

The Spoils™

Règles de Base

version draft 0.1

dallet.stephane@gmail.com

Section 1 – Règles Générales [<i>General Rules</i>]	4
101 La Règle la plus importante [<i>The Most Important Rule</i>]	4
102 But du Jeu [<i>Object of the Game</i>]	4
103 Construction du Deck [<i>Deck Construction</i>]	4
104 Tournois [<i>Tournaments</i>]	5
105 Errata [<i>Errata</i>]	5
Section 2 - Types de Cartes [<i>Card Types</i>]	6
201 Description d'une Carte [<i>Parts of a Card</i>]	6
202 Factions [<i>Factions</i>]	8
203 Ressources [<i>Resources</i>]	10
204 Personnages [<i>Characters</i>]	11
205 Tactiques [<i>Tactics</i>]	12
206 Objets [<i>Items</i>]	12
207 Lieux [<i>Locations</i>]	12
208 Changer les Types d'une Carte [<i>Changing Card Types</i>]	13
Section 3 – Terminologie [<i>Key Terminology</i>]	15
301 Attacher & Détacher [<i>Attach & Detach</i>]	15
302 Termes de Combat [<i>Battle Terms</i>]	15
303 Engager & Restorer [<i>Deplete & Restore</i>]	17
304 Détruire [<i>Destroy</i>]	17
305 Défausser [<i>Discard</i>]	17
306 Piocher [<i>Draw</i>]	17
307 Dupliquer [<i>Duplicate</i>]	18
308 Gratuit [<i>Free</i>]	18
309 Payer [<i>Pay</i>]	18
310 Cibler [<i>Pick</i>]	18
311 Produire [<i>Provides</i>]	19
312 Rechercher [<i>Search</i>]	19
313 Mélanger [<i>Shuffle</i>]	19
314 Terminer [<i>Terminate</i>]	20
Section 4 – Concepts de Jeu [<i>Game Concepts</i>]	21
401 Coûts [<i>Costs</i>]	21

402 Effets [<i>Effects</i>]	22
403 Zones de Jeu [<i>Game Areas</i>]	24
404 Règle Inconnue [<i>Rule Not Found</i>]	26
405 Seuils [<i>Threshold</i>]	26
406 Coût Numérique [<i>Numeric Cost</i>]	26
407 Contrôle & Propriété [<i>Control & Ownership</i>]	28
408 Dégâts [<i>Damage</i>]	30
409 Marqueurs [<i>Tokens</i>]	32
410 Nombres [<i>Numbers</i>]	32
411 Cartes Face Cachée [<i>Face-Down Cards</i>]	33
412 Anti-blockage [<i>Unblockability</i>]	33
413 Enchères [<i>Bidding</i>]	34
414 Boucles d'Actions [<i>Action Loops</i>]	34
Section 5 – Types de Texte de Règles [<i>Types of Rules Text</i>]	36
501 Texte Italique [<i>Italic Text</i>]	36
502 Compétences [<i>Abilities</i>]	36
503 Evènements [<i>Triggers</i>]	36
504 Conditions [<i>Conditionals</i>]	37
505 Exigences [<i>Requirements</i>]	37
506 Remplacements [<i>Replacements</i>]	38
507 Mots Clé [<i>Keywords</i>]	40
508 Texte de Règles Temporaire [<i>Temporary Rules Text</i>]	42
Section 6 – Jouer une partie [<i>Playing the Game</i>]	44
601 Débuter une partie [<i>Starting a Game</i>]	44
602 Pendant un Tour [<i>During a Turn</i>]	45
603 Jouer une Carte [<i>Playing a Card</i>]	45
604 Jouer une Ressource [<i>Playing a Resource</i>]	46
605 Utiliser une Compétence [<i>Using an Ability</i>]	47
606 Répondre aux Actions [<i>Responding to Actions</i>]	48
607 Attaquer [<i>Attacking</i>]	49
608 Résoudre un Combat [<i>Resolving a Battle</i>]	50
609 Terminer un Tour [<i>Ending a Turn</i>]	51

Section 1 – Règles Générales *[General Rules]*

101 La Règle la plus importante *[The Most Important Rule]*

101.1 Si le texte d'une carte contredit les règles, c'est la carte qui prévaut sur la règle.

[If a card directly contradicts the rules, the card always takes precedence.]

102 But du Jeu *[Object of the Game]*

102.1 Le but du jeu est de réduire la valeur d'influence de la faction de votre adversaire à zéro.

A n'importe quel moment si la valeur d'influence d'une faction est à zéro, le joueur à qui appartient cette faction perd le jeu immédiatement.

[The object of the game is to reduce the influence score of your opponent's faction to 0. If at any time a faction's influence score is 0, the owner of that faction immediately loses the game.]

102.1a Vous ne perdez pas le jeu si votre deck se retrouve à court de cartes ; vous ne pouvez simplement plus piocher de cartes.

[You do not lose the game if your deck runs out of cards; you simply cannot draw any more.]

102.2 Si les deux joueurs perdent la partie en même temps, la partie se termine sur une égalité.

[If both players lose the game at the same time, the game is a draw.]

103 Construction du Deck *[Deck Construction]*

103.1 Un deck « Construit » doit répondre aux critères suivants:

[Constructed decks must meet the following criteria:]

103.1a Utiliser une seule carte *faction*.

[Utilize only one faction card.]

103.1b Contenir un minimum de 75 cartes, sans compter la carte de faction. La taille maximum d'un deck n'est pas limitée.

[A minimum of 75 cards must be included, not including your faction card. There is no maximum deck size.]

103.1c Pas plus de quatre copies d'une même carte portant le même nom peuvent être incluses. Cependant, les ressources de base font exception à cette règle.

[No more than 4 copies of any card with the same name may be included. However, staple resources are exempt from this rule.]

103.1d Aucune cartes bannies du format qui va être joué ne peuvent être incluses. La liste des cartes bannies pour tous les formats peut être trouvée dans le document des règles officielles de tournoi disponibles à l'adresse suivante www.thespoils.com/rules.

[No cards that are banned in the format being played may be included. The current banned list for all formats can be found in the official Tournament Rules, available online at www.thespoils.com/rules.]

103.2 Un deck « Limité » doit répondre aux critères suivants:

[Limited decks must meet the following criteria:]

103.2a Utiliser une seule carte faction.

[Utilize only one faction card.]

103.2b Contenir un minimum de 45 cartes, sans compter la carte de faction. La taille maximum d'un deck n'est pas limitée.

[A minimum of 45 cards must be included, not including your faction card. There is no maximum deck size.]

103.2c Aucune restriction sur le nombre de copies d'une même carte qui peut être incluse. Cela est seulement limité par votre réserve de cartes.

[There is no restriction on the number of copies of a card that can be included. It is limited only by your card pool.]

103.2d Sauf si une carte est officiellement bannie du format « Limité », les cartes bannies du format « Construit » peuvent être incluses.

[Unless the Tournament Rules have specifically banned a card in Limited play, any cards banned from Constructed play may be included.]

104 Tournois *[Tournaments]*

104.1 Ce document ne traite que des règles de jeu. Pour les détails sur les règles de tournoi, référez-vous au document de règles officielles de tournoi disponibles à l'adresse suivante www.thespoils.com/rules.

[This document only discusses the rules of play. For detailed information about tournaments, please refer to the official Tournament Rules, available online at www.thespoils.com/rules.]

105 Errata *[Errata]*

105.1 Toutes les cartes doivent être jouées dans leur version la plus à jour. Le texte à jour de toutes les cartes est disponibles à l'adresse suivante www.thespoils.com/rules.

[All cards must be played as though they were the most recent version of the card. The current wording for all cards can be found online at www.thespoils.com/rules.]

Section 2 - Types de Cartes *[Card Types]*

201 Description d'une Carte *[Parts of a Card]*

201.1 Nom

[Name]

201.1a Le nom de la carte est écrit tout en haut en gras. Juste au dessous vous trouverez le sous-titre, une ligne de texte qui décrit le thème général de la carte.

[A card 's name is written at the top in large letters. Just below you 'll find the subtitle, a descriptive line of text related to the card 's overall theme.]

201.1b C'est le nom de la carte qui l'identifie précisément. Des cartes avec le même nom sont considérées identiques même si leurs autres caractéristiques sont différentes.

[A card 's name is what uniquely identifies it. Cards with the same name are considered to be the same card even if their other characteristics are different.]

201.2 Coût Numérique

[Cost Number]

201.2a Le coût numérique d'une carte apparaît dans le coin supérieur gauche. Il représente le nombre de ressources à dépenser pour pouvoir jouer la carte.

[A card 's cost number appears in the upper left corner. It represents the number of resources needed to play the card.]

201.3 Icônes de Seuil

[Threshold Icons]

201.3a Le seuil d'une carte est représenté par des icônes de ressources dans le coin supérieur gauche, juste en dessous de son coût numérique. Il représente le nombre de ressources à contrôler pour pouvoir jouer la carte.

[A card 's threshold consists of resource icons in the upper left corner, just below its cost number. It represents the resource icons you must control in order to play the card.]

201.4 Ligne de Type

[Type Line]

201.4a La ligne de type d'une carte apparaît au milieu, juste en dessous de l'illustration. Les informations données sont, la faction, le type et les sous-types (écrits après le tiret).

[A card 's type line appears in the middle, just below the artwork. Written on this line are its trade, type, and subtypes (which are located after the dash).]

201.4b Les sous-types sont des mots ou des phrases descriptifs qui parfois interagissent avec d'autres cartes durant la partie. Une carte ne possède pas forcément de sous-types.

Si un effet s'applique à un sous-type, il est toujours écrit entre quotes. Par exemple, une carte pourrait dire « Cette carte gagne 1 point de force et 1 point de vitalité supplémentaires pour chaque carte „dragon “ sous votre contrôle. »

[Subtypes are descriptive words or phrases that sometimes interact with other cards during the game. Not every card has subtypes. If an effect refers to a subtype, it always appears between quotation marks. For example, a card might say “This card gains 1 strength and 1 life for each „dragon “ card you control.”]

201.5 Texte de règles

[Rules Text]

201.5a Le texte de règles d'une carte apparaît dans la moitié basse, juste en dessous de la ligne de type. Ce texte décrit ce que peut faire la carte durant la partie.

[A card 's rules text appears on the bottom half, just below the type line. This text explains what the card can do during the game.]

201.5b Sauf indication contraire, le texte de règles d'une carte n'est actif que lorsqu'elle est en jeu.

[Unless otherwise stated, a card 's rules text is only active while it 's in play.]

201.5c Les compétences apparaissent dans le texte de règles. Chacune des compétences possède dans une section séparée, un nom centré-justifié, une section coût et une section effet. Des lignes permettent de différencier les compétences du reste du texte de règles.

[Abilities appear in rules text. They each have a center-justified name and a labeled cost and effect section. Dividing lines help to separate abilities from the rest of the rules text.]

201.5d Certaines sections du texte de règles commencent avec des icônes de seuil. Ces sections sont actives seulement si le joueur atteint ce seuil. (405.4)

[Some paragraphs of rules text begin with threshold icons. These paragraphs are only active while you are meeting that threshold. (405.4)]

201.5e Un texte écrit en italique ne fait pas partie du texte de règles. C'est soit un paragraphe de description relatif au thème général de la carte, soit une aide sur une question récurrente au sujet de la carte.

[Any text written in italics is not part of the rules text. It 's either a descriptive paragraph relating to the card 's overall theme or a reminder to help answer a commonly asked question about the card.]

201.6 Informations de collection

[Collector Info]

201.6a Les informations de collection d'une carte apparaissent en bas, juste en dessous du texte de règles.

[A card 's collector info appears at the bottom, just below the rules text.]

201.6b Un icône identifie l'édition à laquelle appartient la carte.

[The set icon identifies which set this card belongs to.]

201.6c La rareté peut être *common*, *uncommon*, *rare*, ou *ultra rare* et définit la fréquence à laquelle on peut trouver la carte dans les packs.

[The rarity is common, uncommon, rare, or ultra rare and it defines how often you'll find the card in a pack.]

201.6d Le numéro de la carte dans l'édition permet d'organiser vos cartes. Par exemple, s'il est écrit "196/220", c'est la 196ème carte sur 220 de cette édition. Les numéros d'éditions sont ordonnés par ordre alphabétique par faction et par nom de carte.

[The collector number helps you organize your cards. For example, if it says "196/220" it's the 196th card in a set of 220 cards. Collector numbers are sorted alphabetically by trade and card name.]

201.7 Statistiques de Combat

[Battle Stats]

201.7a Seuls les *personnages* possèdent des statistiques de combat.

[Only characters have battle stats.]

201.7b Les statistiques de combat d'une carte apparaissent dans le coin supérieur droit, et sont constituées de valeurs de force (STR), de vitalité (LIFE), et de vitesse (SPD).

[A card's battle stats appear in the upper right corner, consisting of strength (STR), life (LIFE), and speed (SPD).]

201.7c Quelques objets (habituellement référencés comme 'gear') peuvent modifier les statistiques de combat d'un personnage. Ces ajustement de valeur sont généralement représentés dans le coin supérieur droit de la carte objet, précédés par un signe "+" ou "-".

[Some items (usually referred to as "gear") affect a character's battle stats. Those adjustments are conveniently represented in the item's upper right corner, preceded by a "+" or "-" symbol.]

201.8 Valeur de Structure

[Structure]

201.8a Seuls les lieux possèdent une valeur de structure.

