



LIVRET DE REGLES OFFICIEL

TRÉSORS
— DE —
GEEK



**“CHAQUE CARTE RACONTE UNE HISTOIRE.
Chaque duel écrit une légende.”**

Bienvenue dans **Trésors de Geek (TDG)**, un jeu de cartes stratégique où s'affrontent héros, anti-héros et univers mythiques.

Chaque duel est un combat d'intelligence, d'anticipation et de maîtrise.

Dans **TDG**, vous ne jouez pas simplement des cartes. Vous dirigez un Leader. Vous coordonnez des Soutiens. Vous exploitez des Terrains. Vous activez des Objets. Vous déclenchez des Smash dévastateurs.

Chaque carte est une pièce d'un système plus vaste.

Chaque décision peut renverser l'issue du duel.

Construisez un deck à votre image.

Maîtrisez les synergies.

Exploitez les altérations.

Prenez le contrôle du champ de bataille.



**L'arène vous attend.
Le reste dépend de vous...
et d'un soupçon d'imprévu.**

SOMMAIRE

COMMENT GAGNER UNE PARTIE ? -----	1
COMPOSITION D'UN DECK -----	2
BREF, COMMENT JOUER ? -----	3
DEROULEMENT D'UNE PARTIE -----	5
DERNIÈRE CHANCE -----	6
EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU -----	7
Phase 1: Préparation -----	8
Phase 2: Ajustement -----	9
Phase 3: Révélation -----	10
Phase 4: Affrontement -----	11
RÈGLES D'OR -----	14
STRUCTURE D'UNE CARTE -----	15
POSITIONNEMENT D'UNE CARTE -----	16
PLATEAU DE JEU -----	17
TERRAIN -----	18
LEADER -----	19
SOUTIENS et OBJETS -----	20
ZONES ANNEXES -----	22
TYPES DE CARTES -----	23
SOUTIENS et OBJETS -----	24
ZONES ANNEXES -----	25
TYPES DE CARTES -----	27

FICHE DE JEU (version 1 VS 1)

- 👤 Joueurs : 2
- 🎂 Âge : à partir de 10 - 12 ans
- ⌚ Durée : maximum 20 minutes (durée officielle du chrono)
- 📄 Matériel nécessaire : 1 deck de 26 cartes par joueur
- 1 tapis de jeu TDG par joueur
- les cartes de marquage plastifiées (PV, cooldown, altérations)
- 1 feutre effaçable par joueur
- 1 minuteur (téléphone, sablier ou chrono officiel TDG)

LE CHRONO

- ✓ Le chrono tourne en continu, il n'est jamais mis en pause.
- ✓ Lorsque le chrono atteint 0, on termine la phase en cours, puis on compare les PV.
- ✓ Le joueur avec le plus de PV gagne. En cas d'égalité, match nul.
- ✓ En partie amicale, les joueurs peuvent convenir de jouer sans chrono. Dans ce cas la partie continue jusqu'au K.O. ou tKO ou jusqu'à ce que les joueurs décident d'arrêter d'un commun accord.



COMMENT GAGNER UNE PARTIE ?

Dans *Trésors de Geek (TDG)*, chaque duel se termine lorsqu'un joueur atteint l'une des conditions suivantes :

◆ Victoire par K.O.

Un joueur remporte la partie lorsque les **Points de Vie (PV)** de son adversaire tombent à 0.

◆ Victoire par K.O. Technique (tKO).

Un joueur remporte la partie par **tKO** si le Leader adverse est éliminé et que son adversaire ne peut pas en placer un nouveau.

La victoire est immédiate dès que l'une de ces conditions est remplie.

◆ Victoire par fin de chrono.

Lorsque le chrono arrive à 0, le joueur ayant le plus de PV une fois la phase de résolution en cours terminée remporte la partie.

Si les PV des 2 joueurs sont égaux, le match est déclaré nul: aucun vainqueur.





COMPOSITION D'UN DECK

☛ Chaque joueur utilise un deck de **26 cartes**.

✅ Règles de construction du deck:

- **BONUS:** 2 différents maximum / 1 exemplaire de chaque.
- **SMASHS / INVOCATIONS:** 2 différents maximum / 1 exemplaire de chaque.
- **ACTIONS:** nombre libre / 1 exemplaire de chaque.
- **Autres (terrains, personnages, objets, SX...):** nombre libre / jusqu'à 3 exemplaires de chaque.

🔄 **Limite de copies**

☛ Les Variants d'une même carte sont considérés comme des cartes différentes (*ex: Dexon et Dexon SX peuvent être présents par 3 exemplaires chacun*).

🎯 **Objectif**

☛ Construire un deck cohérent pour :

- optimiser ses effets
- créer des synergies
- s'adapter à différents styles de jeu

🧠 **CONSEIL DE CONSTRUCTION**

☛ Un bon deck équilibre :

- attaque
- défense
- contrôle
- synergies







BREF, COMMENT JOUER ? (1/2)

Une partie de Trésors de Geek se déroule en tours successifs, chacun composé de 4 phases.

1. PRÉPARATION

 Chaque joueur choisit et organise ses cartes pour le tour.

2. AJUSTEMENT

 Les joueurs peuvent modifier leur jeu :


- engager certains effets
- déplacer des cartes




3. RÉVÉLATION

 Les cartes préparées sont révélées et mises en jeu.

 Les actions deviennent actives.

4. AFFRONTEMENT

 Phase principale où les Blocs s'affrontent pour déterminer les dégâts.

