



The Spoils: Guide de Référence

Sommaire

[Sommaire](#)

[Informations relatives au document](#)

[Contenu du document](#)

[Révisions et contacts](#)

[Introduction à The Spoils](#)

[Une introduction assez rapide aux règles du jeu](#)

[But du jeu](#)

[Nombre de joueurs](#)

[Type de cartes](#)

[Capacités de faction](#)

[Début du jeu](#)

[Ce qui arrive à chaque tour](#)

[Jouer des cartes](#)

[Attacher et détacher des Ressources](#)

[Epuiser \(Deplete\) et Restaurer \(Restore\)](#)

[Combat: Comment attaquer et se défendre](#)

[Combat: Résoudre les dommages](#)

[Un tour de jeu libre](#)

[Le combat expliqué](#)

[Préambule](#)

[Annonce de l'attaque](#)

[Attaquants?](#)

[Tactiques et Capacités](#)

[Bloqueurs ?](#)

[Résolution](#)

[A: Tactiques et Capacités](#)

[B: Niveau de Vitesse](#)

[C: Assigner les dommages de l'attaquant](#)

[D: Assigner les dommages des bloqueurs](#)

[E: Tactiques et Capacités](#)

[F: Application des dommages](#)

[Répétition](#)

[Fin](#)

[Organigramme d'un combat](#)

[Règles complètes](#)

[Section 1 - Règles Générales](#)

[101 La Règle la Plus Importante](#)

[102 Objectif du Jeu](#)

[103 Construction du Deck](#)

[104 Tournois](#)

[105 Errata](#)

[Section 2 - Types de Cartes](#)

[201 Éléments d'une Carte](#)

[202 Factions](#)

[203 Ressources](#)

[204 Personnages](#)

[205 Tactiques](#)

[206 Items](#)

[207 Lieux \("Locations"\)](#)

[208 Changer les Types de Cartes](#)

[Section 3 - Terminologie](#)

[301 Attacher & Détacher](#)

[302 Termes utilisés lors d'un Combat](#)

[303 Épuiser & Restaurer](#)
[304 Détruire](#)
[305 Défausser](#)
[306 Piocher](#)
[307 Dupliquer](#)
[308 Jouer Gratuitement](#)
[309 Payer](#)
[310 Choisir](#)
[311 Fournir](#)
[312 Rechercher](#)
[313 Mélanger](#)
[314 Se Terminer](#)

[Section 4 - Game Concepts](#)

[401 Costs](#)
[402 Effets](#)
[403 Zone de Jeu](#)
[404 Rule Not Found](#)
[405 Threshold](#)
[406 Coût Numérique](#)
[407 Contrôle & Propriété](#)
[408 Dommages](#)
[409 Jetons \(Tokens\)](#)
[410 Nombres](#)
[411 Cartes Face Cachée](#)
[412 Inblocabilité](#)
[413 Enchérir](#)
[414 Boucles d'Actions](#)

[Section 5 - Types de Texte de Règles](#)

[501 Texte en Italique](#)
[502 Capacités](#)
[503 Déclencheurs](#)
[504 Conditions](#)
[505 Exigences](#)
[506 Remplacements](#)
[507 Mots-clé](#)
[508 Texte de Règles Temporaire](#)

[Section 6 - Jouer au Jeu](#)

[601 Commencer une Partie](#)
[602 Début d'un Tour](#)
[603 Pendant le Tour](#)
[604 Jouer une Carte](#)
[605 Jouer une Ressource](#)
[606 Utiliser une Capacité](#)
[607 Répondre à des Actions](#)
[608 Attaquer](#)
[609 Résoudre un Combat](#)
[610 Terminer un Tour](#)

[Section 7 - Flux du Jeu](#)

[701 A Venir](#)

[FAQ v1.5 \(mise à jour du 10 Mai 2011\)](#)

[Qui est le joueur actif?](#)

[Mon adversaire à joué Tactician Vacation. Puis-je jouer une carte "qui peut être jouée lorsque vous pouvez jouer une tactique"?](#)

[Puis-je utiliser mes capacités de Faction à tout moment?](#)

[Au début de mon tour, ai-je la possibilité de piocher une carte ET jouer une ressource?](#)

[Mon adversaire joue Dwarvish Grimalkin alors qu'il a 9 Greed en jeu. Doit-il piocher 3 cartes en même temps ou 1 carte trois fois?](#)

[Que se passe-t'il lorsque plusieurs déclencheurs s'activent en même temps?](#)

[Si une carte est retournée face cachée comme ressource, est-elle considérée comme ayant quitté le jeu?](#)

[Je veux utiliser Recur de mon Encumber alors qu'elle est dans ma pile de défausse. Est-ce considéré comme jouer une tactique?](#)

[Que se passe-t'il lorsqu'un personnage à 0 d'Endurance/Life?](#)

[Mon personnage à une Endurance/Life de 5 et 2 dommages sur lui. A t'il désormais 3 de vie?](#)

[Puis-je en jeu avoir la même carte Unique que mon adversaire?](#)

[Si j'ai deux copies de la même carte Unique en jeu, que se passe-t'il?](#)

[Il y'a deux cartes en jeu qui m'obligent à les choisir mutuellement \("tout ce qui peut choisir cette carte doit le choisir"\) et au même moment. Laquelle dois-je choisir, ou suis-je obligé de les choisir toutes les deux?](#)

[Quelle est la différence entre En Train d'Entrer en Jeu \("Entering Play"\) et En train d'Etre Jouée \("Being Played"\)?](#)

[Puis-je jouer Quotidian Assassination et choisir la Faction de mon adversaire?](#)

[Que puis-je utiliser pour représenter des jetons \("tokens"\)?](#)

[Qu'est-ce que les dommages de combats \("battle damage"\)?](#)

[Puis-je commencer à payer pour une carte, utiliser une capacité qui détache des ressources, puis continuer de payer le coût de la carte?](#)

[Est-ce que les personnages avec une Vitesse/Speed de 0 assignent des dommages?](#)

[Puis-je attaquer si Hangdog Alley et Arcana Department sont en jeu?](#)

Informations relatives au document

Contenu du document

Ce document contient la traduction française des documents suivants:

- **Introduction rapide aux règles du jeu** ("*The Spoils Fairly Snappy Intro to the Game Rules*") disponible à l'adresse suivante:
http://www.thespoils.com/spoils/view.php?pg=demo_fast_intro
- **Le détail du combat** ("*Combat Explained*") disponible à l'adresse suivante:
http://www.thespoils.com/spoils/view.php?pg=combat_explained
- **Les règles complètes** ("*The Spoils Comprehensive Rules Reference*") telles qu'elles sont écrites en date du 31 Décembre 2013 à l'adresse suivante:
http://www.thespoils.com/spoils/view.php?pg=comprehensive_rules_reference
- **La FAQ v1.5 datée du 10 Mai 2011**, disponible à l'adresse suivante:
<http://www.thespoils.com/spoils/tournament/The%20Spoils%20-%20Rules%20FAQ%20Document%20v1.5.pdf>

Révisions et contacts

Date	Version	Commentaire
01/01/2014	1.0	Version initiale

Pour tout commentaire, mise à jour ou demande de correction: me@asphyx.fr

Introduction à The Spoils

Source: http://www.thespoils.com/spoils/view.php?pg=demo_fast_intro

Une introduction assez rapide aux règles du jeu

Ceci est une brève introduction au déroulement du jeu. Pour une introduction plus en détail, nous vous encourageons à visiter la page de démonstration ou vous pourrez télécharger les règles du jeu complètes et regarder une vidéo d'introduction qui vous guidera étape par étape.



Veuillez noter que ceci est, bien sûr, une version simplifiée des règles et que tout ne sera pas couvert ici. Toutefois, lire ces règles vous permettra de commencer avec The Spoils et de jouer avec les decks téléchargeables.

But du jeu

- Les joueurs s'efforcent de faire tomber les **Points d'Influence** ("Influence Points") de l'adversaire à 0 (chaque joueur commence une partie standard avec 25 Points d'Influence).
- Les joueurs tentent de déjouer les tactiques de l'adversaire et de manoeuvrer en jouant des cartes de leur main; ces cartes peuvent être sous la forme de **Characters** qui peuvent être utilisés pour attaquer l'adversaire, des **Locations** et **Items** qui peuvent apporter des avantages continus sur la table, ou des **Tactics** qui sont des cartes à usage unique qui peuvent être utilisées pour surprendre l'adversaire et retourner le cours de la bataille.



Nombre de joueurs

- The Spoils est fait pour deux joueurs, mais plusieurs joueurs peuvent également profiter du format multijoueurs.

Type de cartes

- **Characters:** Peuvent être utilisés pour attaquer votre adversaire ou ses Locations, ou pour bloquer une attaque (*similaire aux Créatures de Magic*).
- **Locations:** Fournissent des avantages continus à vos forces, mais peuvent être endommagées par les cartes de votre adversaire et attaquées par ses Characters (*similaires aux Enchantements de Magic*).

- **Items:** Fournissent des avantages continus à votre camp jusqu'à ce qu'ils soient détruits, ce qui peut arriver soit parce qu'ils ont été utilisés ou parce que quelqu'un (généralement, l'adversaire) a joué une carte qui a détruit l'Item (*similaires aux Artefacts de Magic*).
- **Tactics:** Fournissent des avantages à usage unique à votre partie. Elles peuvent être jouées à n'importe quel moment, à la fois durant votre propre tour ou celui de l'adversaire (*similaires aux Éphémères de Magic*).
- **Resources:** Utilisées pour payer les cartes citées ci-dessus. En addition aux cartes de ressources réelles, N'IMPORTE QUELLE carte peut être jouée face cachée comme une ressource (*similaires aux Terrains de Magic, s'ajoutant au mécanisme World of Warcraft*).

Capacités de faction

- La **Faction** est “qui vous êtes” / “ce que vous jouez”.
- Chaque Faction détient une capacité spéciale que vous pouvez utiliser durant votre tour, ou même durant le tour de votre adversaire.
- Cette démonstration ne couvrira que la Faction “Tournament” illustrée ci-contre, qui a les propriétés suivantes:
 - Capacité de Faction: Piocher
 - A tout moment durant votre propre tour ou celui de votre adversaire, vous pouvez payer 3 pour piocher une carte.
 - Capacité de Faction: Resource:
 - A tout moment durant votre propre tour ou celui de votre adversaire, vous pouvez payer 4 pour jouer une Resource.
 - Les autres Factions peuvent avoir d'autres capacités, mais nous vous laisserons les découvrir en temps et en heure.



Début du jeu

- Les deux joueurs recherchent dans leur decks deux Resources et les mettent en jeu.
- Décider aléatoire quel joueur commence.
- Le joueur qui commence tire une main de départ de 8 cartes en provenance de son deck.
- Le joueur qui joue en second tire une main de départ de 9 cartes.
- Chaque joueur peut ensuite regarder sa main et choisir un nombre quelconque de cartes non-désirées, avant de les placer en dessous de son deck. Piocher ensuite le même nombre de cartes au dessus du deck (*le mulligan est unique et gratuit*).

Ce qui arrive à chaque tour

- Début du tour
 - Restore: A chacun de vos tours, toutes vos cartes deviennent de nouveau disponibles (les Ressources sont libérées et toutes les cartes non-Resource sont redressées).
 - Develop: A chacun de vos tours, vous devez décider soit de piocher une carte de votre deck, soit de mettre en jeu une Resource (vous ne pouvez pas faire les deux).
- Le tour:
 - Durant votre tour, vous pouvez faire autant de choses que vous le voulez, autant de fois que vous le désirez et dans l'ordre que vous le souhaitez, tant que vous pouvez satisfaire tous les coûts. De plus, vous pouvez:
 - Utiliser les capacités de Faction plusieurs fois, comme pour piocher des cartes supplémentaires ou mettre en jeu davantage de Ressources (comme indiqué ci-dessus).
 - Attaquer autant de fois que vous le désirez.
 - Jouer des cartes de votre main.
 - Utiliser des capacités de cartes déjà en jeu (c'est-à-dire sur la table).
- Fin du tour
 - Lorsqu'un joueur annonce qu'il souhaite terminer son tour, l'adversaire obtient une dernière chance de faire quelque chose avant la fin du tour.
 - Tous les dommages subit par les Characters sont remis à zéro (les dommages subit par un Character ne sont pas conservés d'un tour à l'autre, contrairement à ceux subit par les Locations).
 - Le tour passe au joueur suivant.

Jouer des cartes

- **Coût à payer:** C'est le nombre se trouvant dans le coin supérieur gauche d'une carte. Il peut être payé en utilisant n'importe laquelle de vos Ressources; attachez simplement un nombre de Ressources égal au coût à votre faction (voir plus bas pour les détails relatifs à l'attachement des Ressources). Notez que vous récupérerez ces Ressources à votre prochain tour, il ne s'agit pas d'un usage unique.
- **Threshold:** Juste en dessous du coût d'une carte se trouve un nombre d'icônes. Ces icônes représentent le Threshold (*seuil*) de la carte, ce qui signifie que pour pouvoir la jouer, vous devez avoir autant de ces icônes sur vos Ressources en jeu (attachées ou libérées). Vous n'avez pas besoin d'utiliser ces Ressources en particulier pour payer le coût de la carte, vous avez juste besoin de les avoir sur la table quelque part (*similaire à la Devotion de Magic*).

- **Autres coûts:** Il peut y avoir des coûts additionnels qui doivent être remplis pour pouvoir jouer une carte (par exemple, choisir un Character en jeu, se défausser d'une carte, ou une restriction telle que "Play only during your turn" ou "Play only when attacking").

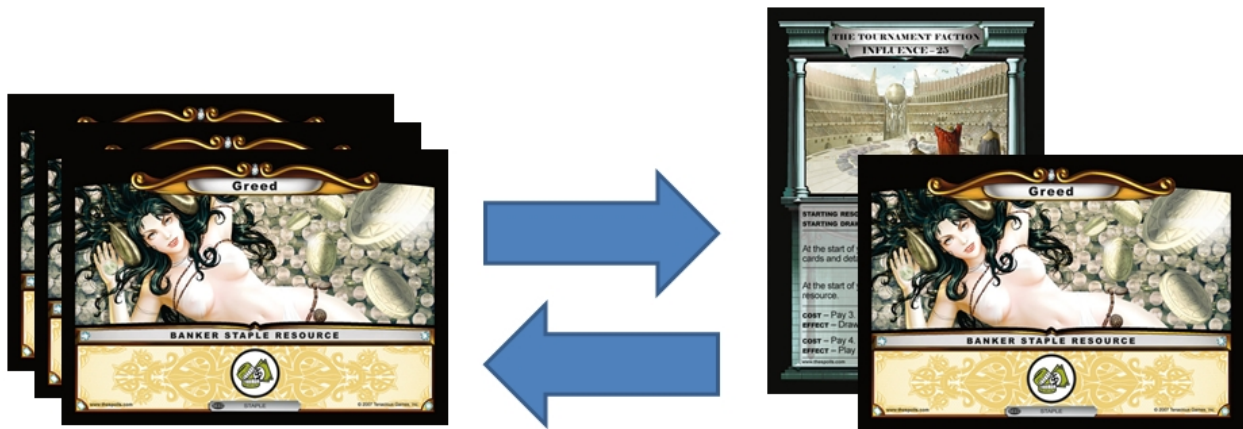
Exemple

Pour pouvoir mettre en jeu cette carte, il faut attacher 6 Resources quelconques à la Faction. Il doit y avoir au moins 1 Resource Arcanist en jeu de votre côté.