[Only locations have structure.]

201.8b La valeur de structure d'une carte apparaît dans le coin supérieur droit à la place des statistiques de combat. Elle représente les points de dégâts que peut recevoir le lieu avant d'être détruit.

[A location's structure appears in the upper right corner instead of battle stats. It represents the amount of damage it takes to destroy the location.]

202 Factions *[Factions]*

202.1 Vous ne pouvez utiliser qu'une seule carte faction par deck . (103.1a, 103.2a)

[You are only allowed to use one faction card per deck. (103.1a, 103.2a)]

202.2 Votre faction débute la partie en jeu. (601.1a)

[Your faction starts the game in play. (601.1a)]

202.3 La valeur d'influence de votre faction est utilisée comme score durant la partie. Une fois votre influence épuisée, vous perdez la partie. (102.1)

[Your faction's influence is used as the score during the game. Once the influence runs out, you lose the game. (102.1)]

202.3a Chaque faction possède sa valeur d'influence de départ. Cette valeur est définie en haut de la carte, juste sous son nom.

[Every faction has a unique starting influence. This number is defined at the top of the card, just below the name.]

202.4 Si des dégâts sont infligés à votre faction, elle perd autant de points d'influence. (408.3)

[If damage is inflicted to your faction, it loses an equal amount of influence. (408.3)]

202.5 Chaque faction possède une section Starting Resources dans son texte de règles. Cette section indique quelles sont les ressources de votre deck qui débudent la partie en jeu.

[Every faction has a Starting Resources section in its rules text. This section explains which resources from your deck start the game in play.]

202.6 Chaque faction possède une section Starting Draw dans son texte de règles. Cette section indique le nombre de cartes à piocher pour constituer votre main de départ. Ce nombre de cartes est généralement différent selon que vous soyez premier ou second joueur.

[Every faction has a Starting Draw section in its rules text. This section explains how many cards you draw in your opening hand. This number is usually different if you are going first as opposed to second.]

202.7 Chaque faction possède une section Restore Rule dans son texte de règles. Cette section permet de restaurer vos cartes et vos ressources à chaque tour.

[Every faction has a Restore Rule section in its rules text. It helps replenish your cards and resources every turn.]

202.8 Chaque faction possède une section Develop Rule dans son texte de règles. Cette section vous permet généralement de piocher des cartes ou de jouer des ressources à chaque tour.

[Every faction has a Develop Rule section in its rules text. It usually allows you to draw cards or play resources each turn.]

202.9 Une faction n'est pas affectée par des effets sauf s'ils sont spécifiquement dirigés sur la faction.

[A faction is not affected by effects unless they specifically say that they apply to factions.]

202.9a Cela veut dire que vous ne pouvez pas cibler une faction sauf si vous avez explicitement pour instruction de le faire.

[This means you cannot pick a faction unless explicitly instructed to.]

203 Ressources [Resources]

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

[You can only play a resource when an effect instructs you to do so.]

203.1a Les effets les plus courants qui vous autorise à jouer une ressource sont générés par votre faction.

[The most common effects that allow you to play resources are generated by your faction.]

203.2 Lorsque vous jouez une ressource, vous décidez si vous allez la jouer face visible ou face cachée. N'importe quelle carte peut être jouée face cachée, mais seule les cartes ressource peuvent être jouées face visible.

[When you play a resource, you decide if you are going to play it face-up or face-down. Any card can be played face-down, but only actual resource cards can be played face-up.]

203.2a Le joueur qui contrôle une carte face cachée peut à tout moment regarder sa face. (411.2)

[A face-down card's controller can look at its front face at any time. (411.2)]

203.3 Si vous avez pour instruction de payer un nombre, vous devez attachez ce nombre de ressources à votre faction. (309.1)

[If you are instructed to pay a number, you attach that number of resources to your faction. (309.1)]

203.3a Vous ne pouvez attacher que des ressources qui ne sont pas déjà attachées à quelque chose.

[You can only attach resources that are currently not attached to anything.]

203.4 La plupart des cartes ressources produisent des icônes de ressources. Ces icônes sont clairement indiqués dans leur texte de règles. Les icônes de ressources correspondent aux icônes de seuil.

[Most resource cards provide resource icons. These icons are clearly indicated in the card's rules text area. Resource icons correspond with threshold icons.]

203.5 Les ressources de base sont les types de ressources les plus courantes. Elles sont clairement libellées avec le mot "staple" sur leur ligne de type.

[Staple resources are the most common kind of resource. They are clearly labeled with the word "staple" on their type line.]

203.5a Les cinq ressources de base sont nommées Obsession, Greed, Elitism, Deception, et Rage.

[The five staple resources are named Obsession, Greed, Elitism, Deception, and Rage.]

203.5b Vous êtes autorisé à inclure autant de cartes de ressources de base que vous voulez dans vos decks « Construit ». (103.1c)

[You are allowed to include any number of staple resource cards in your Constructed decks. (103.1c)]

203.5c Chaque ressource de base produit un icône de ressource de son type.

[Each staple resource provides one resource icon of its type.]

203.6 Les ressources devraient être orientées horizontalement lorsqu'elles sont en jeu.

[Resources should be oriented sideways while they are in play.]

203.7 Les ressources ne sont jamais engagées. Lorsqu'elles sont utilisées, elles sont attachées à votre faction.
[Resources never deplete. When they are used, they are attached to your faction.]

204 Personnages *[Characters]*

204.1 Vous jouez principalement des personnages à votre tour, mais certains effets vous autorisent à en jouer durant le tour de votre adversaire.
[You mainly play characters during your turn, but certain effects allow you to play them during your opponent's turn.]

Exemple – Si un effet dit “jouez une carte” ou “jouer un personnage” vous pouvez le faire lors de la résolution de l’effet, même si ce n’est pas votre tour.

[Example – If an effect says “play a card” or “play a character” you may do it when the effect resolves, regardless of whose turn it is.]

204.2 Quand un personnage est joué suite à la résolution d'un effet, placez-le en jeu.
[When a character resolves, put it into play.]

204.3 Vos personnages peuvent attaquer et bloquer lorsqu'ils sont en jeu. Cependant, un personnage ne peut attaquer que s'il a débuté le tour en jeu sous votre contrôle.
[Your characters can attack and block while they're in play. However, a character cannot attack unless it started the turn in play under your control.]

204.3a Cependant, les personnages peuvent utiliser n'importe laquelle de leurs compétences le premier tour où il sont en jeu sous votre contrôle.
[However, characters can use any of their abilities the first turn they are in play under your control.]

204.3b Un personnage qui est placé en jeu par un effet déclenché au début du tour ne peut pas attaquer ce tour-ci car il n'était pas techniquement en jeu au moment où le tour a débuté.
[A character that is put into play by an effect that happened at the start of the turn cannot attack this turn because it wasn't technically in play at the moment the turn actually started.]

204.4 Chaque personnage possède trois statistiques de combat: force (STR), vitalité (LIFE), et vitesse (SPD).
[Each character has three battle stats: strength, life, and speed.]

204.4a La force (STR) d'un personnage représente le nombre de dégâts qu'il peut infliger dans un combat.
[A character's strength represents how much damage it can inflict in battle.]

204.4b La vitalité (LIFE) d'un personnage représente le nombre de dégâts qu'il peut recevoir avant d'être détruit.
[A character's life represents how much damage it takes to destroy it.]

204.4c La vitesse (SPD) d'un personnage définit à quel moment ses dégâts sont infligés.
[A character's speed defines when its damage is inflicted.]

- 204.5 Si le nombre de dégâts qu'un personnage reçoit dans un même tour est au moins égal ou supérieur à ses point de vitalité, détruire le immédiatement. (408.4)
[If the damage a character receives in a single turn is ever equal to or greater than its life, destroy it immediately. (408.4)]

205 Tactiques *[Tactics]*

- 205.1 Les tactiques peuvent être jouées durant votre tour. Elles peuvent aussi être jouées en réponse aux actions de votre adversaire, même si ce n'est pas votre tour. Il y a aussi des moments particuliers au cours des combats où vous pouvez jouer des tactiques.
[Tactics can be played during your turn. They can also be played in response to your opponent's actions, even if it isn't your turn. There are also special times during battles when you can play tactics.]
- 205.2 Pour résoudre les effets d'une tactique, suivez ses instructions et défaussez la carte sur la pile de défausse de son propriétaire.
[When a tactic resolves, follow its instructions and put it into its owner's discard pile.]

206 Objets *[Items]*

- 206.1 Vous jouez principalement des objets à votre tour, mais certains effets vous autorisent à en jouer durant le tour de votre adversaire.
[You mainly play items during your turn, but certain effects allow you to play them during your opponent's turn.]
- Exemple – Si un effet dit "jouer une carte" ou "jouer un objet" vous devez le faire lors de la résolution de l'effet, même si ce n'est pas votre tour.*
[Example – If an effect says "play a card" or "play an item" you may do it when the effect resolves, regardless of whose turn it is.]
- 206.2 Quand un objet est joué suite à la résolution d'un effet, placez-le en jeu.
[When an item resolves, put it into play.]

207 Lieux *[Locations]*

- 207.1 Vous jouez principalement des lieux à votre tour, mais certains effets vous autorisent à en jouer durant le tour de votre adversaire.
[You mainly play locations during your turn, but certain effects allow you to play them during your opponent's turn.]
- Exemple – Si un effet dit "jouez une carte" ou "jouez un lieu" vous devez le faire lors de la résolution de l'effet, même si ce n'est pas votre tour.*
[Example – If an effect says "play a card" or "play a location" you may do it when the effect resolves, regardless of whose turn it is.]
- 207.2 Quand un lieu est joué suite à la résolution d'un effet, placez-le en jeu.
[When a location resolves, put it into play.]

207.3 Votre adversaire peut attaquer vos lieux.

[Your opponent can attack your locations.]

207.4 Chaque lieu possède une valeur de structure. Elle représente les points de dégâts que peut recevoir le lieu avant d'être détruit.

[Each location has a structure value. It defines how much damage it takes to destroy the location.]

207.5 Si le nombre de dégâts qu'un lieu reçoit dans une partie est au moins égal ou supérieur à sa valeur de structure, détruire le immédiatement. (408.5)

[If the damage a location has received during the entire game is ever equal to or greater than its structure value, destroy it immediately. (408.5)]

207.5a Il sera utile de tracer les points de dégâts d'un lieu sur un papier ou au moyen d'un dé à six faces.

[It's best to keep track of a location's damage with pen and paper or by using a six-sided die.]

207.6 Si un effet supprime des dégâts d'un lieu, ajustez en conséquences le nombre total de points de dégâts reçus par le lieu pour la partie.

[If an effect removes damage from a location, adjust the total damage it has received this game accordingly.]

208 Changer les Types d'une Carte *[Changing Card Types]*

208.1 Une carte est autorisée à avoir plus d'un type à la fois.

[A card is allowed to have more than one type at the same time.]

208.1a Certains effets pourraient dire la carte "gagne" un type. Dans ce cas, la carte conserve ses autres types en plus du nouveau type.

[Certain effects might say the card "gains" a type. If it does, it still has its other types in addition to the new type.]

208.2 Si l'effet d'une carte s'applique à un type de carte spécifique mais que la carte ciblée n'est pas de ce type, alors l'effet ne s'applique pas à la carte.

[If the effect of a card refers to a specific card type, but the card it is trying to affect is no longer that type, then the card is not affected by that effect.]

208.3 Si une carte de type personnage perd ce type, tous les points de dégâts reçus ce tour sont supprimés.

[If a card with the character type loses that type, it forgets all damage it received this turn.]

Exemple – Si un objet devient un personnage, reçoit des dégâts, puis n'est plus un personnage, et plus tard dans le tour redevient un personnage, les points de dégâts reçus plus tôt ne sont pas retenus.

[Example – If an item becomes a character, receives damage, stops being a character, then later that turn becomes a character again, the damage it received earlier is not remembered.]

208.4 Si une carte de type personnage perd ce type au cours d'un combat, la carte est immédiatement retirée du combat.

[If a card with the character type loses that type during a battle, the card is removed from the battle immediately.]

DRAFT

Section 3 – Terminologie *[Key Terminology]*

301 Attacher & Détacher *[Attach & Detach]*

301.1 Pour attacher une carte à une autre, placer simplement la carte à attacher sur la carte cible.
[To attach one card to another, arrange the attaching card so it overlaps the target card.]

301.2 Lorsque vous attachez une carte à quelque chose, elle est simultanément détachée de toute autre chose à laquelle elle est déjà attachée.
[When you attach a card to something, it is simultaneously detached from anything else it is already attached to.]

301.3 Une carte à attacher ne peut être attachée qu'à une seule cible à la fois. Cependant, une carte cible peut avoir plusieurs cartes attachées en même temps.
[An attaching card can only be attached to one target at a time. However, target cards can have any number of cards attached to them at once.]

301.4 Si une carte cible quitte le jeu, toutes ses cartes attachées quittent le jeu de la même manière.
[If a target card leaves play, all cards attached to it leave play in the same way.]

301.4a Ceci s'applique pour toutes les manières possibles de quitter le jeu, incluant la destruction, le retrait du jeu, le retour dans la main du propriétaire, ou le mélange dans le deck du propriétaire.
[This refers to any possible way of leaving play, including being destroyed, removed from the game, put into owner's hand, or shuffled into owner's deck.]