1. Le joueur ATQ annonce tous les effets de son Bloc et choisit leur ordre
 2. Le joueur DEF peut répondre pour contrer
 3. Les joueurs alternent les réponses  Chaque effet ouvre une fenêtre de réponse et peut être contré individuellement
 4. Les effets sont résolus.
 5. Calcul : Points d'ATQ vs Points de DEF
-  Si $ATQ > DEF \rightarrow$ perte de PV = différence
 -  Sinon \rightarrow aucun dégât





BREF, COMMENT JOUER ? (2/2)

FIN DU TOUR = Interphase:

- ☛ Les rôles s'inversent
- ☛ Chaque joueur pioche 1 carte
- ☛ Nouveau tour

OBJECTIF

- ☛ Réduire les PV adverses à 0
- ☛ OU éliminer son Leader sans remplacement possible
- ☛ OU avoir plus de PV que son adversaire à la fin du chrono

À RETENIR

- ☛ Chaque Bloc est annoncé en une seule fois
- ☛ L'ordre des effets est choisi par le joueur ATQ
- ☛ Chaque effet peut être contré individuellement
- ☛ Si une source disparaît → ses effets sont annulés

BREF

- ☛ Prépare → Ajuste → Révèle → Affronte → Recommence



LYRICON - Héros de HYLARIA



DEROULEMENT D'UNE PARTIE

⚙️ MISE EN PLACE.

Chaque joueur place sur son plateau: 1 carte TERRAIN et 1 carte PERSONNAGE de base → face cachée, puis révélées simultanément. (choisies dans son deck)

Faire un Shifumi → le gagnant choisit : ATTAQUE ou DÉFENSE.

Chaque joueur mélange les 24 cartes restantes du deck de son adversaire.

Chaque joueur pioche 5 cartes face cachée, sans les consulter.

Après consultation de leurs cartes, les joueurs peuvent demander une "Dernière Chance" (voir p6)

👉👉 DÉMARRAGE DE LA PARTIE

🔄 TOURS DE JEU:

👉 Phase 1: Préparation.

→ Les joueurs choisissent en secret les cartes qu'ils prévoient de jouer.

⚙️ Phase 2: Ajustement.

→ Les joueurs modifient les cartes déjà en jeu (déplacement, engagement ou désactivation).

👁️ Phase 3: Révélation.

→ Les cartes préparées en Phase 1 sont révélées et mises en jeu.

⚔️ Phase 4: Affrontement.

→ Les actions sont lues et résolues.

👉 *Si aucun joueur n'a gagné, chacun pioche 1 carte et le cycle reprend à la Phase 1.*



 **DERNIÈRE CHANCE**

☞ Au début de la partie, après la pioche initiale, chaque joueur peut utiliser une **Dernière Chance**.

⚡ **Effet**

- mélangez votre main dans votre pioche
- piochez **5 nouvelles cartes**
- placez **1 carte de votre main face cachée sous votre pioche**

💔 **Coût**

- vous perdez **1 PV**

📖 **Règles**

- ✓ 1 seule utilisation par joueur
- ✓ décision prise après la main de départ et avant la Phase 1 : Préparation
- ✓ le joueur désigné Attaquant pour le premier tour décide en premier, puis le Défenseur
- ✓ la carte placée sous la pioche ne doit pas être révélée à l'adversaire
- ✓ un joueur ne peut pas consulter l'ordre de sa pioche



EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU

Situation de départ.

Joueur A (=J.A): Attaque / Joueur B (=J.B): Défense
Chaque joueur possède : 1 Leader + 1 Terrain.

Phase 1: Préparation.

- Les joueurs choisissent leurs actions en secret.
J.A prépare : Ajout Soutien 2 + Ajout d'1 Objet lié.
J.B prépare : Aucun ajout + Prévoit d'engager son Leader.

Phase 2: Ajustement.

- Les joueurs modifient les cartes en jeu.
J.A: Aucun changement. J.B: Engage son Leader.

Phase 3: Révélation.

- Les cartes préparées sont mises en jeu.
J.A: Place son Soutien 2 et son Objet.
J.B: Aucun ajout.

Phase 4: Affrontement.

- Les actions sont résolues dans cet ordre:
1: J.A lance l'attaque (ex Leader: Atq +1, Soutien 2 Atq +1 et Objet Soutien 2: Atq +1)
 - 2: J.B active sa défense (ex Leader Def +5)
 - 3: Les effets sont appliqués

Résultat:

- ATQ : +3. DEF : +5. X Aucun PV perdu par J.B.**

Suite du jeu:

- Les rôles s'inversent : J.B attaque, J.A défend.**
- Chacun pioche 1 carte.**
- Retour à la Phase 1.**





Phase 1: Préparation

🎯 Rôle:

👉 Les joueurs choisissent en secret les actions qu'ils effectueront ce tour.

✅ Actions autorisées

Chaque joueur peut :

- Sélectionner des nouvelles cartes à jouer.
- Préparer des actions (effets, engagements, activations...) à effectuer sur les cartes déjà sur le plateau ou les nouvelles qu'il va poser.
- Organiser l'ordre de ses actions.



🔒 Mise en place

- Les cartes choisies sont placées en pile faces cachées
→ dans la ZONE DE PROGRAMMATION (ATQ ou DEF)
- Les cartes non utilisées sont placées en pile faces cachées
→ dans la ZONE DE VERROUILLAGE DE MAIN

🔔 👉 **Chaque joueur annonce : "Main et programmation verrouillées"**

👉 **Passage en ⚙️ Phase 2: Ajustement.**

🚫 **Restrictions:** Les cartes posées ne peuvent plus être modifiées ni remplacées après verrouillage.



