de blocage et de décompte des blessures se font en simultané pour tous les joueurs.

La priorité des adversaires pour répondre à une action se fait dans l'ordre de jeu établi en début de partie.

3. Jouer avec un Allié

Les points de vie des joueurs alliés sont additionnés comme s'il s'agissait d'un seul joueur. Ils sont tout de même considérés comme étant des joueurs séparés lorsqu'un effet doit cibler un joueur ou infliger des blessures à tous les joueurs.

Chaque joueur conserve son propre terrain, les effets ne sont pas partagés.

Les phases de jeu et les étapes de combat se font en simultané pour les joueurs alliés, comme s'il s'agissait d'un seul joueur. Les joueurs peuvent regarder la main de leurs alliés à tout moment.

On ne peut pas réquisitionner des cartes ou activer des compétences à la place de son allier.

12.Lexique

Affinités et Dissonance: Capacités présentes sur les ressources spéciales. L'affinité est activée lorsque vous réquisitionnez une carte de la même faction que la ressource, sinon la dissonance est activée.

Agilité: Une capacité spéciale qui permet à une créature d'infliger ses blessures avant les autres créatures.

Altération: Permet à une créature de ne pas pouvoir être bloquée excepté par une ou plusieurs créatures avec l'altération.

Attaque: Déclarer des créatures pour attaquer l'adversaire. Les créatures attaquantes ciblent toujours l'adversaire et non ses créatures.

Bibliothèque: La pile de cartes que chaque joueur possède au début de la partie. Vous piochez des cartes de votre bibliothèque pour constituer votre main.

Blessures: Les points de vie perdus suite à des attaques ou à des capacités spéciales.

Bloquer: Déclarer des créatures pour bloquer les créatures attaquantes de l'adversaire. Une créature bloquée ne peut pas infliger de blessures à l'adversaire.

Capacités Actives: Des compétences présentes sur les héros, créatures et équipements qui peuvent être activées en engageant des ressources.

Capacités Passives: Des compétences qui restent actives tant que la carte est sur le terrain.

Cimetière: L'endroit où vont les cartes après avoir été détruites ou utilisées.

Confrontation: L'étape où les créatures se confrontent. Certaines cartes peuvent déclencher une confrontation en dehors de la phase de combat.

Contre: Action d'annuler l'action en cours.

Coût: Indique le nombre de ressources qui doivent être engagés pour activer une capacité ou réquisitionner une carte.

Créatures: Des cartes avec des valeurs de force et d'endurance qui peuvent attaquer et bloquer.

Déploiement: Permet à une créature ou un équipement d'être réquisitionné à tout moment où vous pourriez réquisitionner un éphémère. Du moment que vous avez une carte avec cet effet dans votre main, il est considéré comme actif.

Dissimulation: Permet à une créature de ne pas pouvoir être la cible d'une réquisition ou d'une capacité.

Division: Permet à une créature qui va au cimetière de générer des jetons. Elle n'a pas besoin de passer par le terrain pour que cette compétence s'active.

Engager: Tourner une carte à 90 degrés pour indiquer qu'elle a été utilisée.

Éphémères: Des cartes avec des effets puissants qui peuvent être réquisitionnées à tout moment, excepté durant les phases d'entretien

Entretien: Première phase d'un tour de jeu durant laquelle le joueur qui joue pioche une carte, désengage ses ressources et ses créatures. Les créatures sont également régénérées durant cette phase. Il s'agit de la seule phase de jeu où aucun joueur ne peut activer de compétence ou réquisitionner de cartes.

Équipements: Des cartes qui peuvent être attachées à une créature pour lui conférer des capacités supplémentaires.

Exilé: Action de déplacer une carte en dehors du jeu.

Factions: Il y a 5 factions dans le jeu, Dam'Nareh, Kern, Hilote, Rayji et Cypio, identifiables par leur symbole.

Force et Endurance: La force indique les points d'attaque maximum d'une créature, et l'endurance indique les points de défense maximum.

Héros: Votre représentation en jeu qui détermine le nombre de points de vie en début de partie.

Jetons: Des créatures générées par certains effets ou compétences.

Main: Les cartes que vous avez en main et qui peuvent être jouées.

Marqueurs: Indicateurs qui donnent des bonus ou des malus permanents à une créature.

Menace: Permet à une créature de ne pas pouvoir être bloquée excepté par une créature avec la menace, ou par au moins deux créatures.

Mulligan: Action qui consiste à remettre sa pioche dans sa bibliothèque, mélanger sa bibliothèque et piocher à nouveau 6 cartes.

Phase: Les différentes phases de jeu sont les étapes qui constituent un tour.

Phases Principales: Les moments où vous pouvez réquisitionner tous types de cartes depuis votre main.

Pile de Ressources: La pile de cartes contenant vos ressources et ressources spéciales.

Priorité: Indique qu'un joueur peut jouer avant vous.

Répondre: Une réponse consiste à activer une compétence active ou réquisitionner un éphémère par-dessus l'action en cours. Ce qui génère une pile comme présenté dans le système de pile.

Réquisitionner: Action de poser une carte de votre main et la mettre sur le terrain.

Réquisitions: Cartes qui constituent votre main et votre bibliothèque.

Réserve: Un ensemble de 15 cartes supplémentaires que vous pouvez utiliser pour modifier votre bibliothèque, pile de ressources et héros avant de commencer la partie.

Ressources: Des cartes utilisées pour payer les coûts de réquisition et activer les compétences actives des cartes.

Terrain: Il regroupe toutes les ressources, créatures et équipements actuellement en jeu.