Attacher et détacher des Resources

- A chaque fois que vous devez payer un coût, vous devez déplacer le nombre approprié de Resources afin de les placer sur votre carte Faction. C'est ce que l'on appelle "Attacher des Resources".
- Au début de votre prochain tour, toutes les Resources deviennent de nouveau disponibles. C'est ce que l'on appelle "Détacher des Resources".



Epuiser (Deplete) et Restaurer (Restore)

- Épuiser signifie marquer la carte comme étant utilisée (la plupart des joueurs inclinent la carte à l'horizontale) (*équivalent d'Engager à Magic*)
- Restaurer signifie que la carte devient de nouveau disponible. C'est ce qui arrive systématiquement au début de votre tour, mais il existe des moyens de restaurer une carte en dehors de cette phase. Pour Restaurer une carte, annulez quoi que vous ayez fait pour l'épuiser.

Combat: Comment attaquer et se défendre

- Vous pouvez déclarer autant d'attaques que vous le désirez durant votre tour, tant que vous avez les Characters nécessaires pour le faire (en règle générale, un Character ne peut attaquer qu'une seule fois par tour). Pour attaquer, annoncer si vous attaquez l'adversaire directement, ou une de ses Locations (*similaire aux Planeswalkers de Magic*). Choisissez quels sont les Characters qui forment un groupe d'attaquants et épuisez-les.
 - Dans des circonstances normales, ceci veut dire qu'un Character ne peut attaquer qu'une seule fois par tour, mais vous pouvez déclarer autant de phases d'attaque dans un tour que vous le désirez, sous réserve que vous ayez des Characters non-engagés (*différence avec Magic, où l'on ne déclare qu'une seule phase d'attaque, et où celle-ci est définitive*).
- Votre adversaire peut ensuite assigner des bloqueurs afin de se défendre contre cette attaque.
- Vous ne pouvez attaquer que durant votre tour.
- Vous ne pouvez bloquer que durant le tour de votre adversaire.

Combat: Résoudre les dommages

- En combat, la chose principale à noter sont les trois caractéristiques indiquées dans le coin supérieur droit de la carte d'un Character: La Force (*Strength*), l'Endurance (*Life*) et la Vitesse (*Speed*).
 - **Strength:** Indique la quantité de dommages que votre Character inflige.
 - **Life:** Indique la quantité de dommages que votre Character peut subir.
 - **Speed:** Les Characters infligent des dommages dans l'ordre de leur Speed, celui ayant la plus grande frappant en premier.
- Le joueur contrôlant les Characters infligeant des dommages décide comment ces dommages sont répartis sur les Characters de l'adversaire. Tout Character ayant subi des dommages mortels est déplacé dans la pile de défausse (*le cimetière de Magic*). "Dommages mortels" signifie un nombre supérieur ou égal à la Life du Character ciblé.
- Dans l'éventualité où tous les Characters bloqueurs ont été détruits, tout Character attaquant n'ayant pas encore infligé de dommage le fait à la cible initiale de l'attaque (la Faction ou une Location du joueur adverse).
- Note: Les dommages infligés à une Location ou à la Faction de l'adversaire persistent jusqu'à atteindre zéro. Si la Faction de votre adversaire atteint zéro Points d'Influence, vous gagnez la partie.

Un tour de jeu libre

- Contrairement à beaucoup d'autres jeux, il n'y a pas de "phases" à The Spoils. Il y'a des événements qui arrivent en début et à la fin de chaque tour, mais ce qu'il y'a entre les deux se résout naturellement, au fil de l'eau.

- Tant que vous pouvez en satisfaire les coûts, vous pouvez continuer à jouer des cartes, piocher, attaquer, etc.
 - Par exemple, une séquence de tour pourrait être la suivante:
 - Piocher une carte
 - Attaquer
 - Piocher une carte
 - Attaquer
 - Attaquer
 - Jouer une Resource
 - Jouer une carte de votre main
 - Etc
 - Etc
 - Fin de votre tour

Le combat expliqué

Source: http://www.thespoils.com/spoils/view.php?pg=combat_explained

Préambule

Ceci est un commentaire des règles de combat telles qu'elles sont présentées dans les Comprehensive Rules Reference (CRR), avec l'explication de chaque étape.

Le texte sans effet de style est un extrait du CRR, tandis que le texte en *italique* est un commentaire explicatif additionnel.



Annnonce de l'attaque

Choisissez une **Faction** ou une **Location** que vous ne contrôlez pas et annoncez que vous l'attaquez. Si vous oubliez de choisir une cible, par défaut vous attaquez la **Faction** de votre adversaire.

Sélectionnez simplement ce que vous attaquez. De plus, si vous ou votre adversaire avez un quelconque trigger/déclencheur qui se déclenche lors des événements "when you attack" ou "when your opponent attacks" (pour votre adversaire), ils se déclenchent ET se résolvent maintenant.

Vous ne pouvez déclarer une attaque de façon valide que sous les bonnes circonstances. Si vous n'avez pas d'attaquants potentiels ou si un **effet** peut prévenir d'une attaque, le combat s'achève immédiatement à cette étape, avant que quoique ce soit ait une chance de se déclencher en résultat de l'attaque.

Dans les faits, vous ne pouvez pas attaquer tant que vous n'êtes pas légalement capable de le faire. De plus, vous ne pouvez pas activer de trigger/déclencheur "if you attack" en déclarant une attaque illégale.

Attaquants?

Choisissez un ou plusieurs **Characters** que vous contrôlez et qui peuvent attaquer. Un Character peut attaquer s'il n'est pas **épuisé** (*engagé*) et s'il était sous votre contrôle depuis le début du tour (*équivalent du Mal d'Invocation de Magic*). Épuiser (*engager*) ces Characters. Ils forment alors un **Groupe d'Attaquants** (*Attacking Party*).

Sélectionnez les Characters sous votre contrôle avec lesquels vous désirez attaquer. Ils deviennent un "groupe" ("party") et sont tous épuisés.

Tactiques et Capacités

Vous pouvez jouer des **Tactiques** et utiliser des **Capacités** autant de fois que vous le désirez. Ensuite, votre adversaire peut faire de même.

Après avoir choisi vos attaquants, vous avez la possibilité de jouer des tactiques et utiliser des capacités. Votre adversaire a la possibilité de répondre à ces tactiques/capacités, comme en temps normal. Après que vous ayez choisi d'arrêter de jouer des tactiques/capacités, votre adversaire peut commencer à jouer des tactiques et des capacités à son tour et vous avez la possibilité d'y répondre comme en temps normal.

Si un effet force un certain nombre de Characters à devenir membres du **Groupe de Bloqueurs** ("blocking party"), le Groupe de Bloqueurs n'est pas encore réellement formé. Les Characters doivent être ajoutés au Groupe de Bloqueurs après sa formation, à la prochaine étape (*Remarque: Sous entendu, de la pile*). Si aucun Groupe de Bloqueurs n'est formé durant la prochaine étape, les Characters deviennent le Groupe de Bloqueurs. Cependant, les effets qui s'appliquent à la formation d'un Groupe de Combat ne s'appliquent pas, dans la mesure où le Groupe de Combat n'a pas été techniquement constitué dans ce cas.

Certaines tactiques et capacités peuvent forcer certains Characters à devenir des membres d'un Groupe de Bloqueurs avant que celui-ci ne soit constitué. Cette règle vous rappelle simplement que tout effet ou déclencheur qui s'applique à une formation ou à un groupe de bloqueurs ne peut s'appliquer si la formation en question est entièrement constituée de characters "ajoutés" à la formation.

Remarque: Cette règle doit vouloir dire qu'un effet ajoutant des membres à une formation de combat, bloqueuse ou attaquante, ne peut s'appliquer que sur une formation existant au préalable. Dans le cas contraire, les characters en question deviennent eux-mêmes la formation de combat.

Bloqueurs ?

Les **joueurs défenseurs** peuvent choisir un ou plusieurs characters non épuisés qu'ils contrôlent. Si ils le font, ces characters forment le **groupe de bloqueurs** ("blocking party"). Dans le cas contraire, il n'y aura pas de groupe de bloqueurs durant ce combat.

De la même façon que pour la formation d'un groupe d'attaquants, l'adversaire a la possibilité de choisir les characters qu'il contrôle pour former un groupe de bloqueurs avec. Il est important de noter que les characters bloqueurs ne s'épuisent PAS durant la création/formation du groupe.

Résolution

Pour résoudre un combat, suivre les étapes A à F ci-dessous:

A: Tactiques et Capacités

Les joueurs attaquants peuvent jouer des Tactiques et utiliser des Capacités autant de fois qu'il le désirent. Ensuite, les joueurs défenseurs peuvent faire de même.

Identique à ce qui a été vu précédemment. L'attaquant à la possibilité de jouer des Tactiques et des Capacités (auxquelles on peut répondre normalement), puis le joueur défenseur à la possibilité de jouer des Tactiques et des Capacités (auxquelles on peut répondre normalement). Si des characters sont retirés des groupes de combat à cette étape (à cause d'une destruction, retour en main, ou autre effet) ils n'ajoutent pas leur force au combat et ne provoquent pas de dommages de combat.

B: Niveau de Vitesse

Identifier la plus grande Vitesse/Speed parmi vos characters qui n'ont pas encore infligé de dommages de combat. On considère X cette vitesse.

Déterminer simplement quelle est la plus grande Vitesse/Speed parmi tous les Characters du combat (en incluant les modificateurs apportés par les Tactiques/Capacités/Equipement/etc.) qui doivent encore infliger des dommages.

C: Assigner les dommages de l'attaquant

Tous les characters attaquants dont la Vitesse/Speed est X qui n'ont pas encore infligé de blessures durant ce combat assignent un nombre de dommages équivalent à leur force aux bloqueurs, répartis au choix du joueur attaquant. Si il ne reste plus de bloqueurs, les characters attaquants assignent leurs dommages à la cible de l'attaque à la place.

Tous les characters avec une vitesse de X assignent leurs dommages. Autrement dit, un character avec une Force/Strength de 3 peut assigner jusqu'à 3 points de dommages aux bloqueurs (ou, si il n'y en a pas, à la cible de l'attaque). Ces dommages ne sont PAS encore infligés, mais sont seulement assignés à leur cible.

D: Assigner les dommages des bloqueurs

Tous les characters bloqueurs avec une vitesse de X qui n'ont pas encore infligé de blessures durant ce combat assignent un nombre de dommages équivalent à leur force aux attaquants, répartis au choix du joueur défenseur.

Même chose que précédemment avec l'exception évidente que les bloqueurs ne peuvent assigner de dommages qu'au groupe d'attaquants.

E: Tactiques et Capacités

Le joueur attaquant peut jouer des Tactiques et activer des Capacités autant de fois qu'il le désire. Ensuite, le joueur défenseur peut faire la même chose.

Ceci est simplement un autre round de Tactiques et Capacités. Cependant, il est important de remarquer que si un character qui a assigné des dommages à l'étape précédente est détruit/renvoyé en main durant la phase de Tactiques, ses dommages seront TOUJOURS infligés à l'étape suivante. D'autre part, toute augmentation ou réduction de Force/Strength qui se produiraient à cette étape n'affecteront pas la quantité de dommages qui a déjà été assignée.

F: Application des dommages

Tous les dommages de combats assignés sont appliqués de façon simultanée. Si plus d'un character inflige des dommages à la même cible durant cette étape, la somme des dommages est appliquée en une seule fois.

Les attaquants et les défenseurs de cette vitesse infligent leurs dommages en même temps. Tout character recevant une quantité de dommage supérieure ou égale à sa Vie/Life est détruit. D'autre part, tout character s'étant vu assigné des dommages mais ayant été retiré du combat ne reçoivent PAS de blessures.

Répétition

Répéter les étapes A à F jusqu'à ce que tous les characters du combat aient assigné leur dommages ou aient été retirés du jeu.

Commencer de nouveau en déterminant la plus grande vitesse parmi tous les characters, la différence étant que les characters ayant déjà assigné des dommages n'entrent plus en ligne de compte (par exemple, si tous les characters de Vitesse/Speed 4 ont déjà assignés leurs dommages, la Vitesse/Speed 4 ne sera plus la plus grande Vitesse. Elle sera remplacée par la Vitesse/Speed 3). N'oubliez pas que si un character a été ajouté au combat après que son "niveau de vitesse" ait assigné des dommages, il est toujours considéré comme de vitesse plus élevée car il n'a pas encore assigné de dommages.

Fin

Épuisez tous les characters survivants du combat.

Tous les characters, incluant les bloqueurs et tout characters ajouté au combat via des Tactiques ou des Capacités, sont épuisés.

