

DUEL

1- 2 joueurs

2- Chaque joueur commence avec 25 cartes du jeu Duel de son choix qu'il doit révéler à l'autre au début de la partie. Il doit avoir au moins une carte 'sang' dans son jeu.

3- Chaque joueur possède 5 piles.

Pile « **pige** » Pile face contre table à gauche du joueur.

Pile « **main** » Les cartes que le joueur tient en main. Celui-ci peut voir les cartes de cette pile et les cacher à son adversaire. Cette pile a une limite de 10 cartes. Si une carte dépassant la limite est gardée, elle est défaussée à la place.

Pile « **défausse** » Pile face contre table à droite du joueur.

Pile « **équipement** » Cartes côte à côte, face vers le haut, en face du joueur.

Pile « **blessure** » Pile face vers le haut à droite de la pile défausse.

Terminologie

« **Piger** » Prendre la carte **sur la pige** sans la montrer ni la regarder.

« **Remplir** » Mettre une carte face contre table **sur la pige** sans la montrer ni la regarder.

« **Garder** » Mettre une carte dans la **main** sans la montrer.

« **Jeter** » Enlever une carte de la **main** au choix du joueur qui la tient sans la montrer.

« **Défausser** » Mettre une carte face contre table **sur la défausse** sans la montrer ni la regarder.

« **Récupérer** » Prendre la carte **sur la défausse** sans la montrer ni la regarder.

« **Équiper** » Mettre une carte face vers le haut dans l'**équipement**.

« **Dépouiller** » Enlever une carte de l'**équipement**.

« **Blesser** » Mettre une carte face vers le haut **sur la blessure**.

« **Guérir** » Prendre la carte **sur la blessure**.

4- Les joueurs brassent leurs cartes et les **remplissent**. Puis, ils **pigent** et **gardent** 5 cartes.

5- On choisit qui commence au hasard. Au début du premier tour du second joueur seulement, celui-ci **guérit** et **garde** 1 carte. Si la **blessure** était vide, il **récupère** et **garde** 1 carte. Si la défausse et la blessure étaient vides, il **pige** et **garde** 1 carte.

6- Au début d'un tour, c'est la phase « **jeu** ». Le joueur dont c'est le tour peut jouer autant de cartes en **main** qu'il veut tant qu'il peut payer le coût de celles-ci. Pour la jouer, il la met théâtralement sur la table face vers le haut, puis paye le coût. L'adversaire et le joueur doivent effectuer l'effet dans l'ordre où il est écrit. La carte jouée est ensuite **défaussée**. Le joueur peut alors jouer une autre carte. Le joueur peut choisir de **jeter** et **défausser** autant de cartes qu'il veut s'il n'est pas en train de jouer une carte. Il peut conserver autant de cartes en **main** qu'il veut entre les tours.

7- Ensuite, c'est la phase « **pige** ». Le joueur **pige** et **garde** 5 cartes. S'il reste moins de 5 cartes dans la pile **pige**, il **pige** et **garde** seulement celles qui restent. Lors de cette phase seulement, s'il n'y a plus de cartes dans la pile **pige** après avoir **pigé**, le joueur récupère toutes les cartes de la **défausse**, les brasse et les remplit. Ensuite, il **pige** et **blesse** 1 carte.

8- Ensuite, c'est la phase « **réflexe** ». Si le joueur a en **main** des cartes de type réflexe, il peut jouer autant de ces cartes qu'il veut tant qu'il peut dépenser leur coût. Le jouer peut choisir de **jeter** et **défausser** autant de cartes de sa **main** qu'il veut. Les cartes réflexes peuvent être jouées normalement dans la phase jeu.

9- Puis, c'est à l'autre joueur de jouer à la phase jeu.

10- Pour gagner la partie, il faut que toutes les cartes 'sang' de l'adversaire soient dans la pile **blessure**.

Effets des cartes

11- L'effet d'une carte a priorité sur les règles générales s'il les contredit.

12- Le terme « **joueur** » signifie le joueur qui a joué la carte et le terme « **adversaire** » celui qui ne la pas joué.

13- Lorsqu'on transfère des cartes d'une pile à une autre on le fait une carte à la fois.

14- Si un effet dit d'enlever un nombre de cartes d'une pile et que cette pile en possède moins que ce nombre, on n'enlève que ce qui restait.

15- Lorsqu'une carte **équipement** est jouée, elle est mise dans la pile **équipement**. Il ne peut y avoir qu'une seule carte par type d'équipement dans cette pile, sauf pour les cartes 1 main qui peuvent en avoir deux ou 1 carte 2 mains. Si une carte est équipée et qu'une carte de ce type d'équipement est déjà équipée, elle remplace la carte précédente qui est défaussée. La carte **équipement** fait effet tant qu'elle est dans cette pile. Si plusieurs cartes **équipement** font effet en même temps, elles font effet dans l'ordre où elles ont été **équipées**. Une carte **équipement** faisant effet à chaque fois qu'une carte est jouée, fait effet après que la carte soit jouée.

16- Les cartes équipement familier ont un nombre de points de vie (pv). Pour faire **dépouiller** et **blesser** ce type de carte à l'adversaire, il faut lui faire **blesser** autant de cartes que les pv, lors d'un seul tour. Les cartes **blessées** sont alors juste **défaussées**. Si le paquet où une carte devant être **blessée** est vide, on compte quand même une carte pour le compte des pv.

17- Certaines cartes peuvent faire effet sans être jouées. Les conditions de déclenchement de l'effet sont spécifiées sur la carte.

Variante à plusieurs joueurs

18- Le terme « adversaire » sur les cartes attaque désigne l'adversaire à la droite du joueur.

19- Sur les cartes défense, il désigne l'adversaire à la gauche du joueur.

20- Sur les cartes stratégie, il désigne un adversaire au choix du joueur.

Pour acheter des cartes visitez le site

www.duelcardgame.com