Phase 2: Ajustement

🎯 Rôle:

👉 Les joueurs modifient les cartes déjà en jeu avant la révélation.

🔄 Ordre de jeu: ATQ → DEF

👉 Le joueur en ATTAQUE agit en premier

👉 Puis le joueur en DÉFENSE

✅ Actions autorisées:

Chaque joueur peut :

- Déplacer des cartes
- Engager des cartes pour activer leur effet
- Désactiver des cartes

⚠️ Conditions

👉 Une action est possible uniquement si:

- la carte n'est pas en cooldown
- elle n'est pas sous une altération bloquante
- les règles spécifiques de la carte le permettent

🚫 **Restrictions:** Les AJUSTEMENTS menés ne peuvent plus être modifiés après verrouillage.

🔔 👉 **Chaque joueur annonce : "Ajustement terminé"**

👉 **Passage en 🎯 Phase 3: Révélation.**





Phase 3: Révélation

🎯 Rôle:

👉 Les joueurs révèlent et mettent en jeu les cartes préparées en ZONE DE PROGRAMMATION.

🔄 Ordre de jeu: ATQ → DEF

- 👉 Le joueur en ATTAQUE agit en premier
- 👉 Puis le joueur en DÉFENSE

✅ Actions autorisées:

Chaque joueur :

- Révèle sa pile de programmation
- Place les cartes sur les emplacements correspondants du plateau
- Peut engager immédiatement ces cartes (si les règles le permettent)

⚠️ Conditions

- Les emplacements doivent être valides et disponibles
- Toute carte non valide est défaussée immédiatement

🚫 **Restrictions:** Les cartes posées et actions effectuées ne peuvent plus être modifiées après verrouillage.

🔔 👉 **Chaque joueur annonce : "Révélation terminée"**

👉 **Passage en Phase 4:**

Affrontement.





Phase 4: Affrontement (1/3)

💡 **Le Terrain utilisé est toujours celui du Défenseur.**

📖 **Ordre de résolution global:**

👉 L'affrontement se déroule toujours dans cet ordre :

Zones HORS-CHAMP (toujours résolues en premier):

Chaque joueur résout sa Zone HORS-CHAMP : 👉 ATQ puis DEF

Résolution des blocs ATQ: 👉 Le joueur ATQ résout :

- Terrain
- Leader + Objet Leader
- Soutien 1
- Soutien 2 + Objet du Soutien 2

Résolution des blocs DEF: 👉 Le joueur DEF résout :

👉💡 *Les actions des blocs utilisés pour répondre ou contrer sont considérés comme déjà utilisées lors de cette résolution.*

- Terrain
- Leader + Objet Leader
- Soutien 1
- Soutien 2 + Objet du Soutien 2





Phase 4: Affrontement (2/3)

🗡️ Déroulement d'un affrontement

- Déclaration de l'ACTION:** 🟡 Le joueur ATQ annonce tous les effets de son Bloc en une seule fois. Il déclare ensuite quel effet il souhaite appliquer en premier et quelle en est la cible.
- Fenêtre de REPONSE (DEF):** 🟡 Le joueur DEF peut utiliser un Bloc pour empêcher cette ACTION.
- Fenêtre de REPONSE (ATQ)** 🟡 Le joueur ATQ peut utiliser un Bloc pour annuler cette REPONSE.
- Échange de réponses:** 🟡 Les joueurs alternent : ATQ → DEF → ATQ → DEF jusqu'à ce qu'aucun joueur ne souhaite ou ne puisse répondre.

🚫 **Restrictions:** Un Bloc peut intervenir plusieurs fois dans un même échange. Chaque capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois par échange. À la fin d'un échange, les capacités redeviennent disponibles. (sauf les capacités utilisées pour résoudre le dernier effet de l'échange)

!! Règle de priorité des blocs:

🟡 En cas d'interaction directe entre deux blocs :

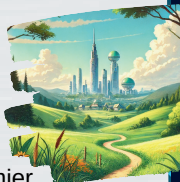
➡ L'ordre de priorité est le suivant : Terrain → Leader → Soutien 1 → Soutien 2

🟡 Un bloc de priorité supérieure est résolu en premier.

⚖️ En cas d'égalité

🟡 Si deux blocs de même niveau de priorité s'affrontent :

➡ Le joueur ATQ est prioritaire.





Phase 4: Affrontement (3/3)

🔄 Ordre des effets d'un Bloc

- ☞ Lorsqu'un Bloc contient plusieurs effets :
 - Le joueur annonce tous les effets du Bloc
 - Il choisit l'ordre dans lequel ils seront résolus
 - Chaque effet est ensuite résolu individuellement, avec une fenêtre de réponse à chaque étape

☞ L'ordre choisi est définitif.

5. **Vérification:** ☞ Si la source d'un Bloc (Leader, Soutien...) est retirée ou devient invalide pendant la résolution :

- l'effet en cours est annulé
- tous les effets restants de cette source sont annulés
- les éléments liés (ex : Objet du Leader) deviennent latents

☞ Un nouveau Leader est immédiatement placé si nécessaire.

6. **Résolution complète:** ☞ Le joueur ATQ peut immédiatement déclarer un nouveau Bloc Leader, qui ouvre une nouvelle fenêtre de réponse.

☞ Les blocs encore valides sont

ensuite résolus dans l'ordre défini précédemment.

7. **Calcul final:** ☞ ATQ total vs DEF total

☞ Résultat :

- $DEF \geq ATQ \rightarrow$ aucun PV perdu
- $ATQ > DEF \rightarrow$ perte de PV = différence $ATQ - DEF$

8. Fin d'affrontement

- ☞ Les rôles s'inversent : le défenseur devient attaquant.
- ☞ Chacun pioche 1 carte

➡ Retour à 🧠 Phase 1: Préparation.