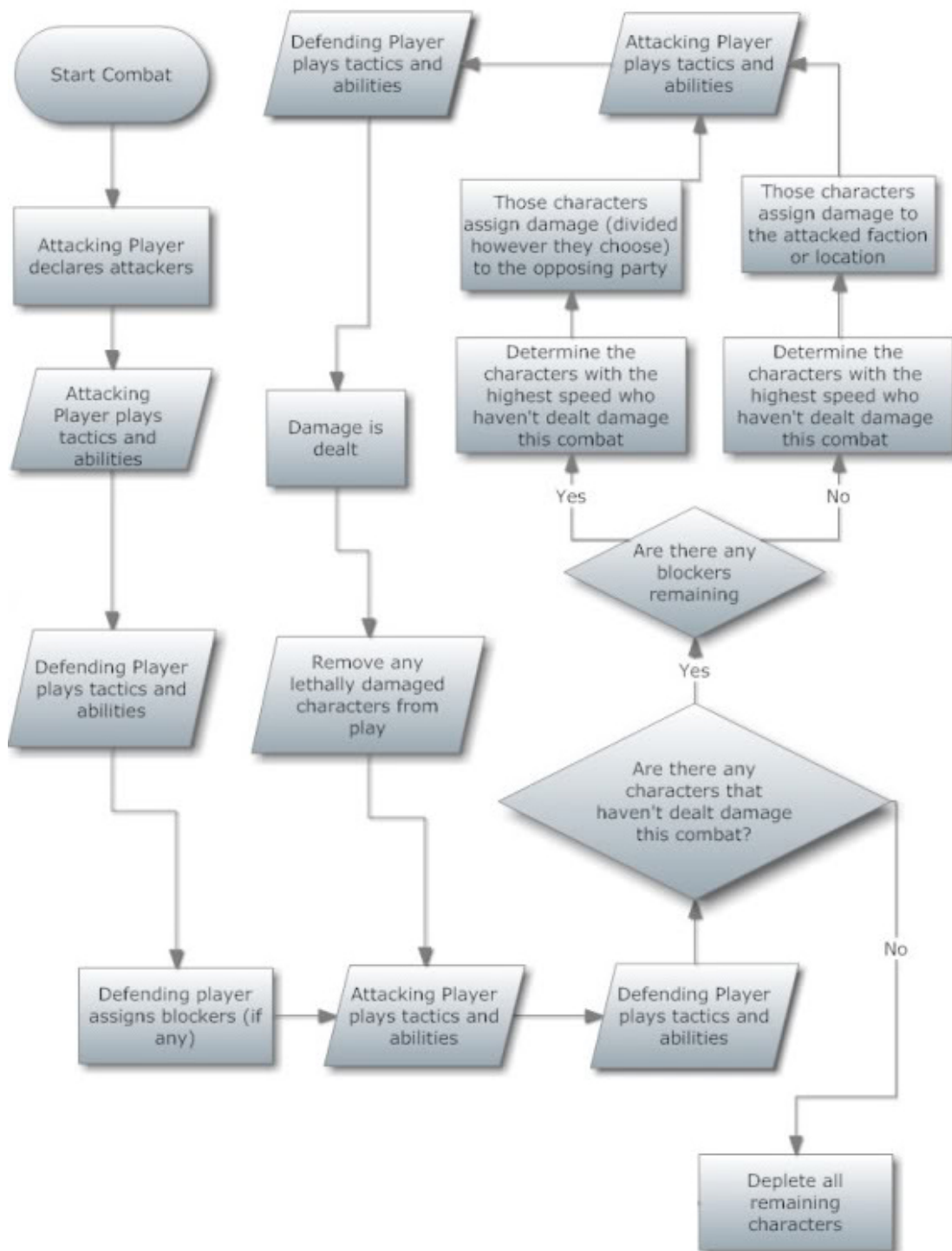
Si il ne reste plus de cibles disponibles pour qu'un character puisse assigner ses dommages, le character ne fait véritablement rien, mais il est toujours considéré comme ayant assigné ses dommages de combat, et ce dans le but de terminer la boucle de résolution du combat.

Ceci est simplement une règle pour empêcher un combat de ne jamais se terminer. Une situation comme celle-ci pourrait survenir si:

- *Un groupe de bloqueurs tue tous les membres d'un groupe d'attaquants avant que les vitesses inférieures de ce groupe n'assignent de dommages;*
- *Le groupe d'attaquants détruit la Location ciblée avant que certains characters du groupe n'aient assignés de dommages;*
- *Autres situations qui feraient qu'un character n'ait plus de cible pour assigner ses dommages.*

Note finale: *Il est important de noter que des triggers/déclencheurs peuvent se produire à n'importe quel moment durant le combat, et doivent être résolus immédiatement (comme les triggers se doivent d'être résolus).*

Pour vous aider à comprendre d'avantage le déroulement d'un combat, veuillez examiner le diagramme ci-dessous:



Règles complètes

Source:

http://www.thespoils.com/spoils/view.php?pg=comprehensive_rules_reference#_Target_of_the

Section 1 - Règles Générales

101 La Règle la Plus Importante

101.1 Si une carte contredit les règles, la carte à toujours l'avantage.

102 Objectif du Jeu

102.1 L'objectif du jeu est de réduire les points d'influence de la Faction de votre adversaire à 0. Si à un moment quelconque, les points d'influence d'une Faction est 0, le propriétaire de cette Faction perd immédiatement la partie.

102.1a Vous ne perdez pas la partie si votre deck ne contient plus de cartes. Vous ne pouvez simplement plus piocher.

102.2 Si tous les joueurs toujours en jeu perdent la partie au même moment, la partie est un match nul entre ces joueurs.

103 Construction du Deck

103.1 Les decks construits doivent respecter les règles suivantes:

103.1a Utiliser une seule carte de Faction

103.1b Un minimum de 75 cartes doit être inclus, sans compter la carte de Faction. Il n'y a pas de taille maximale de deck.

103.1c Une carte portant le même nom ne peut être incluse en plus de 4 exemplaires. Cependant, les staple resources, les cartes faisant partie du supertype "staple", et les cartes qui spécifie explicitement le contraire sont exemptent de cette règle.

103.2 Les decks limités doivent respecter les règles suivantes:

103.2a Utiliser une seule carte de Faction

103.2b Un minimum de 45 cartes doivent être inclus, sans compter la carte de Faction. Il n'y a pas de taille maximale de deck.

103.2c Il n'y a pas de restriction au nombre de copie d'une carte qui peut être incluse. Cette inclusion est uniquement restreinte par votre pool de carte initial.

103.2d Sauf si une carte a été bannie par les Règles du Tournoi en format Limité, toutes les cartes bannies du format Construit peuvent être incluses.

104 Tournois

104.1 Ce document ne traite que des règles du jeu. Pour des informations détaillées à propos des tournois, veuillez vous référer aux Règles Officielles de Tournois, disponible en ligne à l'adresse suivante: <http://www.thespoils.com/rules>

105 Errata

105.1 Toutes les cartes doivent être jouées comme si il s'agissait de la version la plus récente de ces cartes. Les textes de règle de tous les cartes peuvent être trouvés à l'adresse suivante: <http://www.thespoils.com/rules>

Section 2 - Types de Cartes

201 Éléments d'une Carte

201.1 Nom

201.1a Le nom d'une carte est écrit en haut en grandes lettres. Juste en dessous se trouvent un sous-titre, une ligne de texte descriptif relatif au thème général de la carte.

201.1b Le nom d'une carte est ce qui l'identifie de façon unique. Les cartes portant le même nom sont considérées comme étant les mêmes, même si les autres caractéristiques sont différentes.

201.2 Coût

201.2a Le coût d'une carte apparaît dans son coin supérieur gauche. Il représente le nombre de ressources requises pour jouer la carte.

201.3 Icônes de seuil (Threshold)

201.3a Le seuil d'une carte est fait d'icônes de ressources situés dans son coin supérieur gauche, juste en dessous de son coût. Il représente les icônes des ressources que vous devez contrôler pour pouvoir jouer la carte. Les ressources concernées ne sont jamais dépensées pour remplir la condition de seuil.

201.4 Ligne de Type

201.4a La ligne de type d'une carte apparaît en son milieu, juste sous l'illustration. Sur cette ligne sont écrits sa profession, son super-type, son type et ses sous-types (*qui sont situés après le tiret*).

201.4b Les sous-types sont des mots descriptifs ou des phrases qui inter-agissent parfois avec d'autres cartes durant le jeu. Toutes les cartes n'ont pas forcément de sous-type. Les sous-type n'ont pas forcément de règles associés à eux.

Si un effet se réfère à un sous-type, il paraît toujours entre guillemets. Par exemple, une carte peut dire: "This card gains 1 strength and 1 life for each 'dragon' card you control."

201.4c Les super-types sont des mots descriptifs qui affectent les règles d'une carte. Le super-type le plus courant est le super-type "staple", que l'on trouve sur les cartes de ressources.

201.5 Texte de Règles

201.5a Le texte de règle d'une carte apparaît dans la partie inférieure de celle-ci, juste sous la ligne de type. Ce texte explique ce que la carte peut faire durant le jeu.

201.5b Sauf indication contraire, le texte de règle de la carte n'est actif que lorsque celle-ci est en jeu.

201.5c Les capacités sont décrites dans le texte de règles. Elles ont chacune un nom justifié-centré, une étiquette de *coût* et une section d'*effet*. Des lignes de séparation séparent les capacités du reste du texte de règle.

201.5d Certains paragraphes du texte de règle commence avec des icônes de seuil. Ces paragraphes ne sont actifs que lorsque vous remplissez effectivement les conditions de ce seuil (405.4).

201.5e Tout texte écrit en italique ne fait pas partie du texte de règle. Il s'agit soit d'un paragraphe descriptif relatif au thème général de la carte, soit un rappel pour répondre à une question fréquemment posée au sujet de la carte.

201.6 Informations pour le Collectionneur

201.6a Les informations pour le Collectionneur d'une carte se trouvent dans la partie inférieure, juste sous le texte de règles.

201.6b L'icône d'édition indique à quelle édition la carte appartient.

201.6c La rareté peut être commune ("*common*"), peu commune ("*uncommon*"), rare ("*rare*"), ou ultra-rare ("*ultra rare*") et définit à quelle fréquence vous trouverez la carte dans un booster.

201.6d Le numéro de collection vous aide à cataloguer vos cartes. Par exemple, si ce numéro indique "196/220", c'est qu'il s'agit de la 196^{ème} carte d'une édition en comportant 220. Les numéros de collection sont triés par ordre alphabétique, par profession et nom de carte.

201.7 Statistiques de combat

201.7a Seuls les personnages/personnages disposent de statistiques de combat.

201.7b Les statistiques de combat d'une carte apparaissent dans le coin supérieur droit de celle-ci, et sont composées de la Force/Strength (STR), l'Endurance/Life (LIFE) et la Vitesse/Speed (SPD).

201.7c Certains items (*en règle générale, définis comme de l'équipement/"gear"*) affectent les caractéristiques de combat d'un personnage. Ces ajustements sont par convention représentés dans le coin supérieur droit de l'item, précédés par un symbole "+" ou "-".

201.8 Structure

201.8a Seul les Lieux/Locations disposent de points de Structure.

201.8b La Structure d'un Lieu/Location apparaît dans le coin supérieur droit de la carte, à la place des statistiques de combats. Elle représente la quantité de dommage qu'il est nécessaire d'infliger pour détruire le Lieu/Location.

202 Factions

202.1 Vous n'êtes autorisé qu'à utiliser une seule carte de Faction par deck (**103.1a**, **103.2a**)

202.2 Votre Faction commence la partie en jeu (**601.1a**)

202.3 L'influence de votre Faction est utilisée comme score durant la partie. Une fois que l'influence tombe à zéro, vous perdez la partie (**102.1**).

202.3a Chaque Faction a une influence de départ unique. Le nombre est inscrit sur la partie supérieure de la carte, juste en-dessous du nom.

202.4 Si des dommages sont infligés à votre Faction, elle perd un nombre identique de points d'influence (**408.3**).

202.5 Chaque Faction dispose d'une section *Ressources de Départ* (*Starting Resources*) dans son texte de règle. Cette section définit quelles sont les ressources de votre deck commencent la partie en jeu.

202.6 Chaque Faction dispose d'une section *Main de Départ* (*Starting Draw*) dans son texte de règle. Cette section définit combien de cartes sont piochées pour former votre main de départ. Ce nombre est généralement différent si vous jouez en premier ou en second.

202.7 Chaque Faction dispose d'une section *Règle de Restauration* (*Restore Rule*) dans son texte de règle. Elle vous permet de restaurer vos cartes et vos ressources à chaque tour.

202.8 Chaque Faction dispose d'une section *Règle de Développement (Develop Rule)* dans son texte de règle. Elle vous permet en règle générale de piocher des cartes ou de jouer une ressource à chaque tour.

202.9 Une Faction n'est pas affectée par les effets à moins que ceux-ci soient explicitement déclarés comme applicables aux Factions.

202.9a Ceci veut dire que vous ne pouvez pas sélectionner (*pick*) une Faction à moins que ceci ne soit explicitement indiqué.

203 Resources

203.1 Vous ne pouvez jouer une ressource que lorsqu'un effet vous indique de le faire.

203.1a L'effet le plus courant qui vous autorise à jouer une ressource est généré par votre Faction.

203.2 Lorsque vous jouez une ressource, vous décidez de le faire face exposée ou face cachée. N'importe quelle carte peut être jouée comme ressource face cachée, mais seules les véritables cartes de ressources peuvent être jouées face exposée.

203.2a La face cachée d'une carte peut être consultée par son propriétaire à n'importe quel moment (**411.2**).

203.3 Si il vous est demandé de payer un coût, vous devez attacher ce nombre de ressources à votre Faction (**309.1**)

203.3a Vous ne pouvez attacher que des ressources qui sont actuellement attachées nulle part.

203.4 La plupart des cartes de ressources mettent à disposition des icônes de ressources. Ces icônes sont clairement indiquées dans la zone de texte de règle de la carte. Les icônes de ressources correspondent aux icônes de seuil (*threshold*).

203.4a Chaque carte face cachée produit une icône de ressource Volonté ("*Volition*").

203.5 Les ressources de base ("*staple resources*") sont le type de ressources le plus répandu. Elles sont clairement identifiées par le mot "*staple*" sur leur ligne de type.

203.5a Les cinq ressources de base sont l'Obsession ("*Obsession*"), la Cupidité ("*Greed*"), l'Elitisme ("*Elitism*"), la Supercherie ("*Deception*"), et la Rage ("*Rage*").

203.5b Vous pouvez inclure autant de cartes de ressources de base dans vos decks Construits (**103.1c**).

203.5c Chaque ressource de base fournit une icône de ressource de son type et toutes les cartes face cachées fournissent une icône Volonté ("*Volition*").

203.6 Les ressources doivent être placées horizontalement lorsqu'elles sont en jeu.

203.7 Les ressources ne s'épuisent jamais. Lorsqu'elles sont utilisées, elles sont attachées à votre faction.

204 Personnages

204.1 Vous jouez principalement des personnages durant votre tour, mais certains effets vous autorisent à les jouer durant le tour de votre adversaire.

Exemple: Si un effet dit "jouez une carte/play a card" ou "jouez un personnage/play a character", vous pouvez le faire lorsque l'effet se résout, indépendamment du tour dont il s'agit.

204.2 Lorsqu'un personnage se résout, mettez-le en jeu.

204.2a Les personnages entrent en jeu sous le contrôle du propriétaire de la carte ou de l'effet.

204.3 Vos personnages peuvent attaquer et bloquer tant qu'ils sont en jeu. Cependant, un personnage ne peut pas attaquer tant qu'il n'a pas commencé le tour sous votre contrôle.

