

LIVRET DE RÈGLES



C'EST QUOI CE JEU ?

Tag Team est un auto battler et un deckbuilder, avec un twist.

Qu'est-ce qu'un auto battler ?

Un auto battler est un jeu dans lequel chaque Round comprend une Phase de préparation, durant laquelle vous faites vos choix tactiques, suivie d'une Phase de Combat où vous ne pouvez plus rien changer, vous contentant de regarder comment votre plan se déroule.

C'est quoi le twist ?

Le twist de *Tag Team* est que vous ne changez jamais l'ordre des cartes de votre Deck. Vous y insérez des cartes où vous le souhaitez, mais sans jamais changer l'ordre de celles déjà en place.

Qu'est-ce qu'un deckbuilder ?

Un deckbuilder est un jeu dans lequel vous pouvez ajouter des cartes en cours de partie à votre paquet de cartes, votre Deck, afin de le rendre plus efficace contre votre rival.

PRINCIPE DU JEU

Dans Tag Team, votre équipe est constituée de deux Combattants, chacun avec son Deck de cartes et son style de combat. Affrontez l'équipe adverse en révélant une à une les cartes de votre Deck de Combat. Après chaque Round, vous ajoutez une carte à votre Deck afin de le rendre plus puissant pour le Round suivant.



BUT DU JEU

Pour remporter le Combat, vous devez mettre hors de combat au moins l'un des Combattants adverses, en réduisant ses Points de vie jusqu'à ce qu'il soit KO.



MATÉRIEL



120 cartes Combat
(10 par Combattant)



12 cartes de Sélection



12 plateaux Combattant



40 Cubes de
Puissance (violets)



6 marqueurs de
Points de vie (verts)



4 marqueurs
Spéciaux (jaunes)



1 jeton Shérif



1 jeton Golem



1 jeton Serpent



2 jetons
Concentration



5 jetons
Flamme



11 jetons
Intrigue



1 Guide des Combattants

CHOISISSEZ VOS COMBATTANTS !

IMPORTANT : Pour votre première partie, sautez cette page et allez directement à la mise en place du jeu, page 4. Vous reviendrez ici pour vos Combats suivants.

TEAM BUILDING

Pour un Combat spectaculaire, il faut une équipe d'exception !

Avant chaque partie, vous choisissez vos Combattants à l'aide des cartes de Sélection.

Mélangez les cartes de Sélection et distribuez-en la moitié à chaque joueur, puis choisissez vos Combattants selon l'une de ces deux méthodes :



DRAFT RÉGULIER

- 1 Chaque joueur regarde ses cartes de Sélection et choisit la carte d'un Combattant qu'il souhaite jouer. Les deux joueurs placent simultanément leur carte face visible devant eux.
- 2 Chaque joueur passe alors les cartes restantes à l'autre joueur et sélectionne un second Combattant parmi les cartes qu'il vient de recevoir. Les deux joueurs placent simultanément leur seconde carte face visible à côté de leur autre carte de Combattant.

Chacun prend les plateaux des deux Combattants qu'il a choisis et les place devant lui. Les équipes sont prêtes pour le Combat !

Les cartes de Sélection ainsi que les plateaux Combattant qui n'ont pas été choisis par les joueurs sont rangés dans la boîte. Ils ne seront pas utilisés dans la suite de la partie.

DRAFT COMPÉTITIF

Suivez les mêmes étapes que pour le Draft régulier, mais, lorsque vous choisissez votre première carte de Sélection, défaussez une autre carte, face cachée, avant de passer le reste des cartes à l'autre joueur. Il ne pourra pas choisir la carte défaussée.



Bien sûr, vous pouvez aussi ignorer ces consignes et vous mettre d'accord avant la partie sur les Combattants que vous souhaitez voir s'affronter.

MISE EN PLACE

Cette section décrit la mise en place d'une partie de Tag Team et apporte quelques précisions supplémentaires pour votre première partie. Pour celle-ci, nous vous conseillons d'opposer une équipe composée de Jeanne et Ching Shih à une autre comprenant Bödvar et Wong Fei-Hung.

1 PLACEMENT DES JOUEURS

Les deux joueurs doivent, si possible, être assis face à face autour d'une table.

2 PLATEAUX COMBATTANT

Si ce n'est pas votre première partie, prenez les plateaux de vos deux Combattants choisis pendant la Phase de Team Building et placez-les devant vous. L'autre joueur fait de même avec ses Combattants. Si vous avez utilisé les cartes de Sélection pour former votre équipe, vous pouvez les ranger dans la boîte.

Pour votre première partie, prenez les plateaux de Jeanne et Ching Shih, tandis que l'autre joueur prend ceux de Bödvar et Wong Fei-Hung.

NOTE : Le plateau de Bödvar est double face. C'est la face **Bödvar**, et pas celle **Ours Berserk**, qui doit être visible en début de partie.

3 POINTS DE VIE

Prenez deux Marqueurs de Points de vie et placez-les sur les cases de départ A des pistes de Points de vie B de vos Combattants.