Phase 4: CALCUL DU TOTAL

☛ Le total ATQ et le total DEF sont calculés en additionnant les valeurs de toutes les cartes valides du Champ.

- Une carte désactivée, en latence ou retirée contribue 0.
- Les effets non-statistiques (PV +X, pioche, désactivation...) sont résolus séparément et ne s'ajoutent pas au total ATQ ou DEF.
- Les bonus PV s'appliquent directement sur la jauge, indépendamment du calcul.

Exemple :

J.A — Leader ATQ +1 (+ désactive Soutien 2 adv) / Soutien 1 ATQ +2 / Soutien 2 ATQ +0 → ATQ = 3. Le PV +1 du Soutien 2 est appliqué immédiatement sur la jauge.

J.B — Leader DEF +3 / Objet Leader DEF +2 (+ pioche 1 carte) / Soutien 2 désactivé ce tour → DEF +0 → DEF = 5.

ATQ 3 < DEF 5 → aucun PV perdu par J.B.



ATA RÈGLES D'OR

1. Fenêtre de réponse

- ☞ Les joueurs doivent agir pendant leur fenêtre de réponse.
- ⊖ Une action non contestée est validée.

2. Sources et effets

- ☞ Un effet ne s'applique que si sa source est encore en jeu et valide au moment de sa résolution. Une fois résolu, un effet reste appliqué et n'est pas annulé rétroactivement.

3. Aucun retour en arrière

- ⊖ Une action validée ou résolue ne peut jamais être annulée ou rejouée.

4. Validité des cartes

- ☞ Toute carte programmée mais non jouable est immédiatement défaussée. Elle ne produit aucun effet.

5. Ordre de résolution

- ☞ L'affrontement suit toujours cet ordre :
 1. Zones HORS-CHAMP (ATQ puis DEF)
 2. Blocs ATQ
 3. Blocs DEF

6. Terrain du Défenseur

- ☞ Le Terrain utilisé est toujours celui du Défenseur.





STRUCTURE D'UNE CARTE

1) Nom de la carte.

Nom et épithète du personnage de l'objet ou autre.

2) Type de carte.

(Héros, AntiHéros, Objet, Terrain, etc.)

3) Univers.

Univers d'origine de la carte.

4) Catégorie (personnages uniquement)

Humanoïde / Créature / Magique / Robot

☞ (information de classification sans effet direct sauf mention contraire)

5) Numérotation.

Position de la carte dans sa série (ex : 13/65).

6) Statistiques et effets.

ATQ, DEF et capacités de la carte.

7) Rareté.

Niveau de rareté de la carte.

8) Texte d'ambiance

Phrase ou élément de lore.





POSITIONNEMENT D'UNE CARTE

Une carte peut avoir plusieurs états. Son positionnement détermine les actions qu'elle peut effectuer.

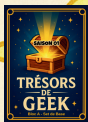
Une carte ne peut être que dans un seul état à la fois.



- 1) ACTIVE.** ➡ Droite, face visible.
Elle utilise ses effets de **Base** uniquement.
➡ écrits en noir (ou blanc) et fin.



- 2) ENGAGÉE.** ➡ à 90°, face visible.
Elle utilise ses effets de **Base** et **ses effets à engager** (↪).
➡ notés en rouge (ou jaune) et gras.



- 3) DESACTIVÉE.** ➡ Face cachée.
Elle n'utilise plus aucun effet et ne peut pas agir.



- 4) EN COOLDOWN** ➡ à 45°.
Elle ne peut pas être engagée et utilise uniquement ses effets de **Base**.

👉 Le Cooldown suit cet ordre : activation → NX → X → X-1 → ... → 0 (carte à nouveau disponible). Le N signifie que le cooldown vient d'être posé ce tour : le décompte ne commence qu'à l'Interphase suivante.



- 5) ALTERÉE.** ➡ à 180°, face visible.
Elle subit les effets de son altération.
Les actions possibles dépendent de l'altération appliquée.



PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu est divisé en plusieurs zones, chacune ayant un rôle précis.

♦ Jauge de Points de Vie (PV).

Chaque joueur débute la partie avec 10 PV.

♦ Zone de CHAMP. Zone principale du jeu.

Slots des Blocs Terrain, Leader, Soutien 1, et Soutien 2.

♦ Zone de HORS CHAMP.

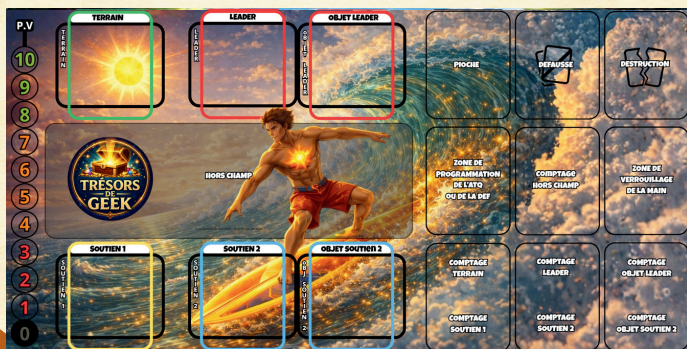
Zone centrale utilisée pour certains effets spécifiques.

♦ Zones ANNEXES:

♦ *Pioche & défausse:* Slots de PIOCHE, DEFAUSSE et DESTRUCTION.

♦ *Zones de décision:* Slots de ZONE DE PROG et de ZONE DE VERROUILLAGE DE MAIN. (zones utilisées pendant la Phase 1)

♦ *Zones de suivi:* Marquage (PV, cooldown, altérations...)