204.3a Cependant, les personnages peuvent utiliser leur capacités le premier tour ou ils arrivent en jeu sous votre contrôle.

204.3b Un personnage qui est mis en jeu par un effet qui a eu lieu au début du tour ne peut pas attaquer ce tour car il n'était pas techniquement en jeu au moment où le tour a commencé.

204.4 Chaque personnage a trois caractéristiques de combat: Force/Strength, Endurance/Life, Vitesse/Speed.

204.4a La force d'un personnage représente la quantité de dommages qu'il peut infliger durant un combat.

204.4b L'endurance d'un personnage représente la quantité de dommages qu'il est nécessaire de lui infliger pour le détruire.

204.4c La vitesse d'un personnage définit quand les dommages sont infligés.

204.5 Si les dommages reçus lors du même tour par un personnage est supérieur ou égal à son Endurance/Life, détruisez-le immédiatement (**408.4**).

205 Tactiques

205.1 Les tactiques peuvent être jouées durant votre tour. Elles peuvent également être jouées en réponse aux actions de votre adversaire, et ce durant son tour. Il existe également certains moments d'un combat durant lesquels vous pouvez jouer des tactiques.

205.2 Lorsqu'une tactique se résout, suivez ses instructions et placez-la dans la pile de défausse de son propriétaire.

206 Items

206.1 Vous pouvez principalement jouer des items durant votre tour, mais certains effets peuvent vous autoriser à en jouer durant le tour de votre adversaire.

Exemple: Si un effet indique "jouer une carte/play a card" ou "jouer un item/play an item" vous pouvez le faire lorsque l'effet se résout, indépendamment du tour de qui il s'agit.

206.2 Lorsqu'un item se résout, placez-le en jeu.

207 Lieux ("Locations")

207.1 Vous jouez principalement les lieux durant votre tour, mais certains effets peuvent vous autoriser à en jouer durant le tour de votre adversaire.

Exemple: Si un effet indique "jouer une carte/play a card" ou "jouer un lieu/play a location" vous pouvez le faire lorsque l'effet se résout, indépendamment du tour de qui il s'agit.

207.2 Lorsqu'un lieu se résout, placez-le en jeu.

207.3 Votre adversaire peut attaquer vos lieux.

207.4 Chaque lieu a une valeur de structure. Elle définit combien de dommages il est nécessaire de lui infliger pour détruire ce lieu.

207.5 Si les dommages reçus par un lieu durant toute la durée de la partie sont supérieurs ou égaux à ses points de structure, détruisez-le immédiatement (408.5).

207.5a Il est recommandé de garder une trace des dommages infligés à un lieu en utilisant un papier et un crayon, ou un dé à six faces.

207.6 Si un effet *retire* des dommages à un lieu, ajuster le total des dommages reçus en conséquence.

208 Changer les Types de Cartes

208.1 Une carte peut posséder plus d'un type à la fois.

208.1a Certains effets peuvent indiquer qu'une carte "gagne" un type. Si c'est le cas, elle a toujours ses autres type en plus du nouveau.

208.2 Si l'effet d'une carte se réfère à un type de carte spécifique, mais que la carte qui est censée subir l'effet n'est plus de ce type, elle n'est pas concernée par l'effet.

208.3 Si une carte avec le type "Personnage" perd ce type, elle se voit annuler tous les dommages reçu ce tour.

Exemple: Si un item devient un personnage, reçoit de dommage, redevient un item, puis redevient un personnage plus tard dans le jeu, les dommages reçus plus tôt ne sont pas conservés.

208.4 Si une carte avec le type Personnage perd ce type durant un combat, la carte est immédiatement retirée du combat.

Section 3 - Terminologie

301 Attacher & Détacher

301.1 Pour attacher une carte à une autre, placer la carte attachante de telle façon qu'elle recouvre partiellement la carte ciblée.

301.2 Lorsque vous attachez une carte à quelque chose, elle est immédiatement détachée de n'importe quoi d'autre à laquelle elle était déjà attachée.

301.3 Une carte attachante ne peut être attachée qu'à une seule cible à la fois. Cependant, les cartes cibles peuvent avoir un nombre quelconque de cartes attachées à elles.

301.4 Si une carte cible quitte le jeu, toutes les cartes qui lui étaient attachées quittent le jeu de la même façon.

301.4a Ceci se réfère à toute façon possible de quitter le jeu, y compris être détruite, retirée du jeu, mise dans la main de son propriétaire, ou mélangée dans le deck de son propriétaire.

301.4b Si la façon de quitter le jeu de la carte cible est remplacée, la façon de quitter le jeu des cartes attachées est également remplacée.

302 Termes utilisés lors d'un Combat

302.1 *Cible de l'attaque (Target of the attack)* - La Faction ou le Lieu étant attaqué durant le présent combat.

302.2 *Se faisant attaquer (Being attacked)* - Un joueur qui est attaqué durant un combat quelconque dans lequel une faction ou un lieu qu'il contrôle est la cible de l'attaque.

302.3 *Joueur attaquant (Attacking player)* - Le joueur qui a commencé ce combat.

302.4 *Joueur défenseur (Defending player)* - Le joueur qui se fait attaquer durant ce combat.

302.5 *Groupe de combat (Battle party)* - Un groupe de personnages alliés lors d'un combat.

302.6 *Groupe d'attaquants (Attacking party)* - Le groupe de combat sous le contrôle du joueur attaquant lors d'un combat.

302.7 *Group de bloqueurs (Blocking party)* - Le groupe de combat sous le contrôle du joueur défenseur lors d'un combat.

302.8 *Durant le combat (During a battle)* - Un combat est la période commençant à l'annonce de l'attaque et s'arrêtant lorsque le combat est complètement résolu.

302.9 *En combat (In a battle)* - Un personnage est considéré comme été en combat tant qu'il est le membre d'un groupe d'attaquants ou d'un groupe de bloqueurs.

302.10 *Groupe adverse (Opposing party)* - Le groupe de combat sous le contrôle de votre adversaire lors d'un combat.

302.11 *Groupe à couvert (Covert party)* - Un groupe d'attaquants ne comprenant que des personnages disposant de la capacité "Covert".

302.11a Si un membre d'un groupe à couvert perd sa capacité "Covert" durant un combat, l'intégralité du groupe perd immédiatement sa capacité "Covert".

302.11b Si le statut d'un groupe à couvert change durant un combat, ceci n'affecte pas les blocages qui ont déjà été faits.

302.12 *Personnage attaquant (Attacking Character)* - Un personnage est considéré comme attaquant tant qu'il est membre d'un groupe d'attaquants.

302.13 Personnage bloqueur (Blocking Character) - Un personnage est considéré comme bloqueur tant qu'il est membre d'un groupe de bloqueurs.

302.14 Dans un groupe avec (In a party with) - Si un personnage se réfère à un autre personnage dont il partage le groupe, n'importe quel membre de ce groupe répond à ce critère, en incluant le personnage faisant cette comparaison lui-même. Par exemple, si une carte dit "*choisissez un personnage dans le même groupe que cette carte*" ("*pick a character in a party with this card*"), vous pouvez choisir la carte elle-même.

302.15 Retiré du combat (Removed from battle) - Si un personnage est retiré du combat, il ne fait plus partie de son groupe de combat. Tous les dommages assignés à ce personnage sont annulés.

303 Épuiser & Restaurer

303.1 Vous épuisez des cartes pour indiquer qu'elles ont été utilisées pour le tour en cours. Si il vous est demandé d'épuiser une carte, tourner cette carte à l'horizontale pour indiquer qu'elle est épuisée.

303.2 Vous ne pouvez épuiser une carte que si elle n'est pas déjà épuisée. Vous ne pouvez restaurer une carte que si elle n'est pas déjà restaurée.

303.3 Pour restaurer une carte, redresser la carte en position verticale.

304 Détruire

304.1 Détruire une carte signifie la retirer du jeu et la placer dans la pile de défausse de son propriétaire.

305 Défausser

305.1 Se défausser signifie prendre une carte de la main de son propriétaire et la placer dans sa pile de défausse.

305.2 Si il vous est demandé de vous défausser de plusieurs cartes, toutes les cartes entrent dans la pile de défausse au même moment.

306 Piocher

306.1 Piocher une carte signifie mettre la carte au dessus de votre deck dans votre main.

306.2 Si vous ne pouvez plus piocher de cartes, vous ne perdez pas la partie. Vous êtes juste dans l'incapacité de piocher. (**102.1a**)

306.3 Les cartes sont toujours piochées comme un groupe. Par exemple, si une carte indique "*piochez 2 cartes*", vous devez les mettre dans votre main au même moment, plutôt que de considérer deux événements "*piocher 1 carte*" séparés.

306.4 Le terme anglais "*draw*" indique également que la partie n'a pas de gagnant ("*match nul*"). Si tous les joueurs toujours en jeu perdent la partie au même moment, la partie est un match nul entre tous ces joueurs (**102.2**).

307 Dupliquer

307.1 Si il vous est demandé de dupliquer une tactique, une copie invisible de la carte est créée. Son coût est considéré comme nul et vous n'avez pas besoin de remplir sa condition de seuil. La copie dispose de tout le texte de règle de la carte d'origine, vous devez donc satisfaire

tous les coûts supplémentaires si nécessaire. Si vous ne le pouvez pas, la copie est un échec et se termine.

307.2 Si le texte de règle d'une carte a plusieurs options, vous pouvez choisir une nouvelle option pour la copie.

307.3 Si un effet vous empêche de jouer des tactiques, toutes les copies créées tant que cette restriction est active sont des échecs et se terminent.

308 Jouer Gratuitement

308.1 Si un effet vous autorise à jouer une carte *gratuitement* alors son coût est considéré comme nul.

308.1a Vous devez toujours être en mesure de satisfaire sa condition de seuil et ses coûts supplémentaires s'ils existent.

309 Payer

309.1 Si il vous est demandé de payer un coût numérique, vous devez attacher ce même nombre de ressources à votre faction.

309.1a Vous ne pouvez qu'attacher des ressources qui ne sont pas déjà attachées à quelque chose.

309.1b Le terme *payer* n'est jamais utilisé pour illustrer le fait que votre faction perde des points d'influence.

310 Choisir

310.1 Le mot choisir est un terme spécial qui est utilisé lorsqu'un effet a besoin de se référer à une carte spécifique. L'utilisation de ce mot est importante car le fait de choisir est considéré comme une action distincte.

Exemple - Si une carte dit "vous ne vous pouvez pas choisir cette carte/you cannot pick this card" alors vous ne pouvez suivre aucune instruction vous indiquant de choisir cette carte. Vous pourriez, cependant, choisir une carte par un autre moyen qui ne citerait pas littéralement le mot "choisir" ("pick").

311 Fournir

311.1 Si une carte indique qu'elle *fournit* ("*provides*") des icônes de ressources, ces icônes sont prises en compte lors du calcul du seuil de vos cartes.

311.2 Par défaut, chaque ressource de base fournit une icône du type de ressource concerné, et toutes les cartes face cachées fournissent une icône de type *Volonté* ("*Volition*"). (**203.5c**)

312 Rechercher

312.1 Si une recherche est faite dans un deck, son propriétaire doit le mélanger lorsque cette recherche est terminée.

312.2 Il est autorisé de ne pas pouvoir trouver une carte qui répond à des critères de recherche. Vous pouvez également échouer dans votre recherche même si il existe des cartes valides répondant aux critères de la recherche.

Exemple - Si une carte indique “rechercher un item dans votre deck”, vous pouvez échouer dans votre recherche soit parce que le deck ne contient pas d’item, soit parce que vous avez choisi d’échouer. Cependant, si une carte indique “rechercher une carte dans votre deck” vous devez trouver une carte (à moins que le deck ne contienne pas de cartes).

313 Mélanger

313.1 Mélanger son deck signifie le rendre les pioches suffisamment aléatoire.

313.2 Si il vous est demandé de mélanger des cartes à un deck, vous ne mélangez que si plus de zéro cartes ont été ajoutées au deck.

314 Se Terminer

314.1 Terminer une carte ou une capacité signifie l’arrêter avant sa résolution. Vous devez cesser immédiatement de suivre toute instruction associée à la carte ou à la capacité. Si il s’agit d’une carte, elle est placée dans la pile de défausse de son propriétaire.

314.2 Terminer un effet signifie suspendre son impact sur la partie. Vous ne devez pas suivre les instructions de cet effet.

Section 4 - Game Concepts

401 Costs

401.1 Un coût représente n'importe quelle action qu'un joueur doit faire pour remplir les conditions d'une carte. La plupart des coûts impliquent le paiement de ressources et le suivi d'instructions simples, mais un coût peut également avoir des restrictions sur le moment où il peut être satisfait.

401.1a Le terme *coût* est également utilisé comme une partie la relation entre le *coût* et l'*effet* de certaines cartes et capacités. Dans ce contexte, les mots sont utilisés par commodité. Techniquement, les coûts peuvent exister dans n'importe quelle partie du texte de règle d'une carte. Cependant, le seul type de coût qui peut exister à l'extérieur de la section *coût* d'une carte ou capacité est celui induit par l'instruction *payer*.

401.2 Si vous ne pouvez pas remplir toutes les instructions et satisfaire toutes les restrictions d'un coût, alors vous ne pouvez pas satisfaire ce coût. Ceci veut dire que vous ne pouvez pas provoquer l'action associée à lui.

401.2a Si vous êtes en train de satisfaire un coût *comme si vous étiez votre adversaire*, vous ne pouvez le faire qu'avec la connaissance que vous avez de la partie en cours. Par exemple, si vous devez satisfaire un coût qui indique "défaussez-vous d'un personnage", vous ne pouvez le faire que si la main de votre adversaire est effectivement révélée par le biais d'un effet en cours.

401.3 Un coût supplémentaire ("*extra cost*") est n'importe quelle instruction indiquée dans la section "Coût" du texte de règle d'une carte ou d'une capacité. Les coûts supplémentaires doivent toujours être satisfaits dans l'ordre dans lequel ils sont listés, à l'exception des instructions "*payer*" (**406.3a**). Si vous rencontrez une étape que vous ne pouvez satisfaire, l'action complète devient illégale et vous devez annuler tout ce que vous avez fait jusqu'ici pour tenter de l'effectuer.

401.3a Certains coûts supplémentaires peuvent prendre la forme de restrictions. Les restrictions définissent le critère permettant de satisfaire le coût. Par exemple, un coût peut indiquer "*à n'utilisez que durant votre tour/use this only during your turn*". Chaque restriction doit être satisfaite comme n'importe quel autre coût.