302 Termes de Combat *[Battle Terms]*

302.1 Cible de l'attaque – La faction ou la location qui est attaquée lors du combat en cours.
[Target of the attack – The faction or location being attacked during the current battle.]

302.2 Etre attaqué – Un joueur est attaqué lors d'un combat si une faction ou un lieu qu'il contrôle est la cible de l'attaque.
[Being attacked – A player is being attacked during any battle in which a faction or location they control is the target of the attack.]

302.3 Joueur attaquant – Le joueur qui a initié le combat en cours.
[Attacking player – The player that started the current battle.]

302.4 Joueur défenseur – Le joueur qui est attaqué lors du combat en cours.
[Defending player – The player being attacked during the current battle.]

302.5 Groupe de combat – Des personnages regroupés dans un combat.
[Battle party – A group of characters working together in a battle.]

302.6 Groupe d'attaque – Le groupe de combat sous le contrôle du joueur attaquant lors d'un combat.
[Attacking party – The battle party under the attacking player's control during a battle.]

302.7 Groupe de défense – Le groupe de combat sous le contrôle du joueur défenseur lors d'un combat.

[Blocking party – The battle party under the defending player 's control during a battle.]

302.8 Lors du combat – Un combat est la période de temps entre le moment où l'attaque est déclarée jusqu'à ce que le combat soit entièrement résolu.

[During a battle – A battle is the period of time from the moment an attack is announced, lasting until the battle is fully resolved.]

302.9 Dans le combat – Un personnage est considéré être dans un combat lorsqu'il fait partie d'un groupe d'attaque ou d'un groupe de défense.

[In a battle – A character is considered to be in a battle while it is a member of an attacking party or blocking party.]

302.10 Groupe adverse – Le groupe de combat sous le contrôle de l'adversaire lors d'un combat.

[Opposing party – The battle party under your opponent 's control during a battle.]

302.11 Groupe couvert – Un groupe de combat constitué seulement de personnages couverts.

[Covert party – An attacking party containing only characters with covert.]

302.11a Si un membre appartenant à un groupe couvert perd son statut couvert lors d'un combat, le groupe entier n'est plus couvert.

[If any member of a covert party loses covert during the battle, the party immediately isn 't covert anymore.]

302.11b Si le statut d'un groupe couvert change lors d'un combat, cela n'affecte pas les blocages déjà effectués.

[If the status of a covert party changes during a battle, it doesn 't affect any blocks that have already been made.]

302.12 Personnage attaquant – Un personnage est considéré comme attaquant lorsqu'il fait partie d'un groupe d'attaque.

[Attacking Character – A character is considered to be attacking while it 's a member of an attacking party.]

302.13 Personnage défenseur – Un personnage est considéré comme défenseur lorsqu'il fait partie d'un groupe de défense.

[Blocking Character – A character is considered to be blocking while it 's a member of a blocking party.]

302.14 En groupe avec – S'applique à un personnage qui est dans le groupe d'un autre personnage, tous les membres du groupe possèdent ce critère, même le personnage effectuant la vérification. *Par exemple, si une carte dit "cibler un personnage en groupe avec cette carte" alors vous pouvez cibler la carte elle-même.*

[In a party with – If a character refers to another character that is in a party with it, any member of that party meets this criterion, even the character doing the check. For example, if a card says "pick a character in a party with this card" then you could pick the card itself.]

302.15 Retiré du combat – Si un personnage est retiré d'un combat il ne fait plus partie de son groupe de combat. Tout point de dégâts assigné au personnage n'est pas infligé.

[Removed from battle – If a character is removed from battle it is no longer part of its battle party. Any battle damage assigned to the character is not inflicted.]

303 Engager & Restorer *[Deplete & Restore]*

303.1 Vous engagez des cartes pour indiquer qu'elles ont été utilisées pour le tour. Si vous avez pour instruction d'engager une carte, vous pouvez l'indiquer de n'importe quelle manière du moment que cela soit clair pour votre adversaire.

[You deplete some cards to indicate they have been used for the turn. If you're instructed to deplete a card, you can indicate it's depleted however you want as long as it's clear to your opponent.]

303.2 Vous pouvez seulement engager une carte si elle n'a pas déjà été engagée.

[You can only deplete a card if it isn't depleted already.]

303.3 Pour restaurer une carte, défaites ce que vous avez fait pour l'engager.

[To restore a card, undo whatever you did to deplete it.]

304 Détruire *[Destroy]*

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

[To destroy a card means to remove it from play and put it into its owner's discard pile.]

305 Défausser *[Discard]*

305.1 Défausser une carte correspond à la retirer de la main de son propriétaire et la placer dans sa pile de défausse.

[To discard a card means to take it from its owner's hand and put it into their discard pile.]

306 Piocher *[Draw]*

306.1 Piocher une carte correspond à mettre la première carte du deck dans la main de son propriétaire.

[To draw a card is to put the top card of a deck into its owner's hand.]

306.2 Si vous n'avez plus de carte dans votre deck à piocher vous ne perdez pas la partie, vous ne pouvez simplement plus piocher de cartes. (102.1a)

[If you run out of cards in your deck to draw you don't lose the game, you just fail to draw the remaining cards. (102.1a)]

306.3 Les cartes sont toujours piochées ensembles. Par exemple, si une carte dit "piocher deux cartes" alors mettez les toutes les deux dans votre main en même temps, au contraire de deux événements "piocher une carte" séparés.

[Cards are always drawn as a group. For example, if a card says "draw 2 cards" then you put them into your hand at the same time, instead of 2 separate "draw a card" events.]

306.4 Egalité est le terme utilisé pour une partie qui n'a pas de vainqueur. Si les deux joueurs perdent le jeu en même temps, la partie se termine sur une égalité (102.2).

[A draw is also the term for a game that has no winner. If both players lose the game at the same time, the game is a draw (102.2).]

307 Dupliquer [Duplicate]

307.1 Si vous avez pour instruction de dupliquer une tactique, une copie virtuelle est créée. Son coût numérique est considéré comme à zéro et vous ne devez pas atteindre son seuil. La copie possède le même texte de règles que l'originale, donc vous devez satisfaire tous les coûts additionnels. Si vous ne pouvez pas, la copie virtuelle est terminée.

[If you are instructed to duplicate a tactic, an invisible copy is created. Its cost number is considered to be 0 and you don't need to meet its threshold. The copy has all the rules text of the original, so you must still satisfy all its extra costs. If you can't, the duplicate is terminated.]

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

[If a card's rules text has several labeled options, you can choose a new option for the duplicate.]

307.3 Si un effet vous empêche de jouer des tactiques, toutes les copies virtuelles créées pendant que cette restriction est active sont immédiatement terminées.

[If an effect restricts you from playing tactics, any duplicates created while that restriction is active are terminated immediately.]

308 Gratuit [Free]

308.1 Si un effet vous autorise à jouer une carte gratuitement alors son coût numérique est considéré comme étant zéro lorsque vous la jouez.

[If an effect lets you play a card for free then its cost number is considered to be 0 while you play it.]

308.1a Vous devez quand même atteindre ses seuils et satisfaire tous ses coûts additionnels.

[You still need to meet its threshold and satisfy its extra costs.]

309 Payer [Pay]

309.1 Si vous avez pour instruction de payer un nombre, vous devez attacher ce nombre de ressources à votre faction.

[If you are instructed to pay a number, you must attach that number of resources to your faction.]

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

[You can only attach resources that are currently not attached to anything.]

309.1b Le terme payer ne s'applique jamais à la perte d'influence de votre faction.

[The word pay is never used to refer to your faction losing influence.]

310 Cibler [Pick]

310.1 Le terme cibler est utilisé spécialement lorsqu'un effet doit s'appliquer sur une carte en particulier. L'usage de ce terme spécifique est important car le ciblage est considéré comme une action distincte.

[The word pick is a special term used when an effect needs to specifically refer to a card. The usage of the specific word is important because picking is considered a distinct action.]

Exemple – Si une carte dit “vous ne pouvez pas cibler cette carte” alors vous ne pouvez pas suivre une instruction qui dit “cibler” cette carte. Vous pouvez, cependant, choisir cette carte d’une autre manière qui n’utilise pas le terme cibler spécifiquement.

[Example – If a card says “you cannot pick this card” then you cannot follow any instruction that says “pick” that card. You could, however, select the card in other ways that don’t specifically use the word pick.]

311 Produire *[Provides]*

311.1 Si une carte dit qu’elle produit des icônes ressources, ces icônes entre dans le calcul pour atteindre les seuils de vos cartes.

[If a card says it provides resource icons, those icons count towards meeting the thresholds of your cards.]

311.2 Par défaut, toutes les ressources de base produisent un icône du type associé. (203.5c)

[By default, every staple resource card provides one icon of the appropriate type. (203.5c)]

312 Rechercher *[Search]*

312.1 Si une recherche est faite dans un deck, le propriétaire doit mélanger son deck après la recherche.

[If a deck is searched, its owner must shuffle it afterwards.]

312.2 Vous êtes autorisé à ne pas trouver une carte lors d’une recherche suivant un critère particulier. Vous pouvez choisir de ne pas trouver même s’il existe des cartes correspondant au critère de recherche.

[You are allowed to fail in finding any card that must match specific search criteria. You may choose to fail even if there are valid cards available to find.]

Exemple – Si une carte dit “chercher un objet dans votre deck” alors soit vous pouvez ne pas trouver d’objet parce que votre deck ne contient pas d’objet soit refuser de trouver un objet même si votre deck en contient. Cependant, si une carte dit “chercher une carte dans votre deck” vous devez trouver une carte (sauf si votre deck ne contient pas de carte).

[Example – If a card says “search your deck for an item” then you can fail to find it either because the deck contains no items or because you choose to fail. However, if a card says “search your deck for a card” you must find a card (unless the deck contains no cards).]

313 Mélanger *[Shuffle]*

313.1 Mélanger un deck c’est le rendre suffisamment aléatoire.

[To shuffle a deck is to sufficiently randomize it.]

313.2 Si vous avez pour instruction de mélanger des cartes dans un deck, vous ne devez effectuer le mélange que si au moins une carte est ajoutée au deck.

[If you are instructed to shuffle cards into a deck, you only perform the shuffle if more than 0 cards are being added to the deck.]

314 Terminer *[Terminate]*

314.1 Terminer une carte ou une compétence c'est l'arrêter avant sa résolution. Vous devez cesser de suivre n'importe quelle instruction associée à la carte ou à la compétence immédiatement. Si c'est une carte, placez la directement dans la pile de défausse de son propriétaire.

[To terminate a card or ability is to stop it before it resolves. You must cease following any instructions associated with the card or ability immediately. If it's a card, put it into its owner's discard pile.]

314.2 Terminer un effet c'est l'arrêter d'avoir des impacts sur le jeu. Vous ne devez pas compléter les instructions de l'effet.

[To terminate an effect is to stop it from having its impact on the game. You must not complete any of the effect's instructions.]

Section 4 – Concepts de Jeu [Game Concepts]

401 Coûts [Costs]

401.1 Un coût correspond à n'importe quelle action un joueur doit faire pour remplir les besoins d'une carte. La plupart des coûts implique de payer des nombres et de suivre des instructions simples, mais un coût peut aussi avoir des restrictions sur le moment où il peut être satisfait.

[A cost is any action a player must take to fulfill a card's needs. Most costs involve paying numbers and following simple instructions, but a cost might also have restrictions on when it can be satisfied.]

401.1a Le terme coût est aussi utilisé dans la section coût/effet de certaines cartes et compétences.

Dans ce contexte, les termes sont utilisés sans convention. Techniquement, des coûts peuvent exister dans n'importe quelle partie du texte de règles d'une carte. Cependant, le seul type de coût qui peut exister en dehors de la section coût d'une carte ou d'une compétence est une instruction payer.

[The term cost is also used as part of the cost and effect relationship on some cards and abilities. In this context, the words are used out of convenience. Technically, costs can exist in any part of a card's rules text. However, the only type of cost that can exist outside of the cost section of a card or ability is a pay instruction.]

401.2 Si vous ne pouvez pas compléter toutes les instructions et ne correspondez à toutes les restrictions d'un coût, alors vous ne pouvez pas satisfaire ce coût. Cela veut dire que vous ne pouvez pas effectuer l'action associée à ce coût.

[If you cannot complete all instructions and meet all restrictions of a cost, then you cannot satisfy that cost. This means you cannot take the action associated with it.]

401.2a Si vous essayez de satisfaire un coût comme si vous étiez votre adversaire, vous ne pouvez le faire que dans vos connaissances actuelles du jeu. Par exemple, si vous devez satisfaire un coût qui dit "défausser un personnage" vous ne pouvez le faire que si la main de votre adversaire est actuellement rendue visible par un effet en cours.

[If you are trying to satisfy a cost as though you were your opponent, you can only do so with the knowledge you currently have about the game state. For example, if you must satisfy a cost that says "discard a character" you can only do so if your opponent's hand is currently revealed by an ongoing effect.]

401.3 Un coût additionnel correspond à toute instruction listée dans la section coût d'une carte ou dans son texte de règles. Les coûts additionnels doivent toujours être complétés dans l'ordre où ils sont listés. Si vous arrivez sur une étape que vous ne pouvez pas compléter, alors l'action complète est illégale et vous devez défaire tout ce que vous avez fait jusqu'ici pour effectuer l'action.

[An extra cost is any instruction listed in the cost section of a card or ability's rules text. Extra costs must always be completed in the order they are listed. If you come to a step that you cannot complete, then the whole action is illegal and you must undo everything you've done so far to take the action.]