TERRAIN

☞ Le **TERRAIN** utilisé est **TOUJOURS** celui du

Défenseur: L'attaquant attaque chez le Défenseur.

🔗 **Lien avec un personnage**. Le Terrain applique ses effets en fonction du personnage auquel il est actuellement lié.

Le Terrain est lié à un personnage actif selon cet ordre de priorité:

1: Leader ou 2: Soutien 1 ou 3: Soutien 2.

☞ Si le personnage prioritaire est invalide, le lien passe au suivant.

⊘ **Attention**: Les effets du Terrain sont toujours indiqués "pour Leader ADV" ou "pour Leader Allié". ☞ Le Leader correspond au personnage actuellement lié au Terrain.

⚠ **Si le Leader est invalide**: ☞ Si le Leader est désactivé ou bloqué avant la lecture du Terrain :

➡ Le lien change automatiquement

➡ Le Terrain se base sur le personnage suivant

✂ **Pour l'ATTAQUANT**:

Utilise la partie "pour Leader ADV". Compare l'univers de ton Leader avec celui du Terrain adverse.

🔵 **Pour le DEFENSEUR**:

Utilise la partie "pour Leader Allié". Compare l'univers de ton Leader avec celui de ton Terrain.

☞ Résultat : Univers différent → **Base**

Même univers → **Boosté**

⊘ **Attention**: Si 1 des joueurs n'a plus de Terrain actif, la phase se joue sur le Terrain adv. Si aucun Joueur n'a de Terrain actif, la partie est terminée ex-aequo.

SANCTUAIRE HELIOTECH
- Terrain de HELION





LEADER

◆ Mise en place.

Au début de la partie, chaque joueur doit placer un personnage de base admissible dans le **Slot Leader**, conformément aux conditions indiquées sur la carte.

Un **Soutien posé depuis le tour précédent** peut être promu en Leader lors de l'interphase suivante, à condition :

- ni le Leader actuel ni le Soutien concerné ne soient en **cooldown**,
- qu'il ne soit pas sous un effet empêchant le déplacement,
- qu'il remplisse les conditions requises pour occuper le poste de Leader.

◆ Etat du Slot.

● Le **Slot Leader ne peut jamais rester vide.**

Si le Leader est défaussé ou détruit :

1. Le joueur doit **immédiatement** placer un personnage admissible de son **Champ** dans le Slot Leader.
2. S'il n'en possède aucun, il doit en placer un depuis sa **main**
 - sinon, il révèle sa main pour le confirmer.
3. S'il n'en possède toujours aucun, il révèle les cartes de sa pioche une par une jusqu'à trouver un personnage admissible.

● La première carte admissible révélée est placée comme Leader.

● Toutes les autres cartes révélées sont ensuite mélangées dans la pioche par l'adversaire.

Si aucun personnage admissible n'est trouvé, le joueur perd immédiatement la partie par **K.O. Technique (tKO)**.





SOUTIENS et OBJETS (1/2)

◆ Mise en place.

Les Soutiens et Objets peuvent être mis en jeu pendant chaque phase de **Révélation**, à condition que :

- le Slot ciblé soit vide,
- ou que le Soutien / Objet actuellement présent ne soit ni en cooldown ni sous altération paralysante.

◆ Liaison OBJET/LEADER ou OBJET/SOUTIEN 2.

(Le Soutien 1 n'a pas de Slot d'Objet)

Lorsque le Bloc Leader ou le Bloc Soutien 2 est lu, l'Objet lié sera considéré comme "*en Effet Boosté*" par son personnage s'ils sont du même univers. Sinon il sera considéré comme "*en Effet de Base*".

☛ *Un Objet est toujours lié au personnage de son Bloc. Si ce personnage devient invalide, l'Objet passe en **LATENCE**.*

➡ **LATENCE:** *(état d'un Objet) Carte désengagée, face visible.*

Un Objet en LATENCE ne peut produire aucun effet tant qu'il n'est pas de nouveau lié à un personnage valide.

Si un nouveau personnage valide occupe ce slot, l'Objet est à nouveau lu normalement lors de la lecture du Bloc correspondant.

Si l'Objet était engagé avant de passer en LATENCE, il est

automatiquement désengagé.

S'il redevient actif avec un nouveau personnage valide dans cette même phase, il ne pourra pas être immédiatement ré-engagé.





SOUTIENS et OBJETS (2/2)

◆ Etat du Slot.

Les Slots Soutien 1, Soutien 2, Objet Leader et Objet Soutien 2 peuvent rester vides.

Aucune obligation de remplacement n'est imposée si un Soutien ou un Objet est défaussé ou détruit.

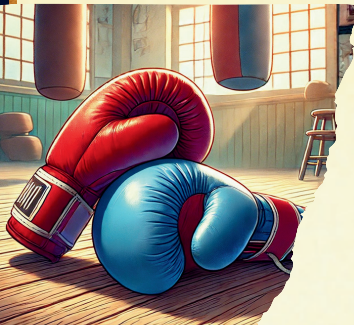
!! **Défausse ou Destruction Volontaire:**

Tant que le Soutien ou l'Objet n'est pas engagé, en cooldown ou sous altération bloquante, vous pouvez décider de le défausser ou de le détruire vous même.

Si cette action intervient en phase de **Révélation** elle ne peut avoir aucun effet, sauf mention contraire.