401.3b Si un coût supplémentaire implique qu'une carte *perde* quelque chose, il ne peut être satisfait que si la carte possède effectivement cette chose.

402 Effets

402.1 Un effet est n'importe quel texte de règle d'une carte qui affecte le jeu d'une quelconque manière. Un effet est produit lorsqu'un joueur suit une instruction du texte de règle d'une carte.

402.1a Pour être clair, les règles ne produisent pas d'effet; seules les cartes le font.

402.1b Le terme *effet* est également utilisé comme une partie de la relation entre le *coût* et l'*effet* de certaines cartes et capacités. Dans ce contexte, les mots sont utilisés par commodité. Techniquement, les effets peuvent être produits par n'importe quelle partie du texte de règle d'une carte, y compris le coût.

402.2 Si un effet oblige plusieurs joueurs à faire quelque chose au même moment, le joueur actif fait l'action en premier, puis les autres joueurs font de même dans le sens des aiguilles d'une montre.

402.3 Si une carte ne précise pas quelle zone de jeu elle affecte, elle affecte seulement la zone de jeu “En Jeu”.

402.3a Ceci inclut la sélection. Par exemple, si une carte indique “*choisissez un personnage/pick a character*”, vous ne pouvez choisir qu’un personnage en jeu, car la zone de jeu n’a pas été précisée.

402.4 Si une carte change de zone de jeu, tous les effets non-résolus qui allaient la cibler dans la zone précédente en perdent la trace.

Exemple - Si un effet devait placer un personnage en jeu dans votre main à sa résolution, mais que ce personnage est détruit en réponse, vous n’avez pas à mettre le personnage dans votre main à partir du cimetière.

402.5 Si vous n’avez pas la possibilité de remplir toutes les instructions d’un effet, vous devez en suivre autant que vous pouvez et ignorer le reste.

402.5a Les effets ne “capotent” pas si l’objet qu’ils tentaient d’affecter quitte le jeu avant qu’ils ne se résolvent.

402.5b Si une instruction est dépendante d’une autre que vous avez ignorée ou qui a fait l’objet d’un remplacement, vous ne pouvez pas suivre cette instruction. Une instruction est considérée dépendante si elle se réfère précisément à un élément présent dans l’instruction précédente, ou si elle se réfère à une information ou un choix fait durant l’instruction précédente.

Note: La plupart des instructions dépendantes commencent par “Si vous faites/If you do”.

402.6 Si un effet permanent indique qu’une carte *gagne* quelque chose mais qu’un autre effet permanent indique que la même carte *perd* cette même chose, l’effet de *perte* a toujours la priorité.

402.7 Si un effet indique que quelque chose *peut* survenir mais qu’un autre effet indique le contraire, l’effet indiquant que l’évènement *ne peut* survenir a toujours la priorité.

402.7a Il y’a une différence entre dire que vous *pouvez* faire quelque chose et être véritablement demandé *de faire* cette chose. Par exemple, si une carte indique “les personnages ne peuvent être détruits”, alors tous les effets “détruisez un personnage” sont ignorés.

402.8 Si un effet *met* une carte en jeu, ce n’est pas la même chose que *jouer* une carte.

402.8a Quelque chose qui se déclenche lorsqu’une carte *est jouée* ne se déclenche pas lorsqu’une carte est *mise en jeu*.

402.9 Une Faction n’est pas affectée par les effets à moins qu’ils indiquent le contraire (**202.9**).

403 Zone de Jeu

403.1 Le deck

403.1a Il s’agit de la pile de cartes que vous apportez à la partie, à l’exclusion de la Faction. Personne n’est autorisé à regarder le contenu de son deck ou à le mélanger à moins qu’il lui soit demandé de le faire.

403.1b Le terme *deck* est également utilisé pour décrire la sélection globale de cartes utilisée dans un tournoi, en incluant la Faction. Cette définition est faite pour pouvoir mentionner vos carte en dehors du contexte d'une partie.

403.2 La Main

403.2a Il s'agit du groupe de cartes auxquelles vous avez actuellement accès. Gardez la face des cartes de votre main cachée du regard de votre adversaire.

403.2b Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous pouvez avoir en main.

403.3 En train d'être Joué

403.3a C'est la ou une carte non ressource va lorsque vous la jouez de votre main. Elle reste dans cette zone jusqu'à ce que votre adversaire ait fini de répondre, et se résolve.

403.4 En Jeu

403.4a C'est l'endroit de la table où vous placez les cartes que vous avez jouées. La plupart des cartes ne font rien tant qu'elles ne sont pas en jeu.

403.5 La Pile de Défausse

403.5a C'est l'endroit où vous placez vos cartes lorsqu'elles sont défaussées ou détruites. Vous devriez conserver cette pile face visible à côté de votre deck.

403.5b L'ordre spécifique des cartes dans votre pile de défausse n'a pas besoin d'être maintenu.

403.6 En Dehors du Jeu

403.6a Il s'agit de l'endroit où va une carte lorsqu'elle est retirée de la partie. Vous devriez placer la carte de côté, face visible, pour le reste de la partie.

404 Rule Not Found

405 Threshold

405.1 Certains éléments du jeu ont un seuil associé à eux. Le seuil est représenté visuellement par des icônes de ressources. Afin de le satisfaire, vous devez contrôler des cartes qui fournissent les bonnes icônes de ressources.

405.2 Si vous ne pouvez pas satisfaire le seuil d'une carte, vous ne pouvez pas la jouer.

405.3 Certaines capacités ont des seuils, situés juste après le nom de la capacité dans le texte de règle d'une carte. Si vous ne pouvez pas satisfaire le seuil d'une capacité, vous ne pouvez pas l'utiliser.

405.4 Certains paragraphes du texte de règle ont un seuil indiqué en préambule. Ces paragraphes ne sont actifs que lorsque leur contrôleur satisfait effectivement ce seuil.

405.5 Les icônes de Ressources sont: l'Obsession (*Obsession*), la Cupidité (*Greed*), l'Elitisme (*Elitism*), la Supercherie (*Deception*), la Rage (*Rage*) et la Volonté (*Volition*). Toutes les ressources de base fournissent leur icône correspondante et toutes les cartes face cachées fournissent une icône Volonté (*Volition*) (**203.5c**).

405.6 Les icônes de ressources ne sont jamais dépensées pour satisfaire un seuil.

406 Coût Numérique

406.1 Le coût numérique d'une carte qui n'est pas actuellement en train d'être jouée est égal à sa valeur de coût, qui se trouve dans son coin supérieur gauche.

406.2 Si une carte n'a pas de valeur de coût, son coût numérique vaut 0.

406.3 Lorsqu'une carte est jouée, son coût numérique est pris en compte différemment. Vous devez le calculer en faisant la somme totale de ses ajouts, augmentation et réductions.

Le coût total commence avec sa valeur de coût, à laquelle s'ajoute les coûts supplémentaires ("extra costs"). Si un coût supplémentaire indique de "payer" un nombre, vous ne le payez pas tout de suite. A la place, vous ajoutez ce nombre au coût total de la carte.

Une fois que tous les coûts supplémentaires ont été satisfaits, vous appliquez toutes les augmentations de coûts au total final dans l'ordre que vous le désirez, suivi de toutes les réductions de coûts dans l'ordre que vous le désirez. Le total final est le coût numérique de la carte au moment où elle est jouée. Pour terminer, vous payez ce montant.

406.3a Ceci veut dire que vous finissez toujours par payer le coût numérique en dernier.

406.4 Le coût numérique d'une capacité est traité de la même façon que celui d'une carte. Mais puisque les capacités n'ont pas de valeur de coût, toute capacité sans une instruction "payer" mentionnée dans sa section de Coût est considérée comme n'ayant pas de coût numérique du tout.

406.5 Si un effet implique de "payer" un nombre, il est considéré comme un coût numérique.

406.5a Par conséquent, tout effet de réduction de coût numérique s'appliquera à ce nombre.

406.5b Ce type de coût numérique basé sur un effet n'est pas le même que le coût numérique d'une carte qui est jouée. Ceci veut dire tout effet de réduction de coût qui s'applique à ce type de carte ne s'appliquera pas aux coûts numériques basés sur un effet.

Exemple - Si un effet indique "le coût numérique de vos items est réduit de 1" et qu'un item indiquant "lorsque cette carte quitte le jeu, vous pouvez payer 4 ..." quitte le jeu, alors cet effet n'est pas considéré comme un "coût numérique d'item" et n'est par conséquent pas réduit. Cependant, tout effet de réduction généralisé, comme "réduisez le prochain coût numérique de ce tour de 1" s'appliquera à ce coût.

406.6 Les coûts numériques ne peut pas descendre en dessous de 0. Si un effet tente de réduire un nombre sous 0, ce nombre reste à 0 (**410.4**).

406.7 Pour déterminer le coût numérique d'une carte jouée via la capacité Flip Up, vous conservez le même total global que si vous jouiez une carte classique (**406.3**). Cependant, le comptage du total commence une fois que le coût de Flip Up a été payé avec la valeur initiale du coût de Flip Up de la carte.

Ensuite, vous satisfaites les coûts supplémentaires de la carte. Les ajouts de coûts sont appliqués de façon normale. Une fois que vous avez terminé de satisfaire les coûts supplémentaires, et que toutes les augmentations et réductions de coûts ont été appliquées, vous pouvez payer le solde du coût numérique. Pour faire ceci, soustrayez du coût numérique final le coût de Flip Up de la carte (*puisque vous l'avez déjà payé*). Puis, payez ce montant.

NDT: Il suffit de payer le coût de Flip Up, puis de payer les coûts supplémentaires éventuels ("extra costs").

407 Contrôle & Propriété

407.1 Vous contrôlez les cartes que vous jouez, et les effets générés par les cartes que vous contrôlez.

407.1a Ceci signifie que si la capacité d'une carte est utilisée et que en réponse, vous gagnez le contrôle de cette carte, les effets générés par le texte de règle de la capacité sont contrôlés par vous.

407.2 Les termes *vous* et *votre* dans le texte de règle d'une carte se réfèrent toujours au contrôleur actuel de la carte.

407.3 A moins que le contraire ne soit précisé, si un effet donne le contrôle d'une carte à un joueur, ce joueur conserve le contrôle de la carte jusqu'à ce qu'elle quitte le jeu, ou qu'un autre effet en prenne le contrôle.

407.3a Si deux effets continus prennent le contrôle d'une carte, l'effet le plus récent a toujours la priorité.

407.4 Si le contrôleur d'un personnage change durant un combat, le personnage est immédiatement retiré du combat.

407.4a Ceci veut dire qu'il ne fait plus partie de son groupe de combat. Tout dommage de combat qui lui était assigné n'est pas infligé.

407.5 Si la cible d'une attaque est un Lieu et que son contrôleur change durant le combat, le Lieu n'est plus la cible de l'attaque.

407.5a Ceci signifie que si les attaquants tentent d'assigner leurs dommages de combat à ce lieu, ils ne font rien dans les faits mais sont toujours considérés comme ayant assigné leurs dommages de combat, et ce dans le but de mettre fin au cycle de résolution (**608.2**).

407.6 Si un effet tente d'ajouter un personnage que vous ne contrôlez pas à un groupe de combat que vous contrôlez, cet effet s'arrête.

407.7 Vous possédez une carte qui a commencé le jeu comme faisant partie de votre deck, indépendamment de qui la contrôle actuellement.

407.7a Ceci comprend votre carte de Faction.

407.8 Le propriétaire d'une carte ne peut pas changer au cours d'une partie.

408 Dommages

408.1 Si quelque chose tente d'infliger 0 dommage, aucun dommage n'est infligé.

408.1a Ceci signifie que quelque chose qui serait déclenché en résultat de dommages infligés ne l'est pas.

408.1b Si il s'agissait de dommages de combats, le personnage source est considéré comme ayant infligé ses dommages, et ce dans le but de mettre fin au cycle de résolution.

408.2 Si des dommages supérieurs à 0 sont infligés, les effets de réduction et d'augmentation de dommages sont appliqués, mais rien d'autre qui devrait se déclencher le fait à ce moment là.

408.2a Si le montant total des dommages est 0, plus rien ne se produit. Cependant, si il s'agissait de dommages de combats, le personnage source est considéré comme ayant infligé ses dommages dans le but de mettre fin au cycle de résolution.

408.2b Si le montant total des dommages est plus grand que 0, tous les déclencheurs appropriés sont résolus à cet instant.

408.3 Si les dommages sont infligés à votre faction, elle perd une quantité identique de points d'influence.

408.3a Si votre faction atteint 0 points d'influence, vous perdez la partie (**102.1**).

408.3b Pour une faction, perdre de l'influence n'est pas la même chose que subir des dommages, ce qui implique que tout ce qui devrait affecter les dommages n'affecte pas la perte d'influence.

Exemple - Une carte peut indiquer "la faction de votre adversaire perd 2 points d'influence" tandis qu'une autre carte indique "si des dommages sont infligés à une faction, réduisez ces dommages de 1". La faction de votre adversaire perdra tout de même 2 points d'influence parce que l'autre effet ne réduit que les dommages.

408.4 Si les dommages reçus par un personnage dans un même tour sont supérieurs ou égaux à sa Endurance/Life, détruisez-le immédiatement.

408.4a Vous avez seulement besoin de garder une trace des dommages infligés ce tour car c'est la seule chose qui importe. Même si il n'y a pas d'étape officielle qui détaille le "soin" des personnages, c'est fondamentalement ce qu'il se produit lors du début d'un nouveau tour.

408.4b Si une destruction est remplacée, réduisez tous les dommages que la carte a reçu de la part la source de la destruction à 0 (**506.6**).

408.5 Si les dommages qu'un lieu a reçu durant la totalité de la partie sont supérieurs ou égaux à ses points de structure, détruisez-le immédiatement.

408.5a Il est recommandé de garder une trace des dommages infligés à un lieu en utilisant un papier et un crayon ou encore un dé à six faces.

408.5b Certains effet peuvent retirer des dommages d'un lieu. Ci ceci arrive, ajuster le montant total des dommages reçu par le lieu en conséquence.

408.5c Si la destruction est remplacée, réduisez tous les dommages que la carte a reçu de la part de la source de la destruction à 0 (**506.6**).

408.6 Le terme *dommages de combat* s'applique aux dommages infligés lors d'une des étapes de la résolution d'un combat.

408.6a Les dommages de combat fonctionnent de la même façon que des dommages standards, à l'exception du fait que certaines règle de cartes s'applique spécifiquement aux dommages de combats.

408.7 Si une carte vous demande d'infliger des dommages, alors cette carte est considérée comme étant la source des dommages. Dans le cas de dommage de combat, la source est le personnage qui les a assigné.

