

BATTLE SPIRITS SAGA

Consultez le site officiel pour en savoir plus !

<https://battlespirits-saga.com/>

* Les frais d'utilisation de données lors de l'accès au site sont à la charge du joueur.



Ce dont vous avez besoin pour jouer

Un deck par personne.

Il existe trois types de cartes dans Battle Spirits Saga.

Esprit



Nexus



Magie



Votre deck est composé de 50 cartes ou plus de votre choix.

Vous pouvez avoir jusqu'à quatre exemplaires d'une même carte.

Noyaux

Vous aurez besoin d'environ 30 jetons, ou cartes, par personne que vous utiliserez en tant que noyaux. Si vous êtes à court de jetons pendant la partie, vous pouvez utiliser n'importe quel autre objet à portée de main en guise de remplacement. Chaque joueur possède également un noyau d'âme, facilement différenciable des noyaux standards.

Se préparer à jouer

Veuillez suivre les étapes ci-dessous pour préparer votre partie.

1 Choisissez un côté à l'extérieur du tapis de jeu et placez-y vos noyaux. Cet endroit s'appelle le « Vide ».

2 Mélangez votre deck, puis celui de votre adversaire. Placez ensuite votre deck, face cachée, sur la zone « Deck » du tapis.

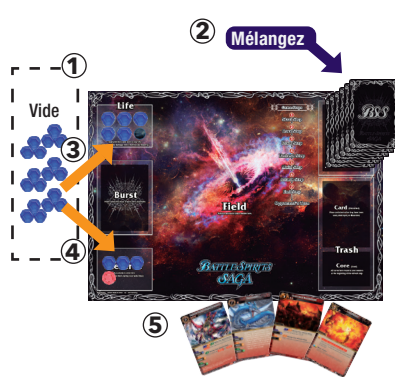
3 Prenez cinq noyaux du vide et placez-les dans la zone « Vie » du tapis.

4 Prenez trois noyaux et votre noyau d'âme du vide et placez-les dans la zone « Réserve » du tapis.

5 Piochez quatre cartes de votre deck. Ces cartes constitueront votre main de départ.

6 Utilisez une méthode aléatoire telle que le jeu pierre-feuille-ciseaux, pour déterminer qui sera le joueur un et qui sera le joueur deux.

7 En commençant par le joueur un, chaque joueur annonce s'il souhaite garder sa main ou la mulligan (piocher une nouvelle main). Les joueurs qui choisissent de mulligan remettent leur main actuelle au-dessous de leur deck puis piochent quatre nouvelles cartes du dessus de ce même deck. Mélangez ensuite ce dernier en vous référant à la méthode indiquée à l'étape deux. Les joueurs qui choisissent de ne pas mulligan piochent une carte supplémentaire de manière à avoir une main de départ composée de cinq cartes.



Conditions de victoire

Le premier joueur à remplir une des conditions suivantes remporte la partie.

- Votre adversaire ne possède plus aucun point de vie.
- Votre adversaire n'a plus de carte dans son deck lors de sa phase de préparation.

* Les cartes illustrées dans ce manuel ne sont pas incluses dans le produit.

Phases de jeu

Veuillez suivre les étapes ci-dessous en commençant par le joueur un.

- 1 Phase de préparation
- 2 Phase de noyau
- 3 Phase de pioche
- 4 Phase de recharge
- 5 Phase principale
- 6 Phase d'attaque
- 7 Phase finale

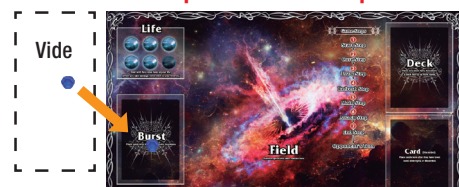
Chaque tour est composé des phases 1 à 7. Lorsque le joueur un termine son tour, c'est au joueur deux de jouer et ainsi de suite.

Phases 1-4: Début du tour et recharge

- 1 Phase de préparation Commencez votre tour.
- 2 Phase de noyau

Prenez un noyau du vide et placez-le dans votre réserve.

Le joueur un DOIT SAUTER cette phase lors de son premier tour.



3 Phase de pioche

Piochez une carte de votre deck et ajoutez-la à votre main.

4 Phase de recharge

Rechargez toutes les cartes consommées (cartes tournées horizontalement) en les plaçant de nouveau à la verticale. Déplacez tous les noyaux de votre défausse vers votre réserve.



Phase 5 Phase principale

- Placez, utilisez ou invoquez des cartes de votre main
- Déplacez des noyaux
- Amorcez des cartes burst

Durant cette phase, vous pouvez effectuer diverses actions, comme invoquer des esprits ou réorganiser des noyaux. Il est possible de le faire dans n'importe quel ordre et autant de fois que vous le souhaitez.

Placez, utilisez ou invoquez des cartes de votre main

Vous pouvez utiliser des noyaux pour payer le coût des cartes se trouvant dans votre main afin de les invoquer sur le terrain ou les utiliser comme magie. La manière dont vous utilisez les noyaux pour payer le coût d'une carte est identique pour toutes les cartes du jeu. Il n'y a pas de limite quant au nombre d'esprits ou de nexus que vous pouvez avoir sur le terrain.