Si cette action intervient en phase de **Affrontement** elle peut déclencher des effets ou modifier les statistiques si une capacité le permet (ex: boost d'ATQ d'un perso si un autre est défaussé ce tour / ou PV adv -2 si ce personnage est détruit)

La défausse ou destruction volontaire est considérée comme une action du joueur, et non comme un effet de carte.





ZONES ANNEXES

◆ PIOCHE:

Slot contenant les cartes restantes du Deck.

- Les cartes sont placées en pile, face cachée.
- La pioche reste disponible sauf indication contraire d'un effet.
- Lors d'une action de pioche, on prend obligatoirement la carte du dessus (sauf mention contraire). Une carte piochée rejoint immédiatement la main du joueur. Si la pioche est vide, le joueur ne peut plus piocher. La partie continue normalement.
- Un joueur peut vérifier la quantité de cartes restantes dans sa pioche mais ne peut pas en consulter l'ordre.

◆ DEFAUSSE et DESTRUCTION.

Slot contenant les cartes défaussées ou détruites.

Les cartes sont placées en pile face visible. Les cartes envoyées en Défausse ou en Destruction y restent jusqu'à la fin de la partie, sauf indication contraire. Elles sont consultables à tout moment par les deux joueurs mais ils ne peuvent pas en changer l'ordre.

◆ ZONES DE DECISION:

Slots de Programmation (PROG) et de Verrouillage de Main. (zones utilisées pendant la 🧠 Phase 1: Préparation)
Les cartes sont posées en pile face cachée.

◆ ZONES DE SUIVI:

Slots prévus pour les cartes de marquage. (points, cooldown, altération etc...)

Ce sont des cartes plastifiées sur lesquelles on note avec un Feutre effaçable, afin d'éviter l'utilisation de jetons ou marqueurs additionnels.



TERRAIN		
Pts d'Atq ou Def		Cooldown
+	-	1,0,0
Altération	Niveau	Durée
	(1,0 ou 0)	1,0,0

SOUTIEN 1		
Pts d'Atq ou Def		Cooldown
+	-	1,0,0
Altération	Niveau	Durée
	(1,0 ou 0)	1,0,0



TYPES DE CARTES



PERSONNAGES

- Personnages standards.
- Leaders Exclusifs: ne peuvent être joués qu'en Slot LEADER.
- Soutiens Exclusifs: ne peuvent être joués qu'en Slot SOUTIEN.
- SX.
- MEKA.
- [Ω-X].
- Ils peuvent appartenir à différentes catégories :
 - Héros / AntiHéros / Ni Héros ni AntiHéros
 - Humanoïdes, Créatures, Magiques, Robots...

OBJETS

- Objets classiques.
- Objets d'activation.

TERRAINS

- Terrains standards.
- FX.

CARTES SPÉCIALES

- Smash.
- Bonus
- Anomalies.
- Invocations.
- Actions.





TYPES DE CARTES - VARIANTS

⚡ Nature des VARIANTS

☛ Les VARIANTS sont des formes alternatives d'un personnage :

- SX (Synergie-X) et [Ω-X] remplacent le personnage de base
- MEKA améliore le personnage sans le remplacer

⚡ Fonctionnement global

☛ Lorsqu'un VARIANT remplace un personnage :

- le personnage de base est défaussé
- les Objets liés sont défaussés (si applicable)
- le VARIANT remplace le personnage sur le même slot

☛ Toute transformation via un VARIANT :

- supprime les altérations du personnage de base
- réinitialise ses cooldowns

⚡ Règles spécifiques

☛ Les conditions et effets précis de chaque VARIANT sont indiqués sur la carte.

☛ Chaque type de VARIANT possède son propre timing d'activation.

⚡ À retenir

☛ Un VARIANT dépend toujours d'un personnage de base

☛ Un seul VARIANT actif par personnage

☛ Les VARIANTS permettent de réinitialiser un personnage

☛ Les VARIANTS de terrain (FX) suivent les mêmes principes, appliqués aux terrains



⚡ SX : Synergie-X

👉 Conditions :

- le personnage de base et son Objet doivent être liés et actifs

👉 Fonctionnement :

- la SX est posée en Hors Champ lors de la Phase 3.
- la SX remplace le perso de base et son Objet à la fin de la Phase de Révélation.

Ces derniers sont défaussés.

📄 RV : Ré-écriture du Voile

👉 Conditions :

- ton Terrain doit être du même univers que le nouvel univers ajouté au RV.
- tu dois avoir dans ton Deck un SMASH comportant le perso de base et 1 carte du nouvel univers cible de ton RV. Tu dois montrer ce SMASH à ton adv puis le remettre à sa place. S'il était dans ta pioche, ton adv la remélange.

👉 Fonctionnement :

- la RV est jouée comme une carte de base.
- elle peut être jouée dès le début du jeu si ses conditions le permettent.



Exemple: TORNEX, TORNEXRV de HELION, SANCTUAIRE HELIOTECH et BIG BANG



⚙️ MEKA : [Protocole Prismatique]

🟡 Conditions :

- le personnage de base doit être actif

🟡 Fonctionnement :

- le Protocole Prismatique et le Gaïa-Core sont posés en Hors Champ en Phase de Révélation
- le Protocole est posé sur le personnage lié
- le Gaïa-Core est défaussé
effet appliqué à la fin de la Phase de Révélation

Si le MEKA est défaussé ou détruit, seule la carte MEKA est affectée, le perso de base reste en jeu. Si l'adv capture ton MEKA, le MEKA et le personnage de base sont capturés ensemble. [Protocole Prismatique] seul n'est pas considéré comme un Personnage.