408.8 Une carte est considéré comme ayant été détruite par tout dommage dépassant sa limite.

Exemple - Partons du principe qu'un personnage disposant de 4 d'Endurance a reçu 3 dommages ce tour. Si ce personnage reçoit un dommage supplémentaire ce tour, il sera considéré comme ayant été détruit par ce dommage.

408.9 Si une carte change de zone de jeu, tous les dommages reçus par la carte sont réduits à 0.

409 Jetons (Tokens)

409.1 Un jeton est une gemme, une pièce ou un autre objet placé sur une carte en jeu. Les jetons n'ont pas de signification en soi, il existe toujours une carte qui en détaille le fonctionnement dans son texte de règle.

409.2 Si une carte quitte le jeu, tout jeton posé dessus disparaît.

409.3 Jetons Micromajig

409.3a Les Jetons Micromajig sont considérés comme des cartes de personnage Gearsmith avec 1 de Force/Strength, 1 d'Endurance/Life, 3 de Vitesse/Speed et le sous-type "majig".

409.3b Si un Jeton Micromajig quitte le jeu, toute carte lui étant attachée quitte le jeu de la même manière. Le Jeton Micromajig disparaît ensuite.

409.3c Le propriétaire d'un Jeton Micromajig est le joueur qui contrôlait l'effet qui l'a créé.

410 Nombres

410.1 Un nombre pair est n'importe quel nombre multiple de 2.

410.1a Ceci inclut le nombre 0.

410.2 Les cartes disposant d'un nombre variable expliquent clairement comment cette variable est utilisée dans son texte de règle. Si il vous est demandé de choisir un nombre pour une variable, vous devez choisir un nombre entier (*NdT: positif*) (e.g. 2 est accepté, mais pas -1 ou 3 ½).

410.2a On considère 0 comme étant un nombre entier.

410.3 Si un nombre est augmenté et/ou réduit par plus d'un effet à la fois, appliquez toutes les augmentations dans l'ordre que vous le désirez, suivi de toutes les réductions dans l'ordre que vous le désirez.

410.4 Si un effet tente de réduire un nombre en dessous de 0, ce nombre reste à 0.

410.5 Si un nombre est réduit jusqu'au *minimum* d'un autre nombre, cette restriction ne s'applique pas si le postulat initial est déjà inférieur au minimum.

Exemple - Si un coût numérique de 0 est réduit de 1, jusqu'à un minimum de 1, alors ce coût numérique reste 0.

411 Cartes Face Cachée

411.1 Chaque carte face cachée en jeu est considérée comme étant une ressource et produit une icône de ressource *Volonté (Volition)*.

411.2 Le contrôleur d'une carte face cachée peut regarder cette face à n'importe quel moment.

411.3 Si une carte face cachée est retournée, elle cesse d'être une ressource et est considérée comme ayant quitté le jeu. Si applicable, sa version face visible est considérée comme étant entrée en jeu comme si il s'agissait d'une toute nouvelle carte.

411.4 Si une carte face visible est retournée, elle est considérée comme ayant quitté le jeu. Elle devient une ressource face cachée et cette ressource est considérée comme étant entrée en jeu comme si il s'agissait d'une toute nouvelle carte.

412 Inblocabilité

413.1 Si un effet indique qu'un personnage "*ne peut être bloqué/cannot be blocked*", et qu'il est membre d'un groupe de combat composé uniquement de personnages imblocables, le joueur défenseur ne peut pas former de groupe de bloqueurs durant l'étape **607.1d** du combat.

Note: Les cartes qui ajoutent des personnages au groupe de combat pourront toujours bloquer un groupe de combat imblocable.

413 Enchérir

413.1 Si un effet demande aux joueurs d'*enchérir/bid*, ils commencent leur tour en choisissant un nombre ou en passant. Chaque nombre choisi doit être plus grand que le précédent. L'enchère continue tant qu'il reste au moins un joueur, ce joueur remportant l'enchère. Tous les autres joueurs perdent l'enchère.

413.1a A moins que le contraire ne soit précisé, l'enchère commence toujours par le joueur actif et se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

413.1b Si un joueur ne peut enchérir plus haut, il doit passer son tour. Un joueur qui a passé son tour pour une quelconque raison ne peut plus enchérir.

414 Boucles d'Actions

414.1 Si une série d'effets forme une boucle infinie d'actions qui ne peut pas être volontairement interrompue par un joueur, la partie s'achève en match nul.

414.1a Gardez à l'esprit que les règles ne génèrent pas d'effets, cette règle s'applique donc aux choses que les cartes font.

414.2 Vous pouvez créer une série d'actions volontaires qui se répètent automatiquement. Pour faire ceci, suivez ces étapes:

414.2a Faites la démonstration d'une série d'actions.

414.2b Choisissez un nombre de répétitions. Une infinité n'est pas un choix valide.

414.2c Votre adversaire peut interrompre la boucle à n'importe quel moment si il veut y répondre. Par exemple, il peut interrompre la boucle en disant: "après 15 fois, je réponds à cette capacité en jouant une carte". Après cette réponse, la boucle continue jusqu'à ce qu'elle soit terminée (*à moins que votre adversaire décide de l'interrompre encore une fois*).

414.3 Si une boucle d'actions implique des actions volontaires de différents joueurs, vous devez suivre ces étapes:

414.3a Tous les joueurs impliqués doivent faire une démonstration de la boucle. La boucle n'est complète que lorsque la prochaine action d'un joueur sera identique à sa première action.

414.3b Le joueur actif choisit un nombre, suivi par son adversaire. La boucle est répétée le plus petit nombre de fois choisit. Si 0 est choisit, aucune répétition n'est faite.

414.3c Durant la dernière répétition de la boucle, le joueur actif peut choisir n'importe quel moment de la boucle auquel s'arrêter. Ceci veut dire qu'il est valide de prendre toutes, quelques unes ou aucune des actions de la dernière répétition si le joueur actif en décide ainsi.

Section 5 - Types de Texte de Règles

501 Texte en Italique

501.1 Un texte en italique n'est pas considéré comme faisant partie du texte de règle d'une carte. Il s'agit soit d'un paragraphe descriptif relatif au thème général de la carte, soit d'un rappel d'une réponse à une question fréquemment posée au sujet de la carte.

502 Capacités

502.1 Beaucoup de cartes disposent de capacités dans leur texte de règles. Chaque capacité à un nom centré-justifié, une étiquette clairement indiquée *coût* ainsi qu'une section *effet*.

502.2 Certaines capacités disposent d'icônes de seuil à côté de leur nom. Vous ne pouvez pas utiliser une capacité tant que vous n'avez pas satisfait son seuil et tous ses coûts (**405.3**).

502.3 Comme pour les tactiques, les capacités peuvent être utilisées en réponse à une action de votre adversaire même si ce n'est pas votre tour. Il existe également des étapes spéciales durant le combat qui vous permettent d'utiliser des capacités.

502.4 Lorsqu'une capacité est résolue, suivez son texte de règle comme il était écrit lorsque vous l'avez utilisée initialement, même si son texte de règle a changé depuis ou que la source de la capacité a quitté le jeu.

503 Déclencheurs

503.1 Les déclencheurs commencent par les mots *si (if)*, *lorsque (when)* ou *au moment où (at)* et sont suivis par une condition de déclenchement. Si la condition de déclenchement se produit, vous devez immédiatement suivre les instructions du déclencheur comme si elles s'étaient écrites lorsque l'événement s'est produit, même si vous étiez en train de résoudre autre chose ou si la source du déclencheur a quitté le jeu.

503.2 Les joueurs ne peuvent pas répondre au déclencheurs.

503.3 Si un déclencheur s'active lorsqu'un joueur est en train de satisfaire les coûts d'une carte ou d'une capacité, il attend que les coûts soient effectivement satisfaits avant de se résoudre réellement.

503.4 Parfois, plusieurs déclencheurs s'activent au même moment. Si tous les déclencheurs proviennent de cartes sous le contrôle du même joueur, ce joueur décide dans quel ordre ils se résolvent. Cependant, si les déclencheurs proviennent de cartes sous le contrôle de différents joueurs, alors le joueur actif décide dans quel ordre ils se résolvent.

503.4a L'ordre n'a pas à être décidé à l'avance; le joueur choisissant l'ordre peut laisser s'activer un déclencheur, puis ensuite choisir quel déclencheur va s'activer ensuite.

504 Conditions

504.1 Les conditions utilisent le mot *tant que (while)* suivi d'une condition définie dans le texte de règle, celle-ci n'étant active que lorsque la condition est vraie.

Exemple - Une carte peut indiquer "tant que votre adversaire contrôle un personnage, cette carte gagne 1 Force/Strength et 1 Endurance/Life". Cet effet cesse immédiatement dès lors que votre adversaire ne contrôle plus de personnage.

505 Exigences

505.1 Les exigences utilisent le mot *doit* (*must*) pour définir quelque chose que vous êtes obligé de faire. Si vous ne pouvez satisfaire les exigences d'une action, alors vous ne pouvez pas l'entreprendre.

Exemple - Une carte peut indiquer "vos adversaires doivent payer 2 pour chaque groupe d'attaquants qu'ils forment". Dans ce cas, vos adversaires ne peuvent pas former de nouveau groupe d'attaquants tant qu'ils ne peuvent pas satisfaire l'exigence en payant 2.

505.2a Si vous n'avez pas assez de ressources disponibles pour payer le coût d'une exigence, elle n'est pas considérée comme impossible à remplir.

505.2b Si plus d'une décision pourraient satisfaire le même nombre d'exigences, vous pouvez choisir la décision finale à prendre.

Exemple - Une carte peut indiquer "tout ce qui pourrait choisir cette carte doit le faire". Si il y'a deux copies de cette carte en jeu, vous décidez de laquelle des deux vous devez choisir.

Cependant, si il y'a deux copies d'une carte en jeu qui indique "vous devez payer 2 pour chaque groupe d'attaquants que vous formez", les deux exigences doivent être remplies. Pour attaquer, vous devrez payer 4.

505.2c Si un joueur essaye de faire quelque chose qui possède plusieurs exigences, il doit satisfaire au moins l'une d'elles (*et plus si possible*). Il est incorrect de soutenir que "de ne pas faire l'action en premier lieu satisfait toutes les exigences; par conséquent je ne peux pas faire l'action." Cette logique est circulaire et incorrecte. (*NdT: Règle non comprise*)

506 Remplacements

506.1 Les remplacements utilisent le mot à *la place* (*instead*) pour définir une chose qui en remplace complètement une autre.

Exemple - Une carte peut indiquer "si une carte en jeu est mise dans votre pile de défausse, retirez-la du jeu à la place". Dans ce cas, la carte n'ira jamais dans la pile de défausse; aller dans la pile de défausse est complètement remplacé par l'exil de la carte de la partie.

506.2 Les remplacements ne s'appliquent pas aux coûts supplémentaires. Si ce qui doit être remplacé fait partie d'un coût supplémentaire, le remplacement ne s'applique pas.

506.2a Toutes les cartes attachées qui disposent de remplacement seront toujours remplacées.

Exemple - Rusty Pickaxe est attachée à un personnage. Si vous utilisez Rapine sur le personnage, la Rusty Pickaxe conservera son remplacement et sera retournée face cachée. Le remplacement du personnage ne se produirait pas si ce dernier a été détruit pour satisfaire le coût.



506.3 Certaines remplacements indiquent "*le suivant*" ("*the next*") pour indiquer quelque chose qui pourrait être remplacé dans le futur. On les appelle des *remplacements différés*. Ils sont en suspend tant que ce qu'ils doivent remplacer ne s'est pas encore produit.

506.4 Parfois, des remplacements multiples tentent de remplacer la même chose en même temps. Si tous les remplacements proviennent de cartes sous le contrôle du même joueur, ce joueur choisit celui qui s'applique et tous les autres sont ignorés. Cependant, si les remplacements proviennent de cartes sous le contrôle de joueurs différents, c'est le joueur actif qui choisit celui qui s'applique et ceux qui sont ignorés.

Les remplacements différés sont une exception; si un remplacement différé n'est pas choisi, il n'est pas ignoré. A la place, il continue d'attendre une nouvelle apparition de l'événement qu'il est censé remplacer.

506.5 Dans de rares circonstances, une série de remplacements peut créer une récursion infinie. Cependant, ceci est évité par le fait que chaque remplacement ne peut s'appliquer qu'à une seule chose à la fois.

Exemple - Si une carte indique "si une carte est détruite, mettez-la dans la main de son propriétaire à la place" tandis qu'une autre stipule "si une carte est mise dans la main du joueur à partir du jeu, détruisez-la à la place". Ces deux remplacements pourraient théoriquement se remplacer mutuellement à l'infini.

Cependant, chaque remplacement ne peut s'appliquer qu'à la même chose une seule fois. Donc si une carte est détruite, cette destruction est remplacée par une remise dans la main du propriétaire, qui à son tour est remplacée par une destruction. C'est la fin du cycle de remplacement puisque vous ne pouvez pas remplacer le "détruisez-la" avec "mettez-la dans la main de son propriétaire" une fois de plus, puisque vous l'avez déjà fait une fois.

Ci dans l'exemple ci-dessus, il y'avait deux copies de la carte qui stipule "si une carte est détruite, mettez-la dans la main de son propriétaire à la place", alors le cycle de remplacement serait géré autrement. Chaque remplacement doit être appliqué une fois, même si il est identique à un autre remplacement. Donc, vous pourriez effectivement appliquer ce remplacement deux fois, puisqu'il y'en a deux copies en jeu.

506.6 Les remplacements qui remplacent la destruction d'une carte réduisent tous les dommages que la carte a reçu à 0.

507 Mots-clé

507.1 Les mots-clés sont utilisés pour décrire une collection de comportements complexes qui prendraient trop de place pour être expliqués sur une carte. Les mots-clés sont toujours actifs.

507.2 Attach to [Type]

507.2a Lorsque vous jouez la carte, vous devez choisir une carte cible du type approprié comme premier coût supplémentaire. Lorsque la carte attachée se résout, elle entre en jeu attachée à la carte cible.

507.2b Si la carte attachée est mise en jeu par quelque chose qui ne spécifie pas de cible, vous devez choisir une carte cible lorsque la carte attachée arrive en jeu.

507.2c Si il n'y a pas de carte cible valide à choisir ou si la carte cible n'est plus en jeu lorsque la carte attachée tente d'être mise en jeu, placez la carte attachée dans la pile de défausse de son propriétaire. Si elle était déjà dans la pile de défausse, elle y reste.