401.3a Quelques coûts additionnels prennent la forme de restrictions. Ces restrictions définissent des critères pour satisfaire le coût. Par exemple, un coût pourrait dire "utiliser ceci seulement pendant votre tour." Chaque restriction doit être satisfaite tout comme les autres coûts.

[Some extra costs take the form of restrictions. Restrictions define criteria for satisfying the cost. For example, a cost might say "use this only during your turn." Each restriction must be satisfied like any other cost.]

401.3b Si un coût additionnel nécessite qu'une carte perde quelque chose, il ne peut pas être satisfait sauf si la carte possède cette chose.

[If an extra cost requires a card to lose something, it cannot be satisfied unless the card has that thing.]

402 Effets *[Effects]*

402.1 Un effet correspond à n'importe quoi dans le texte de règles d'une carte qui affecte le cours du jeu. Un effet est généré quand un joueur suit une instruction du texte de règles d'une carte.

[An effect is anything a card's rules text does that affects the game in some way. An effect is generated when a player follows an instruction in a card's rules text.]

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

[To be clear, the rules don't generate effects; only cards do.]

402.1b Le terme effet est aussi utilisé dans la section coût/effet de certaines cartes et compétences.

Dans ce contexte, les termes sont utilisés sans convention. Techniquement, les effets peuvent être générés par n'importe quelle section du texte de règles d'une carte incluant le coût.

[The term effect is also used as part of the cost and effect relationship on some cards and abilities. In this context, the words are used out of convenience. Technically, effects can be generated by any part of a card's rules text, including the cost.]

402.2 Si un effet donne des instructions aux deux joueurs en même temps, le joueur dont c'est le tour prend l'action en premier.

[If an effect instructs both players to do something at the same time, the active player takes the action first.]

402.3 Si une carte ne spécifie pas la zone de jeu sur laquelle elle s'applique, elle n'affecte que la zone en jeu.

[If a card does not specify the game area it affects, it affects only the in play game area.]

402.3a Ceci inclus le ciblage. Par exemple, si une carte dit "cibler un personnage" vous ne pouvez cibler qu'un personnage en jeu dès lors que la zone affectée n'est pas spécifiée.

[This includes picking. For example, if a card says "pick a character" you can only pick characters in play since the area it affects was not specified.]

402.4 Si une carte se déplace depuis une zone de jeu vers une autre, tous les effets non résolus qui devaient l'affecter dans l'ancienne zone ne sont pas appliqués.

[If a card moves from one game area to another, any unresolved effects that were going to impact it in the old area lose track of it.]

Exemple – Si un effet doit placer un personnage dans votre main depuis la zone en jeu quand il est résolu, mais que ce personnage est détruit en réponse, vous ne devez pas placer le personnage dans votre main depuis la défausse.

[Example – If an effect would put a character into your hand from play when it resolves, but that character is destroyed in response, you don't get to put the character into your hand from your discard pile.]

402.5 Si vous êtes incapable de compléter toutes les instructions d'un effet, vous devez suivre le maximum d'instructions que vous pouvez et ignorer le reste.

[If you are unable to complete all of an effect's instructions, you must follow as many of the instructions as you can and ignore the rest.]

402.5a Les effets ne durent jamais si la chose qu'ils tentent d'affecter quitte le jeu avant qu'ils ne soient résolus.

[Effects never "fizzle" if the thing they were trying to affect leaves play before they resolve.]

402.5b Si une instruction est dépendante d'une autre instruction que vous ignorez, vous ne pouvez pas suivre l'instruction dépendante. Elle est considérée comme dépendante si elle se rapporte spécifiquement à un élément de l'instruction précédente, ou si elle se rapporte à une information ou un choix fait durant l'instruction précédente.

[If an instruction is dependant on another instruction that you ignored, you can't follow the dependant instruction. It is considered dependant if it refers specifically to an element within the previous instruction, or if it refers to information or choices made during the previous instruction.]

402.6 Si un effet en cours dit qu'une carte gagne quelque chose mais qu'un autre effet en cours dit que la carte perd ce quelque chose, l'effet de perte prévaut toujours.

[If an ongoing effect says a card gains something but another ongoing effect says the card loses that thing, the lose effect always takes precedence.]

402.7 Si un effet dit que quelque chose peut arriver mais qu'un autre effet dit qu'il ne peut pas, l'effet ne peut pas prévaut toujours.

[If an effect says something can happen but another effect says it cannot, the cannot effect always takes precedence.]

402.7a Il existe une différence entre dire vous pouvez faire quelque chose et vous avez pour instruction de faire ce quelque chose. Par exemple, si une carte dit "les personnages ne peuvent pas être détruits" alors tous les effets "détruisez un personnage" sont ignorés.

[There's a difference between saying you can do something and being instructed to actually do that thing. For example, if a card says "characters cannot be destroyed" then all "destroy a character" effects are ignored.]

402.8 Si un effet place une carte en jeu, cela n'est pas pareil que de jouer cette carte.

[If an effect puts a card into play, it is not the same as playing that card.]

402.8a Tous ce qui se déclenche quand une carte est jouée ne se déclenche pas quand une carte est placée en jeu.

[Anything that triggers when a card is played doesn't trigger when a card is put into play.]

402.9 Une faction n'est pas affectée par les effets sauf si cela est explicitement dit qu'ils s'appliquent aux factions (202.9).

[A faction is not affected by effects unless they specifically say that they apply to factions (202.9).]

403 Zones de Jeu *[Game Areas]*

403.1 Deck

[Deck]

403.1a C'est la pile de cartes que vous avez pour jouer, à l'exception de votre faction. Personne n'est autorisé à regarder ou mélanger les cartes de votre deck sauf s'il a reçu l'instruction de le faire.

[This is the pile of cards you brought to the game, excluding your faction. No one is allowed to look through your deck or shuffle it unless instructed to do so.]

403.1b Le terme de deck est aussi utilisé pour décrire la totalité de vos cartes sélectionnées lors d'un tournoi, en incluant votre faction. Cet usage concerne les discussions autour de vos cartes en dehors du contexte d'une partie.

[The term deck is also used to describe your overall selection of cards used in a tournament, including your faction. This usage is for discussing your cards outside of the context of a game.]

403.2 Main

[Hand]

403.2a C'est le groupe de cartes auxquelles vous avez accès actuellement. Votre adversaire ne doit pas voir la face des cartes de votre main.

[This is the group of cards that you currently have access to. Keep the front face of the cards in your hand hidden from your opponent.]

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

[There is no limit to the number of cards you can have in your hand.]

403.3 Jouée

[Being Played]

403.3a C'est une zone où une carte hors ressource va quand vous la jouez depuis votre main. Elle reste dans cette zone jusqu'à ce que votre adversaire ait effectué sa réponse et sa résolution.

[This is where a non-resource card goes when you play it from your hand. It stays in this area until your opponent is done responding and it resolves.]

403.4 En jeu

[In Play]

403.4a C'est une zone sur la table où vous placez les cartes que vous avez jouées. La plupart des cartes ne peuvent rien faire tant qu'elles ne sont pas en jeu.

[This is the place on the table where you put the cards you've played. Most cards can't do anything until they're in play.]

403.5 Pile de Défausse

[Discard Pile]

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

[This is where you put your cards when they are discarded or destroyed. You should keep this pile face-up next to your deck.]

403.5b L'ordre particulier de vos cartes à l'intérieur de votre pile de défausse n'a pas besoin d'être conservé.

[The specific order of cards in your discard pile does not need to be maintained.]

403.6 Hors jeu

[Out of Game]

403.6a C'est la zone où une carte est placée lorsqu'elle est supprimée du jeu. Vous devriez placer la carte à l'écart face visible pour le reste de la partie.

[This is where a card goes when it is removed from the game. You should set the card aside face-up for the rest of the game.]

404 Règle Inconnue [Rule Not Found]

405 Seuils [Threshold]

405.1 Certains éléments dans le jeu ont des seuils associés. Ces seuils sont représentés visuellement par des icônes de ressources. Pour atteindre ces seuils, vous devez contrôler les cartes qui produisent l'icône de ressource associé.

[Certain elements in the game have a threshold associated with them. The threshold is represented visually with resource icons. In order to meet it, you must control cards that provide the proper resource icons.]

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

[If you cannot meet a card's threshold, you cannot play the card.]

405.3 Certaines compétences ont des seuils, placés directement après le nom de la compétence dans le texte de règles de la carte. Si vous n'atteignez pas le seuil de la compétence, vous ne pouvez pas utiliser cette compétence.

[Some abilities have thresholds, located directly after the ability name in the card's rules text. If you cannot meet an ability's threshold, you cannot use that ability.]

405.4 Certaines sections du texte de règles débutent par un seuil. Ces sections sont seulement actives quand leur contrôleur atteint ce seuil.

[Certain paragraphs of rules text have a threshold listed at the beginning. These paragraphs are only active while their controller is currently meeting that threshold.]

405.5 Les icônes de ressources partagent le même nom que les ressources de base. Chaque ressource de base produit un icône de ressource du même type. (203.5c)

[Resource icons share the same name as the staple resources. Each staple resource provides its corresponding icon. (203.5c)]

406 Coût Numérique [Numeric Cost]

406.1 Le coût numérique d'une carte qui n'a pas encore été jouée est égal au coût qui apparaît dans le coin supérieur gauche.

[The numeric cost of a card that is not currently being played is equal to its cost number, located in its upper-left corner.]

406.2 Si une carte n'a pas de coût, son coût numérique est égal à zéro.

[If a card doesn't have a cost number, its numeric cost is 0.]

406.3 Quand une carte est jouée, son coût numérique est calculé différemment. Vous devez le calculer en ajoutant les coûts additionnels, les augmentations et les réductions.

[While a card is being played, its numeric cost is handled differently. You must calculate it by keeping a running total of cost additions, increases, and reductions.]

Le coût total d'une carte commence avec son coût numérique. Ensuite vous devez satisfaire les coûts additionnels. Si un coût additionnel dit "payer" un nombre, vous ne devez pas payer directement mais additionner ce nombre au total courant.

[A card's running total starts as its cost number. Then, you satisfy its extra costs. If an extra cost says "pay" a number, you don't pay it right away. Instead, you add that number to the running total.]

Une fois les coûts additionnels satisfaits, vous devez appliquer toutes les augmentations de coût dans l'ordre que vous voulez, suivies par toutes les réductions de coût dans l'ordre que vous voulez. Le total global correspond au coût numérique total de la carte qui vient d'être jouée. Au final, vous devez payer ce montant.

[Once all the extra costs are satisfied, you apply all cost increases to the running total in any order you want, followed by all cost reductions in any order you want. The overall total is the card's numeric cost while it's being played. Finally, you pay that amount.]

406.3a Cela veut dire que vous payez le coût numérique en dernier.

[This means you always pay numeric costs last.]

406.4 Le coût numérique d'une compétence est calculée de la même manière que le coût numérique d'une carte. Mais alors que les compétences n'ont pas de coût, toute compétence sans instruction de paiement dans sa section coût est considéré comme n'ayant pas de coût numérique du tout.

[An ability's numeric cost is handled in the same way as a card's numeric cost. But since abilities don't have a cost number, any ability without a pay instruction in its cost section is considered to not have a numeric cost at all.]

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

[If an effect says "pay" a number, it is considered a numeric cost.]

406.5a De plus, tout effet de réduction de coût applicable pourra s'appliquer au nombre.

[Therefore, any applicable numeric cost reduction effects would apply to the number.]

406.5b Ce genre de coût numérique basé sur un effet n'est pas le même que le coût numérique d'une carte qui vient d'être jouée. Cela veut dire que n'importe quelle réduction de coût qui marche spécialement sur ce type de carte ne marchera pas sur le coût numérique basé sur un effet.

[This kind of effect-based numeric cost is not the same as the numeric cost of the card while it's being played. This means that any cost reduction effects that specifically work on that type of card won't work on the effect-based numeric cost.]

Exemple – Si un effet dit "le coût numérique de vos objets est réduit de un" et qu'un objet qui quitte le jeu dit "quand cette carte quitte le jeu, vous devez payer quatre..." alors cet effet n'est pas considéré comme étant un coût numérique d'un objet et il n'est pas réduit. Cependant, tous les effets de réduction généraux, tels que "réduire le prochain coût numérique que vous allez payer ce tour de un" s'appliqueront à ce coût.

[Example – If an effect says “the numeric cost of your items is reduced by 1” and an item leaves play that says “when this card leaves play, you may pay 4...” then that effect is not considered to be an “item’s numeric cost” and is therefore not reduced. However, any generalized reduction effects, such as “reduce the next numeric cost you pay this turn by 1” would apply to that cost.]

406.6 Les coûts numériques ne peuvent jamais être négatifs. Si un effet tente de réduire un coût numérique en dessous zéro, ce nombre reste à zéro (410.4).

[Numeric costs can never go below 0. If an effect tries to reduce a number below 0, that number stays at 0 (410.4).]

406.7 Pour déterminer le coût numérique d’une carte jouée avec Flip Up, vous devez calculer le coût total comme vous l’auriez fait avec une carte jouée normalement (406.3). Cependant, le calcul du coût total, ne débute qu’une fois le coût du Flip Up payé avec comme valeur initiale le coût de Flip Up de la carte.

[To determine the numeric cost of a card played with Flip Up, you keep the same running total as you would with a regularly played card (406.3). However, the running total begins once the Flip Up cost has been paid with an initial value of the card’s Flip Up cost.]