◆ [Ω-X]

🟡 Conditions :

- le personnage de base doit être actif
- la cible (alliée ou adv) doit être active ou latente

🟡 Fonctionnement :

- l'Omega-Core reste en main
- peut être joué à tout moment lors de la Phase d'Affrontement, y compris en fenêtre de réponse
- le personnage de base et l'Omega-Core sont défaussés
- la version [Ω-X] remplace le personnage sur le même slot





TYPES DE CARTES - OBJETS

Les Objets classiques sont décrits dans les règles générales. Cette section présente uniquement les objets d'activation.

Objets d'Activation

Conditions :

- selon les consignes notées sur la carte Objet, ils peuvent être joués en Hors Champ ou conservés en main selon leur effet.

Fonctionnement :

- les Objets d'Activation permettent de transformer un personnage en forme secondaire.

TYPES DE CARTES - TERRAINS

Les Terrains de base sont décrits dans les règles générales. Cette section présente uniquement les terrains spéciaux.



FX : Fusion-X

Conditions :

- le terrain de base et le/les Personnage(s) et/ou Objet(s) liés doivent être actifs ou latents

Fonctionnement :

- la FX est posée en Hors Champ lors de la Phase de Révélation
- la FX remplace le Terrain de base à la fin de la Phase de Révélation. Les cartes nécessaires à sa mise en place sont défaussées



⚡ SMASH / INVOCATIONS

🟡 Conditions :

- les conditions d'utilisation sont indiquées sur la carte
- nécessitent généralement plusieurs personnages actifs

🟡 Fonctionnement :

- le Smash est posé en **Hors Champ** lors de la Phase de Révélation
- il est **résolu en début de Phase d'Affrontement**

⚡ BONUS

🟡 Conditions :

- indiquées sur la carte

🟡 Fonctionnement :

- le Bonus est posé en **Hors Champ** lors de la Phase de Révélation
- il est **résolu en début de Phase d'Affrontement**





⚡ ANOMALIES

👉 Conditions :

- indiquées sur la carte (activation / désactivation)

👉 Fonctionnement :

- l'Anomalie est posée en **Hors Champ** lors de la Phase de Révélation
- elle est **résolue en début de Phase d'Affrontement**
- ses effets peuvent **persister** selon la carte

⚡ ACTIONS

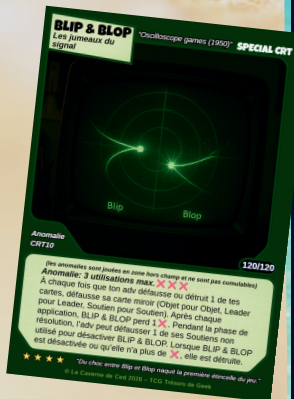
👉 Conditions d'utilisation :

- indiquées sur la carte si spécifiques

👉 Fonctionnement :

Une Action est jouée depuis la main. Elle peut être déclenchée à tout moment pendant la phase d'Affrontement, après la résolution des SMASH ou BONUS éventuels alliés et adverses, hors d'une fenêtre de réponse. Si ses conditions sont remplies au moment où elle est révélée, son **effet s'applique immédiatement**. Après résolution, l'Action est **défaussée**, sauf mention contraire.


Une Action déclenchée ne peut pas être stoppée en retirant après coup la carte ou le personnage qui remplissait sa condition, sauf mention contraire. Les Actions servent à **anticiper une menace, pas à interrompre** un effet déjà en cours de lecture. Chaque joueur ne peut jouer qu'une seule ACTION par phase d'Affrontement.







TYPES DE CARTES - VARIANTS

RÈGLES DE CONSTRUCTION DU DECK

-  Une carte de base et ses VARIANTS sont liés.
 - ✓ Jusqu'à 3 exemplaires d'une même carte de base dans un deck
 - ✓ Jusqu'à 3 exemplaires d'un même VARIANT dans un deck



RÈGLES EN JEU

-  Cartes de base :
 - ✓ Maximum 2 exemplaires présents sur votre Champ portant le même nom
-  Variants :
 - ✓ Maximum 1 VARIANT d'un même perso présent sur votre Champ.

Si 1 VARIANT est présent, il ne peut y avoir qu'1 exemplaire de la carte de base en plus de celui-ci

(Exemple: 1 Zenkai + 1 Zenkai SX ou 1 Zenkai + 1 Zenkai [Ω-X] mais pas 1 Zenkai SX + 1 Zenkai [Ω-X])

À RETENIR

-  Un VARIANT ne remplace pas la limite de copies du deck
-  Un VARIANT dépend toujours d'une carte de base

LEXIQUE

ALTÉRATION : état spécifique appliqué à une carte par un effet. La carte est tournée à 180°. Les altérations existantes sont listées dans les pages suivantes.

ATQ / ATTAQUANT : le joueur qui mène l'assaut ce tour. Les rôles s'inversent à chaque tour.

BLOC : ensemble formé par une carte principale et ses cartes liées (ex. Bloc Leader = Leader + son Objet). Les Blocs sont : Terrain, Leader, Soutien 1, Soutien 2.

CAPTURE: l'adv peut parfois capturer une de vos cartes pour l'utiliser selon conditions spécifiées.

CHAMP : zone principale du plateau contenant les 4 Blocs.

COOLDOWN (récupération) : période pendant laquelle une carte, tournée à 45°, ne peut pas être engagée. Lorsqu'une capacité à cooldown X est activée, notez NX sur la carte de marquage. À l'Interphase suivante, effacez le N : la valeur devient X. Chaque Interphase suivante, diminuez de 1. La carte sort du cooldown dès que la valeur atteint 0.

LEXIQUE

DEF / DÉFENSEUR : le joueur qui subit l'assaut ce tour. Son Terrain est utilisé pour l'affrontement.