507.2d Si la carte attachée est mise en jeu en même temps qu'une autre carte, l'autre carte peut être choisie comme cible de la carte attachée.

507.2e Si la carte cible cesse d'être du type approprié, détruisez la carte attachée immédiatement.

507.3 Covert

507.3a Si tous les membres d'un groupe d'attaquants disposent du mot-clé Covert, ce groupe est considéré comme étant un groupe à couvert (*covert party*).

507.3b Seul les personnages disposant eux-mêmes de Covert peuvent bloquer un groupe à couvert.

507.3c Les personnages à couvert ne peuvent bloquer que les groupes à couvert.

507.3d Si un effet stipule qu'un personnage "gagne le couvert/gains covert", alors le personnage est considéré comme ayant véritablement le mot-clé Covert dans son texte de règle (508.2).

507.3e Une carte ne peut pas avoir plus d'une occurrence du mot-clé Covert. Donc, si un personnage qui dispose déjà de Covert l'obtient à nouveau, ou gagne un texte de règle temporaire contenant le mot-clé Covert, les occurrences supplémentaire du mot-clé disparaissent.

507.4 Flip Up

507.4a Si une carte disposant de Flip Up est actuellement en jeu sous votre contrôle en tant que ressource face cachée, vous pouvez jouer la carte comme si elle venait de votre main en payant son coût de Flip Up et en la retournant face visible. Pour la jouer, vous devez également satisfaire son seuil de Flip Up, précisé à côté du mot-clé.

507.4b Vous payez le coût de Flip Up avant de pouvoir véritablement retourner la carte, ce qui veut dire que vous pouvez utiliser la carte pour payer son propre coût de Flip Up.

507.4c Si une carte dispose de coûts supplémentaires lié au Flip Up, ils doivent être satisfaits directement avant les coûts supplémentaires standards.

507.4d Le Flip Up ne modifie pas le moment où vous êtes autorisé à jouer certains types de cartes. Par exemple, vous ne pouvez toujours que jouer un personnage durant votre tour. Cependant, si la carte précise dans son texte de règle qu'elle peut être jouée à d'autres moments, vous pouvez payer le coût de Flip Up à ces moments.

507.4e Pour obtenir des informations sur la manière de déterminer le coût numérique d'une carte jouée par le biais d'un Flip Up, référez-vous à l'entrée concernée de la section Coût Numérique (406.7).

507.5 Unique [Identifiant]

507.5a Si jamais vous contrôlez plus d'une carte qui dispose du mot-clé "unique" suivi du même identifiant, vous devez en choisir une à conserver et détruire les autres. Cette restriction ne s'applique qu'à vos cartes, votre adversaire peut posséder sa propre copie d'une carte unique en jeu.

507.5b Si la destruction d'une copie supplémentaire d'une telle carte est empêchée par un effet, le mot-clé Unique n'essaiera plus de détruire la carte à nouveau jusqu'à ce que la prévention de

l'effet prenne fin (*NdT: Ceci veut dire que deux cartes uniques pourraient potentiellement être en jeu sous le contrôle du même joueur*).

507.6 Tactical

507.6a Une carte disposant du mot-clé Tactical peut être jouée à tout moment ou vous pourriez jouer une Tactique.

507.6b Le mot-clé Tactical est actif même lorsque la carte est une ressource face cachée ou dans votre main.

508 Texte de Règles Temporaire

508.1 Certains effets ajoutent un texte de règle temporaire à une carte. Ce texte existe sur la carte tant qu'elle ne change pas de zone de jeu.

508.1a Par conséquent, si une carte dispose d'un texte de règle temporaire qui indique "si cette carte quitte le jeu, piochez une carte", cette action se déclenchera effectivement lorsque la carte quittera le jeu.

508.2 Si un effet indique qu'une carte "gagne" un mot-clé, cette carte est considérée comme ayant le mot clé dans son texte de règle temporaire.

508.3 Si une carte gagne un texte de règle temporaire tandis qu'elle était de type Personnage/Character, mais perd ensuite ce type, le texte de règle temporaire ainsi gagné en tant que personnage est retiré.

Section 6 - Jouer au Jeu

601 Commencer une Partie

601.1 Au début de chaque partie, suivez les étapes suivantes:

601.1a Les cartes de Faction commencent la partie en jeu. Inscrivez les points d'influence de toutes les factions sur un morceau de papier dans le but d'en garder une trace.

601.1b Tous les joueurs recherchent dans leur deck le nombre approprié de ressources indiqué dans la section *Starting Resources* de leur Faction. Ces ressources sont mise en jeu face cachée.

601.1c Déterminer aléatoirement quel joueur va décider de joueur en premier. Ce joueur décide de qui commence.

601.1d Tous les joueurs retournent leur ressources de départ face visible.

601.1e Chaque joueur pioche le nombre approprié de cartes en fonction de ce qui est indiqué dans la section *Starting Draw* de leur carte de Faction. Le nombre de carte est habituellement différent si vous commencez la partie ou si au contraire, vous jouez en second.

601.1f Le joueur peut *mulligan* en choisissant un nombre quelconque de cartes de sa main, et en les plaçant au-dessous de son deck, dans n'importe quel ordre. Ensuite, il pioche un nombre identique de cartes. Ceci ne peut être fait qu'une seule fois.

601.1g Chaque joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre, suit l'étape F.

601.1h Le premier tour de jeu commence.

602 Début d'un Tour

602.1 Il s'agit d'un évènement unique et tout ce qui suit arrive au même moment; Il ne s'agit ni d'une phase, ni d'une étape, ni d'une succession de déclencheurs.

602.1a Tous les dommages placés sur les personnages sont effacés et remis à 0 (408.4a).

602.1b Tous les effets ayant lieu "*ce tour*" ("*this turn*") s'arrêtent.

602.1c Toute carte qui est en jeu sous le contrôle du joueur actif peut attaquer ce tour (608.1b).

602.2 Tous les déclencheurs "*Au début de ce tour*" ("*At start of turn*") s'activent simultanément. Le joueur actif décide l'ordre de leur résolution.

603 Pendant le Tour

603.1 Le *joueur actif* est le joueur dont c'est le tour.

603.2 Durant un tour, le joueur actif peut faire les actions suivantes dans n'importe quel ordre et autant de fois qu'il le désire:

603.2a Jouer une carte (voir **604**)

603.2b Utiliser une capacité (voir **606**)

603.2c Attaquer (voir **608**)

603.2d Terminer son tour (*ceci ne peut être fait qu'une seule fois*, voir **610**)

604 Jouer une Carte

604.1 Pour jouer une carte non-ressource, suivez les étapes suivantes:

604.1a *Sélection* - Choisissez une carte non-ressource de votre main.

604.1b Seuil - Vérifiez que vous pouvez satisfaire le seuil de la carte. Si vous ne le pouvez pas, vous ne pouvez pas jouer la carte (405.2).

604.1c Jouer - Placez la carte sur la surface de jeu face visible. La carte est désormais dans la zone “en train d’être jouée”.

604.1d Coût - Satisfaites à tous les coûts de la carte. Ceci inclut les coûts numériques ainsi que tous les coûts supplémentaires indiqués dans le texte de règle de la carte. Tout déclencheur qui intervient doit attendre que tous les coûts aient été complètement satisfaits plutôt que de se résoudre immédiatement (**503.3**).

604.1e Légalité - Si vous n’êtes pas capable de satisfaire tout les coûts de la carte, alors son jeu était illégal. Vous devez annuler toutes les actions que vous avez faites pour jouer la carte. Tout déclencheur qui s’est produit alors que vous tentiez de jouer la carte est terminé (**314**).

604.1f Déclencheurs - Tous les déclencheurs en attente qui intervenaient durant le jeu de la carte se produisent en même temps (**503.3**)

604.1g Réponses - Attendez que votre adversaire réponde à la carte.

604.1h Résolution - La carte se résout. S’il s’agit d’un personnage, d’un d’item ou d’un lieu, elle est mise en jeu sous votre contrôle. Si il s’agit d’une tactique, suivez ses instructions et placez la sur la pile de défausse de son propriétaire.

604.2 Si un effet vous autorise à *jouer une carte*, vous ne pouvez que jouer une carte non-ressource. Vous le faites en suivant les étapes listées ci-dessus. Si un effet vous permet de *jouer une ressource*, vous devez suivre les étapes pour jouer une ressource (**604**) à la place.

604.3 Si une carte entre en jeu comme le résultat du jeu d’une autre carte, tous les déclencheurs qui devaient se déclencher lorsque la carte entre en jeu se produisent simultanément.

605 Jouer une Ressource

605.1 Si il vous demandé de jouer une ressource, suivez les instructions suivantes:

605.1a Sélection - Choisissez une carte de votre main

605.1b Orientation - Décidez de jouer la ressource face visible ou face cachée. N’importe quelle carte peu être jouée face cachée, mais seules les véritables cartes de ressources peuvent être jouées face visible (203.2)

605.1c Déclencheurs - Certaines cartes disposent d’effets qui se déclenchent “*lorsque vous jouez une ressource*”. Ces effets se produisent après que vous ayez choisi une carte de votre main à jouer comme ressource, mais avant que cette ressource entre en jeu (*Exemple: Witty Worm*)

605.1d Jouer - Placez la carte choisie de votre main en jeu, soit face visible ou face cachée, en fonction de ce que vous aviez choisi.

605.2 Si un effet vous autorise à *jouer une carte*, vous pouvez uniquement jouer une carte non-ressource. Vous ne pouvez jouer une ressource que si un effet l’indique expressément.

605.3 Si une ressource entre en jeu, tous les déclencheurs qui devaient se déclencher lorsqu’une carte entre en jeu le font simultanément.

606 Utiliser une Capacité

606.1 Pour utiliser une capacité, suivez les étapes suivantes:

606.1a Sélection - Choisissez une capacité d'une carte que vous contrôlez (*ou dans certains cas particuliers, d'une carte que vous possédez mais qui n'est pas en jeu*).

606.1b Seuil - Vérifiez que vous satisfaites le seuil de la capacité (*si elle en dispose*). Si elle dispose d'un seuil et que vous ne le satisfaites pas, vous ne pouvez pas utiliser la capacité (**405.3**).

606.1c Coûts - Satisfaites tous les coûts de la capacité. Ceci inclus son coût numérique (*si applicable*) et tout coûts supplémentaires détaillés dans son texte de règle. Tout déclencheur qui devrait se déclencher attend que tous les coûts aient été complètement satisfaits au lieu de se résoudre immédiatement (**503.3**).

606.1d Légalité - Si vous ne pouvez pas satisfaire tous les coûts de la capacité, alors l'utilisation de cette capacité est illégale. Vous devez annuler toutes les actions que vous avez faites jusqu'à présent pour utiliser la capacité. Tout déclencheur s'étant déclenché pendant que vous étiez en train d'utiliser la capacité est terminé (**314**).

606.1e Déclencheurs - Tout déclencheur en attente qui s'est déclenché lorsque les coûts de la capacité étaient en train d'être satisfait sont résolus simultanément (**503.3**).

606.1f Réponses - Attendez que votre adversaire réponde à la capacité.

606.1g Résolution - La capacité se résout. Suivez ses effets comme si ils avaient été écrits au moment où vous utilisiez la capacité (**502.4**).

607 Répondre à des Actions

607.1 Vous pouvez répondre à votre adversaire à chaque fois qu'il joue une carte, utilise une capacité, ou termine son tour. Vous ne pouvez pas répondre à vos propres actions.

607.2 Lorsque vous avez la possibilité de répondre, vous pouvez jouer une tactique ou utiliser une capacité. Une fois que cette réponse est résolue, vous pouvez jouer une autre réponse. Vous pouvez répéter ceci autant de fois que vous le désirez. Une fois que vous avez terminé de répondre, l'action d'origine se résout.

607.2a Gardez à l'esprit que votre adversaire peut répondre à vos propres réponses. Par exemple, si vous répondez à votre adversaire en jouant une tactique, votre adversaire a la possibilité de répondre à cette tactique avec une des siennes. Une série de réponses peut aller et venir entre les joueurs indéfiniment.

607.2b Parce que vous ne pouvez pas répondre à vos propres actions, il n'y a pas besoin d'un système de "passage de priorité" utilisé par beaucoup d'autre jeux. Vous faites simplement une série de réponses à votre adversaire, qui se résolvent les unes après les autres. Votre adversaire peut répondre à chacune de vos réponses de la même façon. Bien que différents cas de figure peuvent être rencontrés avec ce système, les règles le régissant sont simples.

607.2c Techniquement, il n'y a pas de pile dans The Spoils, comme il existe dans d'autre jeux de cartes. Même s'il est vrai que le système de réponse peut se comporter d'une façon similaire (*e.g. les actions se résolvent dans l'ordre dans lequel elles surviennent*) nous ne maintenons pas formellement le concept de pile dans les règles. C'est important car, dans The Spoils, on ne peut pas répondre à beaucoup de choses qui pourraient utiliser la pile dans d'autres jeux, comme par exemple les déclencheurs.

608 Attaquer

608.1 Pour attaquer; suivez ces étapes:

608.1a Annonce - Choisissez une faction ou un lieu (Location) que vous ne contrôlez pas et annoncez que vous l'attaquez. Si vous oubliez de choisir une cible, vous attaquez par défaut la faction de votre adversaire.

Vous pouvez seulement annoncer une attaque valide dans les bonnes circonstances. Si vous n'avez pas d'attaquants potentiels ou si un effet empêche une attaque, le combat s'arrête immédiatement à cette étape avant que quoi que ce soit d'autre ait une chance de se déclencher comme résultat de l'attaque.

608.1b Attaquants - Choisissez un ou plusieurs personnages que vous contrôlez et qui peuvent attaquer. Un personnage peut attaquer s'il n'est pas épuisé et que vous l'avez sous votre contrôle depuis le début du tour. Épuisez ce ou ces personnage(s). Il(s) forme(nt) le groupe d'attaquants.

608.1c Tactiques et Capacités - Vous pouvez jouer des tactiques et utiliser des capacités autant de fois que vous le désirez. Puis, votre adversaire peut faire de même.

Si un effet oblige un nombre quelconque de personnages à devenir membres du groupe de bloqueurs à cette étape, le groupe de bloqueurs n'est pas réellement encore formé. Les personnages devront être ajouté au groupe de bloqueurs après sa création, à l'étape suivante. Si aucun groupe de bloqueurs n'est formé à l'étape suivante, les personnages deviennent le groupe de bloqueurs. Cependant, les effets qui s'appliquent à la formation d'un groupe de combat ("*battle party*") ne sont pas résolus, dans la mesure où un groupe de combat n'a pas été techniquement formé dans ce cas.