Alors, vous devez satisfaire aux coûts additionnels de la carte. Les ajouts de coût sont appliqués normalement. Une fois que vous avez terminé de satisfaire les coûts additionnels et que toutes les augmentations et réductions de coût ont été appliquées normalement, vous devez payer le restant du coût numérique. Pour ce faire, prenez le coût numérique total et enlevez le coût de Flip Up de la carte (si vous l’avez déjà payé). Alors, payez ce montant.

[Then, you satisfy the card’s extra costs. Cost additions are applied as normal. Once you’ve finished satisfying the extra costs and all cost increases and reductions have been applied as normal, you must pay the balance of the numeric cost. To do this, take the final numeric cost and subtract the card’s Flip Up cost (since you already paid it). Then, pay that amount.]

407 Contrôle & Propriété *[Control & Ownership]*

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

[You control the cards you play, and the effects generated by cards you control.]

407.1a Cela veut dire que si la compétence d’une carte est utilisée et qu’en réponse vous gagnez le contrôle de cette carte, les effets générés par le texte de cette compétence sont contrôlés par vous.

[This means if a card’s ability is used and in response you gain control of that card, the effects generated by that ability’s rules text are controlled by you.]

407.2 Les termes *vous* et *votre* dans le texte de règles d’une carte s’applique toujours au joueur qui contrôle la carte.

[The terms you and your in a card’s rules text always refer to the card’s current controller.]

407.3 Si le résultat d'un effet donne à un joueur le contrôle d'une carte, sauf changement par ailleurs, ce joueur garde le contrôle de la carte jusqu'à ce qu'elle quitte le jeu, ou jusqu'à ce qu'un autre effet prenne le contrôle de celle-ci.

[If an effect causes a player to take control of a card, unless otherwise stated that player retains control of the card until it leaves play, or until another effect takes control of it.]

407.3a Si deux effets en cours prennent le contrôle d'une carte, le dernier effet en date prévaut toujours.

[If two ongoing effects take control of a card, the most recent effect always takes precedence.]

407.4 Si le joueur qui contrôle un personnage change pendant un combat, le personnage est retiré du combat immédiatement.

[If the controller of a character changes during a battle, the character is removed from the battle immediately.]

407.4a Cela veut dire qu'il ne fait plus partie du groupe de combat. Tout point de dégâts assigné au personnage n'est pas infligé. (302.15)

[This means it is no longer part of its battle party. Any battle damage assigned to the character is not inflicted. (302.15)]

407.5 Si la cible d'une attaque est un lieu et que le joueur qui la contrôle change pendant le combat, le lieu arrête d'être la cible de l'attaque.

[If the target of an attack is a location and its controller changes during the battle, the location stops being the target of the attack.]

407.5a Cela veut dire que si les attaquants essaient d'assigner leurs dégâts au lieu, ils ne font rien en réalité mais sont toujours considérés comme ayant assigné leurs dégâts de combat dans le but de finaliser la boucle de résolution. (608.2)

[This means that if the attackers try to assign their battle damage to the location, they don't actually do anything but are still considered to have assigned their battle damage for the purposes of ending the resolution loop. (608.2)]

407.6 Si un effet essaie d'ajouter un personnage que vous ne contrôlez pas à un groupe de combat que vous contrôlez, cet effet se termine.

[If an effect tries to add a character you do not control to a battle party you do control, that effect is terminated.]

407.7 Les cartes qui faisaient partie de votre deck au début de la partie vous appartiennent, indépendamment de qui les contrôle en cours de partie.

[You own any card that started the game as a part of your deck, regardless of who currently controls it.]

407.7a Cela inclus aussi votre carte de faction.

[This includes your faction card.]

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

[Ownership of a card cannot change during a game.]

408 Dégâts [Damage]

408.1 Si quelque chose essaie d'infliger zéro dégât, alors aucun dégât n'est réellement infligé.

[If something tries to inflict 0 damage, then no damage is actually inflicted.]

408.1a Cela veut dire qu'aucun évènement résultant d'un dégât infligé n'arrive.

[This means nothing that would trigger as a result of damage being inflicted happens.]

408.1b Si c'était des dégâts de combat, le personnage à l'origine est considéré comme ayant infligé ses dégâts dans le but de finaliser la boucle de résolution.

[If it was battle damage, the source character is considered to have inflicted its damage for the purposes of ending the resolution loop.]

408.2 Si des dégâts supérieurs à zéro sont infligés, les augmentations et réductions de dégât sont appliquées mais rien d'autre devant se déclencher n'arrive pour le moment.

[If damage greater than 0 is inflicted, damage increase and reduction effects are applied but nothing else that should trigger happens yet.]

408.2a Si le résultat final de dégâts est zéro, rien de plus ne se passe. Cependant, si c'était des dégâts de combat, le personnage à l'origine est considéré comme ayant infligé ses dégâts dans le but de finaliser la boucle de résolution.

[If the final adjusted amount of damage is 0, nothing further happens. However, if it was battle damage, the source character is considered to have inflicted its damage for the purposes of ending the resolution loop.]

408.2b Si le résultat final de dégâts est supérieur à zéro, tous les évènements associés arrivent maintenant.

[If the final adjusted amount is greater than 0, all appropriate triggers now occur.]

408.3 Si des dégâts sont infligés à votre faction, elle perd autant d'influence que de points de dégâts infligés.

[If damage is inflicted to your faction, it loses an equal amount of influence.]

408.3a Si votre faction a zéro d'influence, vous perdez le jeu. (102.1)

[Once your faction has 0 influence, you lose the game. (102.1)]

408.3b Si une faction perd de l'influence ce n'est pas la même chose que de recevoir des dégâts, aussi quelque chose qui inflige des dégâts n'inflige pas des pertes d'influence.

[If a faction loses influence it's not the same as receiving damage, so anything that would affect damage doesn't affect the loss of influence.]

Exemple – Une carte pourrait dire “la faction de votre adversaire perd 2 d'influence” alors qu'une autre carte dit “si des dégâts sont infligés à une faction, réduisez le total de 1.” La faction de votre adversaire perdrait encore 2 influence parce que l'autre effet réduit seulement les dégâts.

[Example – A card might say “your opponent's faction loses 2 influence” while another card says “if damage is inflicted to a faction, reduce the amount by 1.” Your opponent's faction would still lose 2 influence because the other effect only reduces damage.]

408.4 Si le nombre de dégâts qu'un personnage reçoit dans un même tour est au moins égal ou supérieur à sa vitalité, détruire le immédiatement.

[If the damage a character receives in a single turn is ever equal to or greater than its life, destroy it immediately.]

408.4a Vous n'avez besoin de garder une trace des dégâts que durant le tour parce que c'est tout ce qui compte. Bien qu'il n'y ait pas d'étape explicite, les points de dégâts d'un personnage dans un tour sont "soignés" quand un nouveau tour commence.

[You only need to keep track of the current turn's damage because that's all that will ever matter. Although there is no official step when a character's damage for the turn is "healed" that's essentially what happens when a new turn begins.]

408.5 Si le nombre de dégâts qu'un lieu reçoit dans un même tour est au moins égal ou supérieur à sa valeur de structure, détruire le immédiatement.

[If the damage a location has received during the entire game is ever equal to or greater than its structure, destroy it immediately.]

408.5a Il sera utile de tracer les points de dégâts d'un lieu sur un papier ou au moyen d'un dé à six faces.

[It's best to keep track of a location's damage with pen and paper or by using a six-sided die.]

408.5b Certains effets peuvent supprimer des points de dégâts d'un lieu. Si cela arrive, ajustez en conséquences le nombre total de points de dégâts que le lieu a reçu. (207.6)

[Certain effects can remove the damage from a location. If this happens, adjust the total damage the location has received this game accordingly. (207.6)]

408.6 Le terme dégât de combat s'applique aux dégâts infligés durant les étapes de résolution d'un combat.

[The term battle damage applies to the damage inflicted as part of the steps of resolving a battle.]

408.6a Les dégâts de combat fonctionnent de la même manière que les dégâts normaux, exception faite de certaines règles et cartes qui interagissent spécialement avec les dégâts de combat.

[Battle damage works the same way as regular damage, except certain rules and cards interact specifically with battle damage.]

408.7 Si une carte vous donne pour instruction d'infliger un dégât, alors cette carte est considérée comme l'origine de ce dégât. Pour un dégât de combat, l'origine est le personnage qui assigne le dégât.

[If a card instructs you to inflict damage, then that card is considered the source of that damage. For battle damage, the source is the character which assigned it.]

408.8 Une carte est considérée comme avoir été détruite par n'importe quel dégât qui la fait dépasser ses limites.

[A card is considered to have been destroyed by any damage that put it over its limit.]

Exemple – Disons qu'un personnage avec 4 de vitalité a reçu 3 dégâts ce tour. Si ce personnage ensuite reçoit 1 dégât de plus ce tour, il devra être considéré comme ayant été détruit par ce dernier dégât.

[Example – Let's say a character with 4 life has received 3 damage this turn. If that character then receives 1 more damage this turn, it would be considered to have been destroyed by that damage.]

409 Marqueurs [Tokens]

409.1 Un marqueur est une perle, une pièce, ou tout autre objet placé sur une carte en jeu. Les marqueurs n'ont pas de signification standard, aussi une carte doit toujours préciser comment elle utilise les marqueurs dans son texte de règles.

[A token is a bead, coin, or other object placed on a card in play. Tokens have no inherent meaning, so a card always explains how it uses tokens in its rules text.]

409.2 Si une carte quitte le jeu, tous les marqueurs placés sur elle disparaissent.

[If a card leaves play, any tokens on it disappear.]

409.3 Marqueurs Micromajig

[Micromajig Token]

409.3a Un marqueur Micromajig est considéré comme une carte personnage Gearsmith avec des statistiques de 1 en force (STR), 1 en vitalité (LIFE), 3 en vitesse (SPD), et de sous-type "majig".

[Micromajig Tokens are considered Gearsmith character cards with 1 strength, 1 life, 3 speed, and the "majig" subtype.]

409.3b Si un marqueur Micromajig quitte le jeu, il disparaît.

[If a Micromajig Token leaves play, it disappears.]

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

[The owner of a Micromajig Token is the player who controlled the effect that created it.]

410 Nombres [Numbers]

410.1 Un nombre pair est un nombre multiple de deux.

[An even number is any number that is a multiple of 2.]

410.1a Zéro est considéré comme un nombre pair.

[This includes the number 0.]

410.2 Les cartes avec des nombres variables précisent clairement comment ces variables sont utilisées dans leur texte de règles. Si vous avez pour instruction de choisir un nombre pour une variable, vous devez choisir un nombre entier (c'est à dire que 2 est correct, mais pas -1 ou 3½).

[Cards with variable numbers fully explain how those variables are used in their rules text. If you are instructed to choose a number for a variable, you must choose a whole number (e.g. 2 is fine, but not -1 or 3½).]

410.2a Zéro est considéré comme un nombre entier.

[We consider 0 to be a whole number.]

410.3 Si un nombre est augmenté et/ou diminué par plus d'un effet à la fois, appliquez toutes les augmentations dans l'ordre que vous voulez suivies par toutes les diminutions dans l'ordre que vous voulez.

[If a number is increased and/or reduced by more than one effect at the same time, apply all increases in any order you want followed by all reductions in any order you want.]

410.4 Si un effet essaie de réduire un nombre en dessous de zéro, le nombre reste à zéro.

[If an effect tries to reduce a number below 0, that number stays at 0.]

410.5 Si un nombre est réduit avec une restriction de valeur minimum, cette restriction ne s'applique pas si le nombre est déjà en dessous de la valeur minimum.

[If a number is reduced to a minimum of some number, that restriction doesn't apply if the thing was already less than the minimum.]

Exemple – Si un coût numérique de zéro doit être réduit de 1, mais avec un minimum de 1, alors ce coût numérique reste à zéro

[Example – If a numeric cost of 0 is reduced by 1, to a minimum of 1, then that numeric cost is still 0.]

411 Cartes Face Cachée *[Face-Down Cards]*

411.1 Toutes les cartes face cachées en jeu sont considérées comme des cartes ressources.

[Every face-down card in play is considered to be a resource.]

411.2 Le joueur qui contrôle la carte face cachée peut à tout moment regarder la face de sa carte.

[The controller of a face-down card may look at its front face at any time.]

411.3 Si une carte face cachée est retournée face visible, elle s'arrête d'être une ressource et est considérée comme ayant quitté le jeu. Dans ce cas, la carte face visible est considérée être entrée en jeu comme une toute nouvelle carte.

[If a face-down card is flipped face-up, it stops being a resource and it is considered to have left play. If applicable, its face-up version is considered to have entered play as a completely new card.]

411.4 Si une carte face visible est retournée face cachée, elle est considérée comme ayant quitté le jeu. Elle devient une ressource face cachée et cette ressource est considérée être entrée en jeu comme une toute nouvelle carte.

[If a face-up card is flipped face-down, it is considered to have left play. It becomes a face-down resource and that resource is considered to have entered play as though it were a completely new card.]

412 Anti-blockage *[Unblockability]*

412.1 Si un effet dit qu'un personnage "ne peut pas être bloqué" alors il ne peut seulement pas être bloqué tant qu'il fait partie d'un groupe de combat constitué uniquement de personnages non blocables.

[If an effect says a character "cannot be blocked" then it only cannot be blocked while it is a member of a battle party containing only unblockable characters.]