4 PUISSANCE

Prenez autant de Cubes de Puissance que la Puissance Initiale de chaque Combattant C et placez-les au-dessus du plateau Combattant, pour constituer la Réserve de Puissance D.



Pour votre première partie, vous placez 1 Cube pour Jeanne et 2 pour Ching Shih. L'autre joueur en place 2 pour Wong Fei-Hung et 3 pour Bödvar.

5 MARQUEURS ET JETONS SPÉCIAUX

Consultez la section du *Guide des Combattants* consacrée à chacun de vos Combattants. Vous y trouverez les instructions concernant les pistes et jetons spéciaux de certains Combattants.

Première partie : Placez un marqueur Spécial + sur la case ⚙ du plateau de Jeanne E et un autre sur la case 🏴 du plateau de Ching Shih F. L'autre joueur place un marqueur Spécial + sur la case 🎯 du plateau de Bödvar G et les deux jetons Concentration à côté du plateau de Wong Fei-Hung H.

6 DECKS DES COMBATTANTS

Chaque Combattant a un Deck spécifique de 10 cartes, reconnaissables grâce au symbole du Combattant I.



Prenez les Decks de vos deux Combattants et retirez-en les cartes de Départ (reconnaissables à leur bordure noire et au symbole ★ dans le coin supérieur droit). L'autre joueur fait de même avec les Decks de ses deux Combattants.



Première partie : La carte de Départ de Jeanne est Dieu Premier Servi, celle de Ching Shih est Terreur des mers. La carte de Départ de Bödvar est Rage, celle de Wong Fei-Hung est ... Plus dure sera la chute.

7 DECK DE COMBAT

Chaque joueur prend ses deux cartes de Départ ★ et décide de l'ordre dans lequel il va les jouer. Placez-les en une pile face cachée, au-dessus de vos plateaux Combattant, la carte que vous souhaitez jouer en premier sur le dessus de la pile. C'est votre Deck de Combat K.

8 DECK DE CONSTRUCTION

Chaque joueur prend les 9 cartes restantes de ses 2 Decks et les mélange pour constituer un paquet de 18 cartes, c'est son Deck de Construction. Placez-le, face cachée, à côté de vos plateaux Combattant J.

9 CONNAIS-TOI TOI-MÊME

Enfin, prenez le temps de lire la section **Combat** de la partie du *Guide des Combattants* consacrée à chacun de vos Combattants. Vous pouvez pour l'instant ignorer la partie **FAQ**, qui décrit des situations particulières pouvant intervenir durant le Combat.

*Vous êtes prêts
au Combat !*



F



I



K



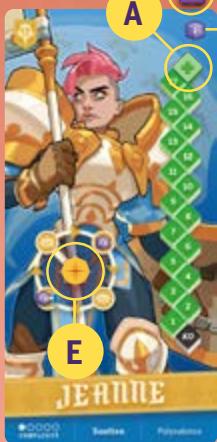
H



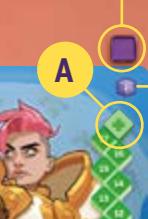
G



D



B



C

ANATOMIE D'UNE CARTE COMBAT



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se compose d'un certain nombre de Rounds. Chaque Round est divisé en deux Phases :

PHASE DE COMBAT

PHASE DE CONSTRUCTION DE DECK

Ces Phases alternent, Round après Round, jusqu'à ce que l'un des Combattants ait été mis hors de combat, son marqueur de Points de vie ayant atteint la case KO.

PHASE DE COMBAT

JOUEZ VOS CARTES COMBAT

Montez sur le ring et montrez ce que vous avez dans le ventre !

C'est durant la Phase de Combat que votre équipe va affronter les Combattants adverses. Cette Phase se compose d'un certain nombre de Tours.



TIMING : On considère que toutes les Actions sont simultanées. C'est un Combat, après tout ! Dans certaines situations, le timing est important, mais celles-ci seront clairement indiquées, soit plus loin dans ce livret de règles, soit sur les cartes Action elles-mêmes.

TOURS DE COMBAT

Simultanément, les deux joueurs révèlent la carte du dessus de leur Deck de Combat. Une fois les cartes révélées, les deux joueurs effectuent les Actions indiquées sur leur carte. C'est un Tour de Combat.

Lorsque toutes les Actions sur les 2 cartes visibles ont été résolues et que tous les autres éventuels effets ont été appliqués, le Tour prend fin.

Un nouveau Tour commence alors : les joueurs révèlent simultanément la carte suivante de leur Deck de Combat.

NOTE : Lorsque vous révélez une carte Combat, placez-la face visible, au-dessus de la carte précédente. Vous ne pouvez plus regarder les cartes jouées par l'autre joueur une fois qu'elles ont été recouvertes.