DÉFAUSSE : pile face visible des cartes écartées. Consultable à tout moment, ordre fixe. Certains effets permettent de récupérer des cartes depuis la Défausse.

DESTRUCTION : pile face visible des cartes éliminées. Consultable à tout moment, ordre fixe. Les cartes en Destruction sont très difficiles à récupérer — seuls quelques effets rares le permettent.

ENGAGER : tourner une carte à 90° pour activer ses effets à engager (notés en rouge ou jaune gras).

FENÊTRE DE RÉPONSE : moment où un joueur peut réagir à un effet adverse avant sa résolution.

HORS-CHAMP : zone centrale où sont posées les cartes spéciales (Smash, Bonus, Anomalies, SX, FX, RV...) avant leur résolution.

LATENCE : état d'un Objet dont le personnage lié est devenu invalide. L'Objet ne produit aucun effet.

LEXIQUE

PV : Points de Vie. Chaque joueur commence avec 10 PV.

SHIFUMI : pierre-feuille-ciseaux.

SLOT : emplacement du plateau pouvant accueillir une carte.

tKO (K.O. Technique) : victoire obtenue lorsque le Leader adverse est éliminé sans remplacement possible.

VARIANT : forme alternative d'un personnage (SX, RV, MEKA, [Ω-X]) ou d'un terrain (FX).

ZONE DE PROGRAMMATION : pile face cachée des cartes que le joueur prévoit de jouer ce tour.

ZONE DE VERROUILLAGE DE MAIN : pile face cachée des cartes de la main non utilisées ce tour. Elles reviennent en main à la fin du tour.

ALTERATIONS

La durée de chaque altération est indiquée sur la carte qui l'applique, sauf mention contraire dans cette liste.

Les altérations sont lues par le joueur dont le perso est altéré.

FEU: 

[I] (braise): ATQ ou DEF -1.

[II] (flamme): ATQ ou DEF -2.

[III] (incinération): ATQ ou DEF -2. Défausse du perso altéré à la fin de celle-ci.

ELECTRICITE: 

[I] (engourdissement): Ne peut être ni déplacé ni remplacé. Peut toujours utiliser son objet ainsi que effets de base ou engagé.

[II] (choc électrique): Ne peut être ni déplacé, ni remplacé, ni engagé. Peut toujours utiliser effet de base et son objet.

[III] (électrocution): Ne peut être ni déplacé, ni remplacé, ni engagé. Ne peut plus utiliser son effet de base ni son objet lié. PV-1 à la fin de l'altération.

ALTERATIONS

GLACE: ❄️

[I] (frimas): Sur perso: pas de déplacement / Sur pioche: bloque la pioche.

[II] (gel): Pas de déplacement et ton cooldown en cours ne descend plus.

[III] (congélation): Paralysé et objet lié désactivé et cooldown ne descend plus. A la fin de l'altération le perso retourne dans ta main.

PROTECTION: 🛡️

[I] (protec): Ne peut pas être désengagé.

[II] (barrière): Ne peut être ni désengagé, ni désactivé.

[III] (rempart): Ne peut être ni désengagé, ni désactivé, ni défaussé. En contrepartie, applique 🧟 [II] au perso qui t'a altéré.

RAGE: 😡

[I] (fureur): ATQ ou DEF +1.

[II] (carnage): ATQ +2 DEF +1.

[III] (berserker): ATQ ou DEF +2 +3 +4 sur 3 tours. A la fin de l'altération, défausse du personnage.

ALTERATIONS

MORT: 💀 (ne peut être remplacée que par une 💀 de niveau supérieur / ne peut pas être effacée)

[I] (punition): Renvoie dans ta main à la fin de l'altération.

[II] (élimination): Défausse à la fin de l'altération.

[III] (suppression): Destruction à la fin de l'altération.

EAU: 💧

[I] (éclaboussure): ATQ ou DEF -1.

[II] (vague): ATQ ou DEF -2.

[III] (noyade): ATQ ou DEF -2. Destruction du perso altéré à la fin de celle-ci.

VENT: 🌀

[I] (coup de vent): Echange la position du Leader et du Soutien 2 adv ainsi que leurs objets liés.

[II] (tempête): Echange la position de 2 perso adv de ton choix.

[III] (ouragan): Renvoie dans sa main jusqu'à 2 perso adv.

POISON: 🧪

[I] (miasme): ATQ ou DEF -1.

[II] (toxine): Shifumi: si tu gagnes atq ou def -2 sinon PV-1.

[III] (putréfaction): Shifumi: si tu gagnes atq ou def -2 sinon PV-1. Destruction du perso à la fin de l'altération.

ALTERATIONS

CONFUSION: 🌀

[I] (trouble): shifumi: si tu perds, ton ATQ ou DEF échoue.

[II] (dérive): shifumi: si tu perds, ton ATQ ou DEF échoue sinon cooldown +1.

[III] (chaos mental): shifumi: si tu perds, ton ATQ ou DEF de base se retourne contre toi. ex: ATQ ou DEF +2 devient ATQ ou DEF -2.

FOLIE: 🍷

[I] (frénésie): ATQ ou DEF +1 et cooldown +1.

[II] (ivresse): ATQ +2 / DEF +1, ton adv défusse 1 carte au hasard de ta main.

[III] (extase): ATQ +4 / DEF +2, perd 1 PV après action. Défusse du perso à la fin de l'altération.

COURAGE: 💪

[I] (motivation): ATQ ou DEF +1.

[II] (boost): ATQ ou DEF +2.

[III] (force décuplée): ATQ ou DEF +4.