413 Enchères *[Bidding]*

413.1 Si un effet donne aux joueurs pour instruction d'enchérir, ils doivent choisir tour à tour une enchère. Chaque enchère doit être supérieure à la précédente. Les enchères prennent fin lorsqu'un joueur refuse de surenchérir. Ce joueur perd les enchères et son adversaire les gagne.

[If an effect instructs players to bid, they take turns choosing a number. Each number chosen must be higher than the last. The bidding ends when one player refuses to bid again. That player loses the bidding and their opponent wins it.]

413.1a Sauf indication contraire, les enchères débutent toujours par le joueur actif.

[Unless otherwise stated, bidding always begins with the active player.]

414 Boucles d'Actions *[Action Loops]*

414.1 Si une série d'effets forme une boucle infinie de répétitions qui ne peut pas être arrêtée volontairement par l'un ou l'autre des joueurs, le jeu se termine par une égalité.

[If a series of effects form an infinitely repeating loop that cannot be voluntarily ended by either player, the game ends as a draw.]

414.1a Gardez en tête que les règles ne génèrent pas d'effets, aussi cette règle s'applique seulement à ce que font les cartes.

[Keep in mind that the rules don't generate effects, so this rule only applies to things that cards do.]

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

[You can have a series of voluntary actions repeat automatically. To do this, follow these steps:]

414.2a Expliquez la série d'actions.

[Demonstrate the series of actions.]

414.2b Choisissez le nombre de répétitions de la série. L'infini n'est pas un choix valide.

[Choose a number of times to repeat the series. Infinity is not a valid choice.]

414.2c Votre adversaire peut interrompre la boucle à tout moment s'il veut répondre. Par exemple, il pourrait interrompre la boucle en disant "après 15 fois, je répond à cette compétence en jouant une carte." Après la réponse, la boucle reprend jusqu'à ce qu'elle soit complète (sauf si votre adversaire décide de l'interrompre à nouveau).

[Your opponent can interrupt the loop at any point if they want to respond. For example, they could interrupt the loop by saying "after 15 times, I respond to that ability by playing a card." After the response, the loop continues until it is complete (unless your opponent decides to interrupt it again).]

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

[If an action loop involves the voluntary actions of both players, you must follow these steps:]

414.3a Vous devez tous les deux expliquer la boucle. La boucle est complète quand la prochaine action qu'un joueur devra faire est identique à sa première action.

[You both must demonstrate the loop. The loop is complete when the next action a player would take is identical to their first action.]

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

[The active player chooses a number, followed by their opponent. The loop is repeated the lesser number of times. If 0 is chosen, no repetitions occur.]

414.3c Durant la dernière répétition d'une boucle, le joueur actif peut choisir de s'arrêter n'importe où dans la boucle. Cela veut dire qu'il est tout à fait possible de faire toutes, quelques ou aucunes des actions dans la dernière répétition d'une boucle au choix du joueur actif.

[During the last repetition of the loop, the active player may choose any point in the loop at which to stop. This means it is valid to take all, some, or none of the actions in the last repetition if the active player chooses.]

Section 5 – Types de Texte de Règles [Types of Rules Text]

501 Texte Italique [Italic Text]

501.1 Le texte écrit en italique ne fait pas partie du texte de règles d'une carte. C'est soit un paragraphe de description relatif au thème général de la carte, soit une aide sur une question récurrente au sujet de la carte.

[Italic text is not considered part of a card's rules text. It is either a descriptive paragraph relating to the card's overall theme, or a reminder to help answer a common question about the card.]

502 Compétences [Abilities]

502.1 Plusieurs cartes ont des compétences dans leur texte de règles. Chacune des compétences possède un nom centré-justifié, une section claire coût et effet.

[Many cards have abilities in their rules text. Every ability has a center-justified name and a clearly labeled cost and effect section.]

502.2 Certaines compétences ont des icônes de seuil placés à côté de leur nom. Vous ne pouvez pas utiliser une compétence sauf si vous atteignez son seuil et que vous pouvez satisfaire tous ces coûts. (405.3)

[Some abilities have threshold icons next to their name. You can't use an ability unless you've met its threshold and can satisfy all its costs. (405.3)]

502.3 Tout comme les tactiques, les compétences peuvent être utilisées en réponse aux actions de votre adversaire même si ce n'est pas votre tour. Il y a aussi des moments spéciaux au cours des combats où vous pouvez utiliser des compétences.

[Just like tactics, abilities can be used in response to your opponent's actions even if it isn't your turn. There are also special times during battles when you can use abilities.]

502.4 Quand une compétence est résolue, suivez son texte de règles comme il était écrit quand vous l'avait utilisé en premier, même si son texte de règles a changé depuis ou que la source à l'origine de la compétence a quitté le jeu.

[When an ability resolves, follow its rules text as it was written when you first used it, even if its rules text has since changed or the ability's source has since left play.]

503 Évènements [Triggers]

503.1 Les événements commencent avec les mots *si*, *quand*, ou *à* et sont suivis par une condition d'évènement. Si la condition d'évènement arrive, vous devez suivre immédiatement les instructions de l'évènement comme elles étaient rédigées quand il est arrivé, même si vous êtes en train de résoudre quelque chose d'autre ou si l'origine de l'évènement a quitté le jeu.

[Triggers begin with the words if, when, or at and are followed by a trigger condition. If the trigger condition happens, you must immediately follow the instructions of the trigger as they were written when it happened, even if you are in the middle of resolving something else or the source of the trigger has left play.]

503.2 Les joueurs ne peuvent pas répondre à un évènement.

[Players cannot respond to triggers.]

503.3 Si un évènement arrive alors qu'un joueur est en train de satisfaire aux coûts d'une carte ou d'une compétence, il est mis en attente jusqu'à ce que les coûts soient entièrement satisfaits et avant qu'il soit résolu.

[If a trigger happens while a player is satisfying the costs of a card or ability, it waits until after the costs are completely satisfied before it actually resolves.]

503.4 Parfois des évènements multiples arrivent au même moment. Si tous les évènements ont pour origine des cartes sous le contrôle d'un joueur, ce joueur décide l'ordre dans lequel ils s'exécutent. Cependant, si les évènements ont pour origine des cartes sous le contrôle des deux joueurs, alors le joueur actif décide l'ordre d'exécution des évènements.

[Sometimes multiple triggers happen at the same time. If all the triggers originated from cards under one player's control, that player decides the order in which they happen. However, if the triggers originated from cards under both players' control then the active player decides the order in which they happen.]

503.4a L'ordre d'exécution ne doit pas être donné à l'avance; le joueur qui décide peut résoudre le premier évènement puis décider quel évènement doit être le suivant.

[The order does not have to be decided ahead of time; the deciding player lets one trigger happen, then afterwards decides which trigger happens next.]

504 Conditions *[Conditionals]*

504.1 Les conditions utilisent le mot *lorsque* suivi par une condition pour définir un texte de règles seulement actif lorsque la condition est vraie.

[Conditionals use the word while followed by a condition to define rules text that is only active while the condition is true.]

Exemple – Une carte pourrait dire “lorsque votre adversaire contrôle un personnage, cette carte gagne 1 de force et 1 de vitalité.” Cet effet cesse immédiatement si votre adversaire arrête de contrôler un personnage.

[Example – A card might say “while your opponent controls a character, this card gains 1 strength and 1 life.” This effect immediately ceases if your opponent ever stops controlling a character.]

505 Exigences *[Requirements]*

505.1 Les exigences utilisent le mot *doit* pour définir quelque chose que vous devez faire. Si vous ne pouvez pas satisfaire les exigences d'une action alors vous ne pouvez pas faire cette action.

[Requirements use the word must to define something you are required to do. If you can't meet the requirements for an action then you can't take that action.]

Exemple – Une carte pourrait dire “votre adversaire doit payer 2 pour chaque groupe d'attaque qu'il forme.”

Dans ce cas, votre adversaire ne peut pas former un nouveau groupe d'attaque tant qu'il ne peut pas satisfaire l'exigence de payer 2.

[Example – A card might say “your opponent must pay 2 for each attacking party they form.” In that case, your opponent could not form a new attacking party unless they could meet the requirement by paying 2.]

505.2 Parfois plusieurs exigences existent pour la même action. Dans ces cas, vous devez satisfaire à autant d'exigences que vous pouvez. Si cela est impossible de les remplir toutes, vous devez prendre la décision qui satisfera le plus grand nombre d'exigences.

[Sometimes multiple requirements exist for the same action. In these cases, you must satisfy as many of the requirements as you can. If it is impossible to fulfill them all, you must make the decision that would satisfy the greatest number of requirements.]

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.

[If you do not have enough available resources to pay a requirement cost, it is not considered impossible to fulfill.]

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

[If more than one decision would satisfy the same number of requirements, you can choose which decision to make.]

Exemple – Une carte pourrait dire “tout ce qui peut cibler cette carte doit la cibler.” Si il y a deux copies de cette carte en jeu, vous décidez laquelle des deux cartes vous devez cibler.

[Example – A card might say “anything that could pick this card must pick it.” If there are two copies of this card in play, you decide which of the two cards you must pick.]

Cependant, s'il y a deux copies d'une carte en jeu qui dit “vous devez payer 2 pour chaque groupe d'attaque que vous formez” alors toutes les deux doivent être satisfaites; pour attaquer, vous devez payer 4.

[However, if there are two copies of a card in play that says “you must pay 2 for each attacking party you form” then they must both be fulfilled; to attack, you must pay 4.]

505.2c Si un joueur essaie de prendre une action qui a plusieurs exigences, il doit satisfaire au moins l'une d'elles (et plus si c'est possible). Il est invalide de raisonner tel que “ne pas prendre l'action en premier satisfait toutes les exigences; donc je ne peux pas prendre l'action.” Cette logique circulaire est incorrecte.

[If a player is trying to take an action that has multiple requirements, they must satisfy at least one of them (and more if possible). It is invalid to reason that “not taking the action in the first place satisfies all the requirements; therefore I cannot take the action.” This logic is circular and incorrect.]

506 Remplacements *[Replacements]*

506.1 Les remplacements utilisent les mots à la place pour définir qu'une chose remplace entièrement une autre.

[Replacements use the word instead to define one thing that completely replaces another.]

Exemple – Une carte pourrait dire “si cette carte en jeu est envoyée dans votre pile de défausse, à la place supprimez-la du jeu.” Dans ce cas, la carte n'ira jamais dans la pile de défausse; aller dans la pile de défausse est entièrement remplacé par supprimer du jeu.

[Example – A card might say “if this card is put into your discard pile from play, remove it from the game instead.” In that case, the card would never go to the discard pile; going to the discard pile is completely replaced with removing it from the game.]

506.2 Les remplacements ne s’appliquent pas aux coûts additionnels. Si la chose à remplacer fait partie d’un coût additionnel, elle n’est pas remplacée.

[Replacements don’t apply to extra costs. If the thing to be replaced is part of an extra cost, it isn’t replaced.]

506.3 Certains remplacements sont formulés avec “le prochain” pour définir quelque chose qui peut être remplacé dans le futur. Ils sont appelés remplacements retardés. Ils attendent jusqu’à ce qu’ils sont censés remplacer arrive.

[Certain replacements say “the next” to define something that could be replaced in the future. These are called delayed replacements. They wait until whatever they are trying to replace happens.]

506.4 Parfois plusieurs remplacements tentent de remplacer quelque chose en même temps. Si tous les remplacements ont pour origine des cartes sous le contrôle d’un joueur, ce joueur choisi un remplacement à exécuter les autres étant ignorés. Cependant, si les remplacements ont pour origine des cartes sous le contrôle des deux joueurs, alors le joueur actif choisi un remplacement à exécuter les autres étant ignorés.

[Sometimes multiple replacements try to replace something at the same time. If all the replacements originated from cards under one player’s control, that player chooses one to apply and the rest are ignored. However, if the replacements originated from cards under both players’ control, then the active player chooses one to apply and the rest are ignored.]

Les remplacements retardés font exception; si un remplacement retardé n’est pas choisi, il n’est pas ignoré. Il continu à être actif en attente d’une autre instance de ce qu’il est censé remplacer.

[Delayed replacements are an exception; if a delayed replacement is not chosen, it is not ignored. Instead, it continues waiting for another instance of whatever it is trying to replace.]

506.5 En de rares circonstances, une série de remplacements peut amener à créer une boucle infinie. Cependant, cela est empêché car chaque remplacement ne peut être appliqué sur la même chose qu’une seule fois.

[Under rare circumstances, a series of replacements might try to create infinite recursion. However, this is prevented because each replacement can only be applied to the same thing once.]

Exemple – Si une carte dit “si une carte est détruite, remettez-la à la place dans la main de son propriétaire” alors qu’une autre carte dit “si une carte est remise dans la main de son propriétaire depuis le jeu, détruisez-la à la place.” Ces deux remplacements pourraient théoriquement mener à une boucle infinie.

[Example – If one card says “if a card is destroyed, put it into its owner’s hand instead” while another card says “if a card is put into its owner’s hand from play, destroy it instead.” These two replacements could theoretically replace each other infinitely.]

Cependant, chaque remplacement ne peut être appliqué à la même chose qu’une seule fois. Donc si une carte est détruite, cette destruction est remplacée par une remise dans la main du propriétaire qui est à son tour remplacée par “être détruite”. C’est la fin du cycle de remplacement parce que vous ne pouvez pas encore

remplacer le “détruire” par “mettre dans la main du propriétaire” pour cette instance alors que vous l’avez déjà fait.