Amorcez des cartes burst

Une fois par tour, vous pouvez amorcer une carte burst en plaçant une carte de votre main possédant un effet de burst face cachée dans la zone « Burst ». Si une carte burst est déjà amorcée, vous pouvez la défausser puis en poser une nouvelle. Lorsque les conditions d'activation d'une carte burst amorcée sont remplies, vous pouvez l'activer et utiliser son effet sans avoir à régler son coût.

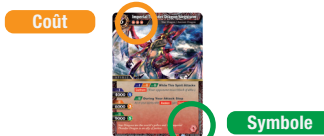
Déplacez des noyaux

Vous pouvez prendre les noyaux qui se trouvent sur les cartes de votre terrain, ou ceux de votre réserve, et les réorganiser comme bon vous semble sur vos esprits et nexus.

Phase 5 Phase principale

Comment régler le coût d'une carte

1 Révélez la carte, puis vérifiez son coût inscrit dans le coin supérieur gauche.



2 Vérifiez le nombre de symboles de réduction.

Exemple (esprit) :



3 Vérifiez le nombre de symboles que vous avez sur votre terrain.



4 Déterminez le coût net : coût de la carte - nombre de symboles de réduction utilisables.

Le coût d'une carte ne peut être réduit qu'à hauteur du nombre de symboles de réduction de cette dernière, et ce même si le total de symboles correspondants sur le terrain dépasse cette valeur.

Cet esprit comporte 3 symboles de réduction rouges et il y a 3 symboles rouges sur le terrain. Vous pouvez donc soustraire les 3 symboles du coût de la carte comme suit : $6-3=3$ (coût net).



5 Déplacez dans votre défausse un nombre de noyaux équivalent au coût net.

Vous pouvez régler le coût d'une carte en utilisant n'importe quelle combinaison de noyaux, aussi bien ceux dans votre réserve que ceux déjà placés sur les cartes du terrain.



6 Terminez l'invocation ou l'utilisation de la carte.

Pour finir d'invoquer un esprit ou de placer un nexus, prenez des noyaux de la réserve ou du terrain et placez-les sur la nouvelle carte. Le niveau (LV) le plus bas de la carte représente le nombre minimum de noyaux que vous devez placer sur celle-ci pour pouvoir l'invoquer. Les cartes, n'ayant pas le nombre de noyaux requis, sont détruites et placées dans votre défausse. Pour les cartes magie, veuillez simplement activer son effet. Une fois l'effet utilisé, placez la carte dans votre défausse.



Phase 6 Phase d'attaque

- 1 Annoncer une attaque
- 2 Flash
- 3 Annoncer un blocage
- 4 Flash
- 5 Résolution de la bataille
- 6 Destruction d'esprit(s)
- 7 Fin de la bataille

Phase 6 Phase d'attaque

Attaque et bataille

Le joueur un DOIT SAUTER cette phase lors de son premier tour.

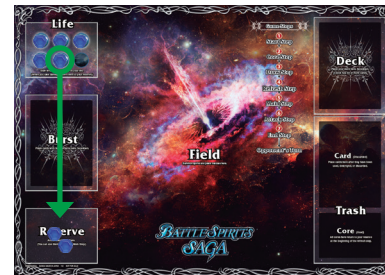
Lors de votre tour, vous pouvez attaquer votre adversaire en consommant un esprit rechargé se trouvant sur votre terrain. Votre adversaire peut alors bloquer l'attaque avec un de ses esprits rechargés. Vous pouvez continuer à attaquer autant de fois que vous le souhaitez, à condition d'avoir un esprit rechargé utilisable sur votre terrain.

Si l'attaque de votre esprit n'est pas bloquée

Si l'attaque de votre esprit n'est pas bloquée, réduisez les points de vie de l'adversaire en fonction du nombre de symboles figurant sur la carte de l'esprit attaquant. Placez les noyaux de vie perdus dans la réserve de votre adversaire.



Un esprit avec un symbole

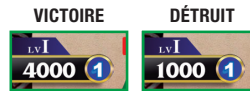


Si l'attaque de votre esprit est bloquée

Si l'attaque de votre esprit est bloquée, comparez les BP de votre esprit avec celui de votre adversaire. L'esprit possédant le plus faible nombre de BP est détruit. Si les esprits ont le même nombre de BP, ils se détruisent mutuellement.



BP : 4000 VICTOIRE



BP : 1000 DÉTRUIT



Placez tous les noyaux d'un esprit détruit dans la réserve.

Recharger et consumer

Les cartes rechargées sont placées à la verticale tandis que les cartes consommées sont placées horizontalement. Les attaques et les blocages ne peuvent être effectués que par des esprits rechargés.



Rechargée



Consommée

Fenêtres Flash

Les fenêtres Flash se produisent deux fois : avant et après les blocages. Lors d'une fenêtre Flash, chaque joueur annonce s'il souhaite utiliser un flash ou non. Si c'est le cas, la phase a lieu dans cet ordre : défenseur -> attaquant -> défenseur... et ainsi de suite jusqu'à ce que les deux joueurs passent.

Vous pouvez utiliser des cartes ayant l'effet « Flash » pendant ces fenêtres. Réglez le coût de la carte de la même manière qu'indiqué à la phase principale.



Phase 7 Phase finale

Tous les effets temporaires activés durant ce tour prennent fin.

Tour de l'adversaire