608.1d Bloqueurs - Les joueurs défenseurs peuvent choisir un ou plusieurs personnages qu'ils contrôlent et qui ne sont pas épuisés. Si ils font ainsi, ces personnages forment le groupe de bloqueurs. Dans le cas contraire, il n'y a pas de groupe de bloqueurs dans ce combat.

608.1e Résolution - Résolvez le combat (609).

609 Résoudre un Combat

609.1 Pour résoudre un combat, suivez ces étapes:

609.1a Tactiques et capacités - Les joueurs attaquants peuvent jouer des tactiques et utiliser des capacités autant de fois qu'ils le désirent. Ensuite, les joueurs défenseurs peuvent faire de même.

609.1b Niveau de Vitesse - Identifiez la plus grande Vitesse/Speed parmi vos personnages qui n'ont pas encore assigné de dommages durant ce combat. Soit X cette vitesse.

609.1c Assignment des dommages de l'attaquant - Tous les personnages attaquants avec une vitesse de X et qui n'ont pas encore assigné de dommage durant ce combat, assignent au groupe de bloqueurs des dommages égaux à leur Force/Strength, répartis comme le désirent les joueurs attaquants. Si il n'y a plus de membres restant dans le groupe de bloqueurs, les personnages attaquants assignent leur dommages à la cible de l'attaque à la place.

609.1d Assignment des dommages des bloqueurs - Tous les personnages bloqueurs avec une vitesse de X qui n'ont pas encore assigné de dommage durant ce combat assignent au groupe

d'attaquants des dommages égaux à leur Force/Strength répartis comme le souhaite les joueurs défenseurs.

609.1e *Tactiques et Capacités* - Les joueurs attaquants peuvent jouer des tactiques et utiliser des capacités autant de fois qu'ils le désirent. Ensuite, les joueurs défenseurs peuvent faire de même.

609.1f *Application des dommages* - Tous les dommages de combats assignés précédemment sont appliqués simultanément. Si plus d'un personnage inflige des dommages à la même chose à cette étape, la somme des dommages est infligée en un seul montant (*NdT: cela veut dire que tous les dommages sont infligés en une seule fois, les triggers qui en découlent ne fonctionneront qu'une seule fois*).

609.1g *Répétition* - Répéter les étapes A à F jusqu'à ce que tous les personnages du combat aient assigné leurs dommages ou ne soient plus en jeu.

609.1h *Fin* - Épuisez tous les personnages survivants au combat (*NdT: ceci semble également inclure les bloqueurs*).

610 Terminer un Tour

610.1 Lorsqu'un joueur actif annonce qu'il termine son tour, le tour ne se termine pas sans que l'adversaire ait eut la possibilité de répondre. Une fois que les réponses de l'adversaire sont terminées, le tour se termine.

610.1a Les déclencheurs de fin de tour se produisent lorsque votre adversaire a terminé toutes ses réponses, au moment où le tour se termine réellement.

Section 7 - Flux du Jeu

701 A Venir

701.1 Cette section va devenir vraiment cool. Je sais que je vous ai laissé patienter un moment, et pour être honnête, je ne me souviens même plus ce que je devais mettre ici... mais une fois que ça me sera revenu, préparez-vous pour une surprise de taille! Je peux vous dire avec certitude que ce sera la plus belle chose écrite qui n'aura jamais honoré vos yeux détrempés.

FAQ v1.5 (mise à jour du 10 Mai 2011)

Source:

<http://www.thespoils.com/spoils/tournament/The%20Spoils%20-%20Rules%20FAQ%20Document%20v1.5.pdf>

Qui est le joueur actif?

Le joueur actif est simplement le joueur dont c'est le tour. Le joueur actif ne change pas indépendamment de qui est actuellement en train de faire une action ou de jouer une carte. La seule façon de changer de joueur actif est de terminer un tour avant d'en commencer un autre.

Mon adversaire à joué Tactician Vacation. Puis-je jouer une carte *“qui peut être jouée lorsque vous pouvez jouer une tactique”*?

Non, vous ne le pouvez pas. Même si la carte *“qui peut être jouée lorsque vous pouvez jouer une tactique”* n'est pas réellement une tactique (habituellement un personnage ou un item), la fenêtre pour jouer des tactiques a été fermée pour le tour complet. Lorsque Tactician Vacation se résout, il ferme toutes les possibilités de jouer une tactique, et par extension, également toutes les cartes qui pourraient être jouées *“lorsque vous pouvez jouer une tactique”*. La carte reste toutefois jouable au moment où elle pourrait l'être normalement puisque cet effet l'empêche juste d'être jouée comme une tactique, et non pas comme un personnage/item/lieu.

Puis-je utiliser mes capacités de Faction à tout moment?

Vous pouvez utiliser les capacités de Faction (Piocher, Jouer une Ressource, etc.) à n'importe quel moment où vous pourriez légalement utiliser une capacité. Ceci peut être fait à n'importe quel moment durant votre tour, en réponse à une carte ou capacité jouée par votre adversaire, ou en réponse à la déclaration de fin de tour de votre adversaire.

Au début de mon tour, ai-je la possibilité de piocher une carte ET jouer une ressource?

Non. Contrairement à la plupart des autres jeux de cartes, vous ne pouvez pas piocher une carte et jouer une ressource au début de votre tour. Vous pouvez seulement choisir de



piocher une carte **ou** de jouer une ressource au début de votre tour, et pas les deux à la fois (sauf si vous y êtes autorisé par une autre carte ou effet en jeu). Cependant, souvenez-vous que vos capacités de Faction vous permettent de piocher des cartes et de jouer des ressources à n'importe quel moment ou vous pourriez utiliser des capacités, donc si vous ne pouvez pas faire les deux au début de votre tour, vous êtes susceptible de pouvoir le faire au cours de votre tour.

Mon adversaire joue Dwarvish Grimalkin alors qu'il a 9 Greed en jeu. Doit-il piocher 3 cartes en même temps ou 1 carte trois fois?

Il pioche 1 carte 3 fois. Chaque déclencheur sur Dwarvish Grimalkin est séparé des autres, ce qui implique 3 occurrences de pioche séparées. Bien que les 3 déclencheurs s'activent en même temps (lorsque Dwarvish Grimalkin entre en jeu), chacun d'eux est résolu séparément. Par exemple, si vous aviez Beatrix Winterbottom et 9 Greed en jeu lorsque vous jouez Dwarvish Grimalkin, vous auriez pioché 6 cartes et non pas 4 (chaque occurrence de la pioche d'une carte est augmenté de 2 et il y'a trois occurrences de pioche).



Que se passe t'il lorsque plusieurs déclencheurs s'activent en même temps?

Si tous les déclencheurs proviennent de cartes sous le contrôle du même joueur, ce joueur décide de l'ordre dans lequel ils s'activent. Toutefois, si les déclencheurs proviennent de cartes sous le contrôle des deux joueurs, alors le joueur actif décide dans quel ordre ils s'activent. L'ordre n'a pas besoin d'être déterminé en une seule fois; le joueur qui décide peut laisser un déclencheur s'activer, puis décider lequel doit le suivre.

Si une carte est retournée face cachée comme ressource, est-elle considérée comme ayant quitté le jeu?

Oui. Lorsqu'une carte est retournée face cachée comme ressource, elle est considérée comme ayant quitté le jeu et ré-entrée de nouveau comme une carte entièrement nouvelle. Ceci vaut également pour les cartes qui seraient retournées face visible à partir de la zone de ressources (*NdT: Capacité Flip Up*).

Je veux utiliser Recur de mon Encumber alors qu'elle est dans ma pile de défausse. Est-ce considéré comme jouer une tactique?

Non. Recur est toujours considérée comme une capacité, indépendamment du type de carte sur laquelle elle se trouve. Ceci est dû au fait qu'elle porte un nom ("*Recur*"), qu'elle a un coût et un effet.

Que se passe-t'il lorsqu'un personnage à 0 d'Endurance/Life?

Lorsqu'un personnage à 0 de Endurance/Life, il est détruit. Ceci est dû au fait que tout personnage est détruit si les dommages qu'il a reçu sont supérieurs ou égaux à son Endurance/Life actuelle. Dans ce cas de figure, le personnage reçoit 0 dommage, ce qui est égal à son Endurance/Life de 0.

Mon personnage à une Endurance/Life de 5 et 2 dommages sur lui. A t'il désormais 3 de vie?

Non. Un personnage est toujours considéré comme ayant une Endurance/Life identique à sa statistique d'Endurance/Life imprimée sur la carte, plus ou moins toutes les modifications qui peuvent provenir d'autres effets comme l'équipement ou les lieux. Les dommages sur un



personnage ne réduisent pas son Endurance/Life, ils indiquent simplement combien de dommages ce personnage a reçu ce tour. Un personnage avec 5 d'Endurance/Life et 2 dommages sur lui est toujours considéré comme ayant 5 d'Endurance/Life.

Puis-je en jeu avoir la même carte Unique que mon adversaire?

Oui. Le caractère Unique d'une carte s'applique uniquement aux cartes sous votre contrôle. Par exemple, si vous avez Runic Field Enhancer en jeu, votre adversaire peut également avoir Runic Field Enhancer en jeu. Cependant, si vous parvenez à prendre le contrôle du Runic Field Enhancer de votre adversaire, un des deux doit être détruit car vous ne pouvez pas contrôler deux exemplaires de la même carte Unique.

Si j'ai deux copies de la même carte Unique en jeu, que se passe-t-il?

Si un joueur a en jeu deux copies de la même carte Unique (deux cartes avec le même mot-clé "*Unique*" suivi du même identifiant), une des deux doit être détruite immédiatement. Le contrôleur des deux cartes Unique choisit laquelle reste en jeu et laquelle est détruite.

Il y'a deux cartes en jeu qui m'obligent à les choisir mutuellement ("tout ce qui peut choisir cette carte doit le choisir") et au même moment. Laquelle dois-je choisir, ou suis-je obligé de les choisir toutes les deux?

Si deux cartes vous obligent à les choisir mutuellement au même moment, alors vous en choisissez simplement une et ignorez l'autre. Seules les cartes que vous choisissez compte comme ayant été véritablement "choisies" ("*being picked*"), et ce dans le but de satisfaire d'autres effets ou déclencheurs.

Quelle est la différence entre En Train d'Entrer en Jeu ("Entering Play") et En train d'Etre Jouée ("Being Played")?

Une carte est considérée comme étant "*en train d'être jouée*" ("*being played*") après que ses coûts aient été complètement payés mais avant qu'elle ne touche la table. C'est l'étape "*en train d'être jouée*" ("*being played*") qui permet à l'adversaire d'avoir une chance de répondre à la carte d'une quelconque manière que ce soit. Une fois que toutes les réponses ont été faites, la carte est résolue et entre en jeu. Lorsqu'une carte est "*en train d'entrer en jeu*" ("*entering play*") il n'y plus aucune possibilité d'y répondre. Cependant, différents déclencheurs peuvent s'activer lorsque la carte "*entre en jeu*" ("*enters play*").

A chaque fois qu'une carte entre dans la zone de jeu (synonyme de "*en jeu*" / "*in play*"), elle est considérée comme "*étant entrée en jeu*" ("*entered play*"). Ceci peut être obtenu en payant pour, en la mettant en jeu via l'effet d'une autre carte, en la retournant de la zone de ressource, ou en la jouant à partir de votre pile de défausse. Une carte est "*en train d'être jouée*" lorsque ses coûts ont été payés. Une carte qui a été "*mise en jeu*" ("*put into play*") n'a jamais été

considérée “comme ayant été jouée” (“being played”) (NdT: Cela veut dire qu’on ne peut pas répondre aux cartes qui sont mises directement en jeu?).

Puis-je jouer Quotidian Assassination et choisir la Faction de mon adversaire?

Non. Une faction ne peut être la cible que de cartes ou effets qui déclarent spécifiquement pouvoir cibler une faction (ex: Bask Bike). Les cartes qui indiquent “choisissez une carte” (“pick a card”) ou “choisissez une carte non-ressource” (“pick a non-resource card”) ne se réfèrent qu’à d’autres cartes en jeu, sauf si mentionné autrement.



Que puis-je utiliser pour représenter des jetons (“tokens”)?

Tout ce qui est clair pour les deux joueurs peut être utilisé comme jeton. On utilise en règle générale des pièces de monnaies, des dés ou des perles de couleur pour représenter les jetons. Du moment que les deux joueurs comprennent que l’objet en question est un jeton et combien de jeton il représente, cet objet peut être utilisé.

Qu'est-ce que les dommages de combats ("*battle damage*")?

Le terme dommage de combat ("*battle damage*") s'applique aux dommages infligés dans le cadre des étapes de la résolution d'un combat. Tous les dommages infligés par des tactiques, des capacités ou des déclencheurs durant le combat ne sont pas considérés comme des dommages de combat. (NdT: *On peut pourtant jouer des tactiques et des capacités durant le combat (609.1a et 609.1e). Le terme "battle damage" ne semble s'appliquer qu'aux dommages assignés par des personnages (609.1f)*)

Puis-je commencer à payer pour une carte, utiliser une capacité qui détache des ressources, puis continuer de payer le coût de la carte?

Non. Il n'existe pas d'état intermédiaire pour une ressource. Pour payer pour une carte ou une capacité, vous devez être capable de payer sa totalité en une seule fois au moment où vous désirez la jouer. Lorsque vous jouez une carte, il n'existe pas de créneau pour utiliser des capacités ou des effets pour détacher des ressources. C'est pour cette raison qu'il est impossible de détacher une ressource qui a déjà été utilisée pour payer une carte pour payer de nouveau pour cette même carte.

Est-ce que les personnages avec une Vitesse/Speed de 0 assignent des dommages?

Oui. Une Vitesse/Speed de 0 est simplement la vitesse la plus faible qu'un personnage peut avoir et ne veut pas dire que le personnage ne peut pas assigner/infliger des dommages. Les personnages ayant une Vitesse/Speed de 0 infligent leurs dommages de la même manière que tous les autres personnages, bien qu'il soit probable qu'ils assignent leurs dommages en dernier, étant donné qu'il n'existe pas de vitesse inférieure à 0.

Puis-je attaquer si Hangdog Alley et Arcana Department sont en jeu?

Même si les deux cartes se contredisent les une les autres, il est toujours possible d'attaquer. Lorsque deux cartes ou plus fixent des pré-requis à la même action (dans le cas présent, le fait d'attaquer) alors le joueur doit essayer d'en remplir autant que possible. Si il lui est impossible de remplir tous les pré-requis, alors le joueur doit prendre la décision de satisfaire autant de pré-requis que possible.