[However, each replacement can only be applied to the same thing once. Therefore if a card is destroyed, that destruction is replaced by being put into its owner’s hand which in turn is replaced by being destroyed. This is the end of the replacement cycle because you cannot replace the “destroy” with “put into owner’s hand” again for this particular instance since you’ve already done that once.]

Si dans l’exemple ci-dessus il y avait deux copies de la carte disant “si une carte est détruite, remettez-la à la place dans la main de son propriétaire” alors le cycle de remplacement se serait terminé différemment. Chaque remplacement aurait dû être appliqué une fois, même s’il est identique à l’autre. Donc, vous appliqueriez ce remplacement deux fois s’il y avait deux copies.

[If in the above example there were two copies of the card that says “if a card is destroyed, put it into its owner’s hand instead” then the replacement cycle would be handled differently. Each replacement gets to be applied once, even if it’s identical to another replacement. Therefore, you’d actually apply that replacement twice since there are two copies of it.]

507 Mots Clé *[Keywords]*

507.1 Les mots clé sont utilisés pour décrire un ensemble de comportements complexes qui seraient trop longs à expliquer sur une carte.

[Keywords are used to describe a set of complex behaviors that would take up too much room to explain on a card.]

507.2 Attacher à *[Type]*

[Attach to [Type]]

507.2a Quand vous jouez la carte, vous devez choisir une carte cible du type approprié comme premier coût additionnel. Quand l’effet de la carte à attacher se résout, elle entre en jeu attachée à la carte cible.

[When you play the card, you must pick a target card of the appropriate type as the first extra cost. When the attaching card resolves, it enters play attached to the target card.]

507.2b Quand la carte à attacher est mise en jeu par quelque chose qui ne spécifie pas de cible pour elle, vous devez choisir une carte cible lorsque la carte à attacher entre en jeu.

[If the attaching card is put into play by something that does not specify a target for it, you must pick a target card as the attaching card enters play.]

507.2c S’il n’y a pas de carte cible valide à choisir ou la cible de la carte à attacher n’est plus en jeu lorsque la carte à attacher essaie de rentrer en jeu, placez la carte à attacher dans la pile de défausse de son propriétaire. Si elle était déjà dans la pile de défausse, elle y reste.

[If there is no valid target card to pick or the attaching card’s target is no longer in play when the attaching card tries to enter play, put the attaching card into its owner’s discard pile instead. If it was already in the discard pile, it just stays there.]

507.2d Si la carte à attacher est mise en jeu au même moment qu'une autre carte, l'autre carte peut être sélectionnée comme cible pour la carte à attacher.

[If the attaching card is put into play at the same time as another card, the other card can be selected as a target for the attaching card.]

507.2e Si la carte cible n'est plus du type approprié, détruisez immédiatement la carte à attacher.

[If the target card stops being the appropriate type, destroy the attaching card immediately.]

507.3 Couvert

[Covert]

507.3a Si tous les membres d'un groupe d'attaque possèdent le mot clé couvert, ce groupe est considéré comme un groupe couvert.

[If all members of an attacking party have the covert keyword, that party is considered a covert party.]

507.3b Seuls des personnages couverts peuvent bloquer un groupe couvert.

[Only covert characters can block a covert party.]

507.3c Des personnages couverts peuvent seulement bloquer des groupes couverts.

[Covert characters can only block covert parties.]

507.3d Si un effet dit qu'un personnage "gagne couvert" alors le personnage est maintenant considéré comme ayant le mot clé couvert dans son texte de règles. (508.2)

[If an effect says a character "gains covert" then the character is considered to actually have the covert keyword in its rules text. (508.2)]

507.3e Une carte ne peut pas avoir plus d'une instance du mot clé couvert. De plus, si un personnage couvert "gagne couvert" ou gagne un texte de règles temporaire contenant le mot clé couvert, alors l'instance additionnel du mot clé disparaît.

[A card cannot have more than one instance of the covert keyword. Therefore, if a character with covert "gains covert" or gains temporary rules text containing the covert keyword, the extra instances of the keyword disappear.]

507.4 Flip Up

[Flip Up]

507.4a Si une carte avec le mot clé Flip Up est actuellement en jeu sous votre contrôle comme une carte ressource face cachée, vous pouvez jouer la carte comme si elle était dans votre main en payant son coût de Flip Up et en la retournant face visible. Pour la jouer, vous devez aussi satisfaire son seuil de Flip Up, écrit à côté du mot clé.

[If a card with Flip Up is currently in play under your control as a face-down resource, you may play the card as though it were in your hand by paying its Flip Up cost and flipping it face-up. To play it, you must also meet its Flip Up threshold, listed next to the keyword.]

507.4b Vous payez le coût de Flip Up avant de vraiment retourner la carte, donc vous pouvez utiliser la carte pour payer son propre coût de Flip Up.
[You pay the Flip Up cost before you actually flip the card over, so you can use the card to pay for its own Flip Up cost.]

507.4c Si la carte a des coûts de Flip Up additionnels, ils doivent être satisfaits avant ses coûts additionnels standards.
[If the card has any Flip Up extra costs, they must be satisfied directly before its regular extra costs.]

507.4d Le Flip Up ne change rien aux types de cartes que vous êtes autorisé à jouer. Par exemple, vous ne pouvez jouer un personnage qu'à votre tour. Cependant, si une carte dit dans son texte de règles qu'elle peut être jouée à d'autres moments, vous pouvez aussi la jouer avec le Flip Up à ces moments là.
[Flip Up does not change when you are allowed to play certain types of cards. For example, you can still only play a character during your turn. However, if the card says in its rules text that it can be played at other times, you can play it with Flip Up at those times too.]

507.4e Pour les détails de calcul du coût numérique d'une carte jouée avec Flip Up, voyez la règle Coût Numérique correspondante (406.7).
[For information on determining the numeric cost of a card played with Flip Up, see its entry under Numeric Cost (406.7).]

507.5 Unique [Identifiant] *[Unique [Identifier]]*

507.5a Si jamais vous contrôlez plus d'une carte qui dit "unique" suivi par le même identifiant, vous devez en choisir une à garder et détruire le reste. Cette restriction s'applique seulement à vos cartes, donc votre adversaire est autorisé à avoir sa propre copie d'une carte unique en jeu.
[If you ever control more than one card that says "unique" followed by the same identifier, you must choose one to keep and destroy the rest. This restriction only applies to your cards, so your opponent is allowed to have their own single copy of a unique card in play as well.]

507.5b Si la destruction d'une carte en double est interdite par un effet, le mot clé unique n'essaie pas de détruire la carte jusqu'à ce que l'interdiction disparaisse.
[If the destruction of an extra copy of a card is prevented by an effect, the unique keyword doesn't try to destroy the card again until the prevention effect ends.]

508 Texte de Règles Temporaire *[Temporary Rules Text]*

508.1 Quelques effets ajoutent un texte de règles temporaire à une carte. Ce texte de règles temporaire existe sur la carte jusqu'à ce qu'elle se déplace vers une autre zone de jeu.
[Some effects add temporary rules text to a card. This text exists on the card until it enters another game area.]

508.1a Par conséquent, si une carte a un texte de règles temporaire qui dit “si cette carte quitte le jeu, piochez une carte” l’effet s’appliquera réellement quand la carte quittera le jeu.

[Therefore, if a card has temporary rules text that says “if this card leaves play, draw a card” it would actually trigger when the card leaves play.]

508.2 Si un effet dit qu’une carte “gagne” un mot clé, cette carte est considérée comme ayant le mot clé comme texte de règles temporaire.

[If an effect says that a card “gains” a keyword, that card is considered to have the keyword as temporary rules text.]

508.3 Si une carte gagne un texte de règles temporaire alors qu’elle est de type personnage mais qu’elle perd ce type plus tard, ce texte de règles temporaire gagné alors qu’elle était du type personnage est supprimé.

[If a card gains temporary rules text while it has the character type but later loses that type, the temporary rules text gained while it was a character is removed.]

Section 6 – Jouer une partie *[Playing the Game]*

601 Débuter une partie *[Starting a Game]*

601.1 Au début de chaque partie, suivez ces étapes:

[At the start of each game, follow these steps:]

601.1a Les cartes faction commencent la partie en jeu. Notez la valeur d'influence de départ des cartes faction sur un papier.

[Faction cards start the game in play. Write down the starting influence of both factions on a piece of paper so you can keep track of it.]

601.1b Les deux joueurs cherchent dans leur deck les ressources inscrites sous la section Starting Resources de leur cartes faction. Ces ressources sont mises en jeu face cachée.

[Both players search their deck for the appropriate resources listed under their faction's Starting Resources entry. These resources are put into play face-down.]

601.1c Déterminez aléatoirement quel joueur va décider qui va prendre le premier tour de la partie. Ce joueur choisi qui est le premier joueur.

[Randomly determine which player will decide who takes the first turn of the game. That player chooses who goes first.]

601.1d Le premier joueur retourne ses ressources de départ face visible.

[The first player flips their starting resources face-up.]

601.1e Le premier joueur pioche le nombre de cartes conformément à la section Starting Draw de sa carte faction. Le nombre de cartes pioché est normalement différent suivant que vous soyez premier ou second joueur.

[The first player draws the appropriate number of cards according to their faction's Starting Draw entry. The number of cards drawn is usually different if you are going first as opposed to second.]

601.1f Le premier joueur peut faire un mulligan en sélectionnant un nombre de cartes de sa main et en les plaçant sous son deck dans l'ordre qu'il veut. Puis, il pioche un nombre équivalent de cartes. Ceci ne peut être fait qu'une seule fois.

[The first player may mulligan by selecting any number of cards in their hand and placing them on the bottom of their deck in any order. Then, they draw an equal number of cards. This can be done only once.]

601.1g Le second joueur suit les étapes d à f.

[The second player follows steps D through F.]

601.1h Le premier tour de jeu débute.

[The first turn of the game begins.]

602 Pendant un Tour *[During a Turn]*

602.1 Le joueur actif est le joueur qui a son tour en cours.

[The active player is the player taking the current turn.]

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

[During a turn, the active player may take the following actions in any order and as many times as they want:]

602.2a Jouer une carte

[Play a Card]

602.2b Utiliser une compétence

[Use an Ability]

602.2c Attaquer

[Attack]

602.2d Finir le tour (ceci ne pouvant être fait qu'une seule fois)

[End the Turn (this can only be done once)]

603 Jouer une Carte *[Playing a Card]*

603.1 Pour jouer une carte (hors ressources), suivre les étapes:

[To play a non-resource card, follow these steps:]

603.1a Sélection – Choisissez une carte (hors ressources) de votre main.

[Selection – Choose a non-resource card in your hand.]

603.1b Seuil – Vérifier si vous atteignez le seuil de la carte. Sinon vous ne pouvez pas jouer la carte. (405.2)

[Threshold – Check if you have met the card's threshold. If you have not, you cannot play the card. (405.2)]

603.1c Jouer – Posez la carte sur la surface de jeu face visible. La carte est maintenant dans la zone jouée.

[Play – Put the card onto the playing surface face-up. The card is now in the being played area.]

603.1d Coûts – Payez tous les coûts de la carte. Cela inclus son coût numérique et tous les coûts additionnels listés dans son texte de règles. Tous les événements qui arrivent à ce moment doivent attendre que tous les coûts soient entièrement payés avant de se résoudre (503.3).

[Costs – Satisfy all the card's costs. This includes its numeric cost and any extra costs listed in its rules text. Any triggers that occur wait until after the costs have been fully satisfied instead of resolving immediately (503.3).]

603.1e Légalité – Si vous êtes incapable de satisfaire tous les coûts de la carte alors jouer cette carte était illégal. Vous devez défaire toutes les actions faites jusqu'ici pour jouer cette carte. N'importe quel évènement apparu alors que vous avez joué la carte se termine.

[Legality – If you are unable to satisfy all of the card's costs then playing that card was illegal. You must undo all actions you've taken so far to play the card. Any triggers that occurred while you were playing the card are terminated.]

603.1f Evènements – Tous les évènements en attente apparus alors que la carte était jouée s'appliquent simultanément. (503.3)

[Triggers – Any pending triggers that occurred while the card was being played happen simultaneously. (503.3)]

603.1g Réponses – Attendez que votre adversaire réponde à la carte.

[Responses – Wait for your opponent to respond to the card.]

603.1h Résolution – La carte est résolue. Si c'est un personnage, un objet, ou un lieu mettez-la en jeu sous votre contrôle. Si c'est une tactique, suivez ces instructions et posez-la sur votre pile de défausse.

[Resolution – The card resolves. If it is a character, item, or location put it into play under your control. If it's a tactic, follow its instructions and put it into its owner's discard pile.]

603.2 Si un effet vous permet de jouer une carte, vous ne pouvez jouer qu'une carte hors ressource. Vous le faites en suivant les étapes listées ci-dessus. Si un effet vous permet de jouer une ressource, alors suivez les étapes pour jouer une ressource (604).

[If an effect lets you play a card, you can only play a non-resource card. You do this by following the steps listed above. If an effect lets you play a resource, instead follow the steps for playing a resource (604).]

604 Jouer une Ressource *[Playing a Resource]*

604.1 Si vous avez pour instruction de jouer une ressource, suivez les étapes:

[If you are instructed to play a resource, follow these steps:]

604.1a Sélection – Choisissez n'importe quelle carte de votre main.

[Selection – Choose any card in your hand.]

604.1b Révéler – Décidez si vous allez jouer une ressource face visible ou face cachée. N'importe quelle carte peut être jouée face cachée, mais seule une carte ressource peut être jouée face visible. (203.2)

[Facing – Decide if you are going to play a face-up or face-down resource. Any card can be played face-down, but only actual resource cards can be played face-up. (203.2)]

604.1c Jouer – Posez la carte choisie de votre main en jeu face visible ou face cachée suivant ce que vous avez décidé.

[Play – Put the selected card from your hand into play either face-up or face-down, depending on what you have chosen.]

604.2 Si un effet vous permet de jouer une carte, vous ne pouvez jouer qu'une carte hors ressource. Vous n'êtes autorisé à jouer des ressources si un effet vous le dit explicitement (603.2).

[If an effect lets you play a card, you can only play a non-resource card. You're only allowed to play resources if an effect specifically says so (603.2).]

605 Utiliser une Compétence *[Using an Ability]*

605.1 Pour utiliser une compétence, suivez les étapes:

[To use an ability, follow these steps:]

605.1a Sélection – Choisissez une compétence sur une carte que vous contrôlez (ou cas particulier, sur une carte que vous avez qui n'est pas en jeu).

[Selection – Choose an ability on a card you control (or in special cases, on a card you own that isn't in play).]

605.1b Seuil – Vérifiez que vous atteignez le seuil de la compétence (si elle en possède un). Si elle a un seuil et que vous ne l'avez pas atteint, vous ne pouvez pas utiliser la compétence. (405.3)

[Threshold – Check if you have met the ability's threshold (if it has one). If it has a threshold and you have not met it, you cannot use the ability. (405.3)]

605.1c Coûts – Payez tous les coûts de la compétence. Cela inclus son coût numérique (s'il y en a un) et tous les coûts additionnels listés dans son texte de règles. N'importe quel événement apparu est mis en attente jusqu'à ce que tous les coûts soient entièrement payés avant d'être résolu (503.3).

[Costs – Satisfy all the ability's costs. This includes its numeric cost (if any) and any extra costs listed in its rules text. Any triggers that occur wait until after the costs have been fully satisfied instead of resolving immediately (503.3).]

605.1d Légalité – Si vous êtes incapable de satisfaire tous les coûts de la compétence alors jouer cette compétence était illégal. Vous devez défaire toutes les actions faites jusqu'ici pour utiliser cette compétence. N'importe quel événement apparu alors que vous avez utilisé la compétence se termine.

[Legality – If you are unable to satisfy all of the ability's costs then using that ability was illegal. You must undo all actions you've taken so far to use the ability. Any triggers that occurred while you were using the ability are terminated.]

605.1e Événements – Tous les événements en attente apparus alors que les coûts de la compétence étaient payés s'appliquent simultanément. (503.3)

[Triggers – Any pending triggers that occurred while the ability's cost was being satisfied happen simultaneously. (503.3)]

605.1f Réponses – Attendez que votre adversaire réponde à la compétence.

[Responses – Wait for your opponent to respond to the ability.]

605.1g Résolution – La compétence est résolue. Suivez les instructions de ses effets comme elles étaient écrites quand vous avez utilisé la compétence (502.4).

[Resolution – The ability resolves. Follow its effect instructions as they were written when you used the ability (502.4).]

606 Répondre aux Actions *[Responding to Actions]*

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

[You can respond to your opponent whenever they play a card, use an ability, or end their turn. You cannot respond to your own actions.]

606.2 Lorsque vous avez la possibilité de répondre, vous pouvez jouer une tactique ou utiliser une compétence. Une fois cette réponse résolue, vous pouvez faire une autre réponse. Vous pouvez répéter ceci autant de fois que vous voulez. Une fois que vous avez fini de faire vos réponses, l’action originale se résout.

[When you have the chance to respond, you may play a tactic or use an ability. Once this response resolves, you may make another response. You may repeat this any number of times. Once you are finished making responses, the original action resolves.]

606.2a Gardez à l’esprit que votre adversaire peut aussi répondre à vos réponses. Par exemple, si vous lui répondez en jouant une tactique, votre adversaire a la possibilité de répondre à votre tactique par une des siennes. Une série de réponses peut alterner entre les joueurs.

[Keep in mind that your opponent can respond to your responses. For example, if you respond to your opponent by playing a tactic, your opponent has a chance to respond to that tactic with their own. A series of responses can go back and forth between players indefinitely.]

606.2b Parce que vous ne pouvez pas répondre à vos propres actions, il n’y a pas de besoin d’un système de passage prioritaire comme dans beaucoup d’autres jeux. Vous faites simplement une série de réponses à votre adversaire, résolvant chacune des réponses avant de passer à la suivante. De la même façon chacune de vos réponses peut avoir une réponse de votre adversaire. Bien que les variations qui pourraient apparaître avec ce système sont nombreuses, les règles qui régissent le système sont simples.

[Because you cannot respond to your own actions, there is no need for a “priority passing” system that many other games use. You simply make a series of responses to your opponent, resolving each one before moving to the next. Each of your responses can be responded to by your opponent in the same way. Although the variations that can occur with this system are many, the rules governing the system are simple.]

606.2c Techniquement, il n’y a pas de stack dans The Spoils™ comme il y en a dans les autres jeux de cartes. Il est vrai que ce système de réponse peut avoir le même comportement (e.g. les dernières actions se résolvent en premier) nous n’avons pas de concept de stack explicitement dans les règles. Ceci est important parce que beaucoup de choses qui auraient utilisé la stack dans d’autres jeux ne peuvent pas avoir de réponse dans The Spoils™, tels que les événements.

[Technically, there is no stack in The Spoils™ like there is in other card games. While it’s true that the response system can behave in a similar fashion (e.g. actions resolve last in, first out) we don’t maintain the concept of a stack formally in the rules. This is important because many

things that would use the stack in other games can "t be responded to in *The Spoils™*, such as triggers.]

607 Attaquer [Attacking]

607.1 Pour attaquer, suivez ces étapes:

[To attack, follow these steps:]

607.1a Déclaration – Choisissez une faction ou un lieu que vous ne contrôlez pas et déclarez que vous l'attaquez. Si vous oubliez de choisir la cible, c'est la faction adverse que vous attaquez par défaut.
[Announcement – Choose a faction or location you don "t control and announce you are attacking it. If you forget to choose a target, by default you "re attacking your opponent "s faction.]

Vous ne pouvez déclarer une attaque que sous certaines conditions. Si vous n'avez pas d'attaquants potentiels ou si un effet interdit une attaque, la bataille s'arrête immédiatement à ce stade avant même que quelque chose n'arrive suite à l'attaque.

[You can only validly announce an attack under the right circumstances. If you have no potential attackers or if an effect is preventing an attack, the battle ends immediately at this step before anything has a chance to trigger as a result of the attack.]

607.1b Attaquants – Choisissez un ou plusieurs personnages que vous contrôlez qui peuvent attaquer. Un personnage peut attaquer s'il n'est pas engagé et si vous le contrôlez au moins depuis le début du tour. Engagez ces personnages. Ils forment le groupe d'attaque.

[Attackers – Choose one or more characters you control that can attack. A character can attack if it is not depleted and if you have controlled it since the start of the turn. Deplete these characters. They form the attacking party.]

607.1c Tactiques & Compétences – Vous pouvez jouer des tactiques et utiliser des compétences autant de fois que vous le voulez. Puis, votre adversaire peut faire de même.

[Tactics & Abilities – You may play tactics and use abilities as many times as you want. Then, your opponent may do the same.]

Si un effet entraîne un nombre de personnages à être membres du groupe de défense durant ce tour, le groupe de défense n'est pas encore formé. Les personnages devront être ajoutés au groupe de défense après que celui-ci soit formé à la prochaine étape. Si aucun groupe de défense n'est formé à la prochaine étape, les personnages deviendront le groupe de défense. Cependant, les effets qui s'appliquent à la formation d'un groupe de bataille ne s'appliquent pas tant que le groupe de bataille n'est pas techniquement formé dans ce cas.

[If an effect causes any number of characters to become members of the blocking party during this step, the blocking party isn "t actually formed yet. The characters should be added to the blocking party after it "s formed during the next step. If no blocking party is formed during the next step, the characters become the blocking party. However, effects that apply to the formation of a battle party don "t happen since a battle party wasn "t technically formed in this case.]

607.1d Défenseurs – Le joueur défenseur peut choisir un ou plusieurs personnages non engagés qu'il contrôle. S'il le fait, ces personnages forment le groupe de défense. Dans le cas contraire, il n'y aura pas de groupe de défense durant ce combat.

[Blockers – The defending player may choose one or more characters they control that are not depleted. If they do, those characters form the blocking party. Otherwise, there is no blocking party during this battle.]

607.1e Résolution – Résoudre le combat.

[Resolution – Resolve the battle.]

608 Résoudre un Combat *[Resolving a Battle]*

608.1 Pour résoudre un combat, suivez les étapes:

[To resolve a battle, follow these steps:]

608.1a Tactiques & Compétences – Le joueur attaquant peut jouer des tactiques et utiliser des compétences autant de fois qu’il le souhaite. Puis, c’est au tour du défenseur qui peut faire de même.

[Tactics & Abilities – The attacking player may play tactics and use abilities as many times as they want. Then, the defending player may do the same.]

608.1b Vitesse – Trouvez la vitesse la plus élevée parmi tous les personnages qui n’ont pas encore assigné de dégâts lors de ce combat. X correspond à cette vitesse.

[Speed Level – Find the highest speed among characters that have not yet assigned battle damage during this battle. X is that speed.]

608.1c Assigner les dégâts de l’attaquant – Tous les personnages attaquants avec X en vitesse et qui n’ont pas encore assigné de dégâts lors de ce combat assignent des dégâts égaux à leur force répartis comme le veut le joueur attaquant sur le groupe de défense. S’il n’y a plus de membres restant dans le groupe de défense, les personnages attaquants assignent leurs dégâts à la cible de l’attaque à la place.

[Assign Attacker’s Damage – All attacking characters with X speed that have not yet assigned battle damage during this battle assign damage equal to their strength divided however the attacking player wants to the blocking party. If there are no members left in the blocking party, the attacking characters assign their battle damage to the target of the attack instead.]

608.1d Assigner les dégâts du défenseur – Tous les personnages défenseurs avec X en vitesse et qui n’ont pas encore assigné de dégâts lors de ce combat assignent des dégâts égaux à leur force répartis comme le veut le joueur défenseur sur le groupe d’attaque.

[Assign Blocker’s Damage – All blocking characters with X speed that have not yet assigned battle damage during this battle assign damage equal to their strength divided however the defending player wants to the attacking party.]

608.1e Tactiques & Compétences – Le joueur attaquant peut jouer des tactiques et utiliser des compétences autant de fois qu’il le souhaite. Puis, c’est au tour du défenseur qui peut faire de même.

[Tactics & Abilities – The attacking player may play tactics and use abilities as many times as they want. Then, the defending player may do the same.]

608.1f Infliger les dégâts – Tous les dégâts assignés sont infligés simultanément. Si plus d'un personnage inflige des dégâts à la même chose durant cette étape, la somme des dégâts est infligée en une seule fois.

[Damage Infliction – All assigned battle damage is inflicted simultaneously. If more than one character inflicts damage to the same thing during this step, the sum of the damage is inflicted as a single amount.]

608.1g Répéter – Répéter les étapes a à f jusqu'à ce que tous les personnages impliqués dans le combat aient assigné leurs dégâts ou ne soient plus en jeu.

[Repeat – Repeat steps A through F until all characters in the battle have either assigned their battle damage or are no longer in play.]

608.1h Fin – Engagez tous les personnages survivants du combat.

[End – Deplete all surviving characters in the battle.]

608.2 S'il ne reste plus rien à un personnage pour qu'il assigne ses dégâts, le personnage ne fait rien en réalité mais il est toujours considéré comme ayant assigné ses dégâts de combat dans le but de finaliser la boucle de résolution.

[If there is nothing left for a character to assign its battle damage to, the character doesn't actually do anything but it is still considered to have assigned its battle damage for the purposes of ending the resolution loop.]

Exemple – Un groupe d'attaque regroupant plusieurs personnages avec plusieurs vitesses différentes, cible un lieu. Si la première vague de personnages détruit le lieu, les personnages restant n'assignent aucun dégâts. Cependant, ils sont considérés comme ayant assignés leurs dégâts dans le but de terminer le combat (i.e. pour que la résolution du combat ne se répète pas indéfiniment).

[Example – An attacking party featuring characters with many different speeds is targeting a location. If the first wave of characters destroys the location, the remaining characters don't assign any damage. However, they are considered to have assigned damage for the purposes of ending the battle (i.e. the battle resolution doesn't just infinitely repeat).]

609 Terminer un Tour *[Ending a Turn]*

609.1 Quand le joueur actif annonce qu'il termine son tour, le tour n'est pas réellement terminé jusqu'à ce que son adversaire n'ait eu la possibilité de répondre. Une fois la réponse de l'adversaire faite, le tour prend fin.

[When the active player announces that they are ending their turn, the turn doesn't actually end until their opponent has had a chance to respond. Once the opponent's responses are complete, the turn ends.]

609.1a Les événements de fin de tour arrivent après que l'adversaire ait fait toutes ses réponses, c'est à ce moment là que le tour prend réellement fin.

[End of turn triggers happen after your opponent has made all their responses, at the moment the turn actually ends.]