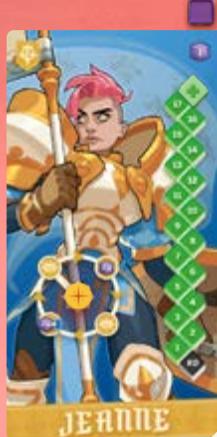
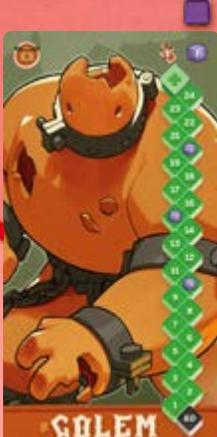
Oui, vous ne jouez que deux cartes au premier Round, mais ce n'est qu'un début, ça va bader dans pas longtemps !

Les Tours se succèdent ainsi jusqu'à ce que les joueurs aient joué la dernière carte de leur Deck de Combat. Lorsque cela se produit, passez à la Phase de Construction de Deck (voir Fin de la Phase de Combat, p. 13).

Si un Combattant est mis K.O. en ayant ses Points de Vie réduits jusqu'à la case KO, le Combat prend fin immédiatement (voir Fin de la partie, p. 15).

TOURS ET ROUNDS

- Un Tour commence chaque fois que les joueurs révèlent une nouvelle carte.
- Un Round commence lorsque les joueurs jouent la première carte de leur Deck de Combat et se termine à la fin de la Phase de construction de Deck.



LA RÈGLE D'OR

Les règles et effets décrits sur les cartes Combat et les plateaux Combattant l'emportent toujours sur ce qui est écrit dans ce livret.



COMBATTANTS ACTIFS ET PARTENAIRES

Chaque fois qu'une carte est révélée, elle détermine le **Combattant actif** et son **Partenaire** pour ce Tour. Ainsi, votre Combattant actif peut changer à chaque Tour ou rester le même pour plusieurs Tours.

N'oubliez pas : un nouveau Tour commence chaque fois qu'une carte est révélée depuis le Deck de Combat.

COMBATTANT ACTIF

Le **Combattant actif** est celui dont la carte est révélée ce Tour-ci. Sauf indication contraire, c'est lui qui effectue toutes les Actions figurant sur la carte et qui est la cible des Actions adverses.



PARTENAIRE

Le Partenaire est l'autre Combattant de l'équipe.

Certaines Actions des cartes Combat concerteront votre Partenaire ou celui de votre Adversaire. Lorsque c'est le cas, votre Partenaire sera représenté par l'icône et celui de votre Adversaire par l'icône dans la description de l'Action concernée.

Ex. : Les deux Combattants d'Amy sont **Mordred** et **Ching Shih**. Comme elle a, ce Tour-ci, révélé une carte **Mordred**, **Mordred** est son **Combattant actif** et **Ching Shih** est sa **Partenaire**.



COMBAT

Durant la Phase de Combat, les Combattants peuvent Attaquer, Bloquer les Attaques adverses, Récupérer des Points de vie, gagner en Puissance et effectuer d'autres Actions incroyables ! Ils peuvent aussi, à l'occasion, donner un coup de main à leur Partenaire.



POINTS DE VIE

Le marqueur de Points de vie + indique la santé de votre Combattant ♡. Il monte ou descend sur la Piste de Points de vie selon les attaques subies ou lorsque votre Combattant récupère des Points de vie. Prenez garde cependant, car s'il descend jusqu'à la case KO, votre Combattant est KO et vous avez donc perdu le Combat, et la partie.

Le marqueur de Points de vie d'un Combattant ne peut jamais descendre en dessous de la dernière case de sa piste de Points de vie. Les dégâts supplémentaires après qu'il a atteint cette case sont donc ignorés.

Un Combattant ne peut jamais dépasser son maximum de Points de vie, la case la plus élevée de la piste. Les gains supplémentaires après avoir atteint ce maximum sont donc ignorés. Les quelques autres icônes qui peuvent apparaître sur la piste de Points de vie de votre Combattant sont décrites aux pages 12 et 13.



PIUSSANCE

La Puissance de votre Combattant ♪ détermine le nombre de Points de vie ♢ que perd votre Adversaire lorsque vous l'Attaquez * (voir Attaque, page suivante).

La Puissance d'un Combattant peut augmenter ou diminuer au cours d'un Combat (voir Gain ou perte de Puissance, page suivante). Les Cubes de Puissance ne sont pas dépensés lorsqu'un Combattant Attaque.

NOTE : L'icône de Puissance Initiale de votre Combattant n'est utilisée que pendant la mise en place. Une fois ces Cubes de Puissance attribués, cette icône et le chiffre associé ne sont plus utilisés pour le reste du Combat.

Lorsqu'un Combattant Attaque, la Puissance de l'Attaque est égale au nombre de Cubes dans la Réserve de Puissance du Combattant au début du Tour (voir Attaque, page suivante). Les Cubes de Puissance qui ont été ajoutés ou retirés ce Tour-ci ne sont donc pas pris en compte pour cette Attaque.

Ex. : Vincent joue *le Golem*, qui au début du Tour a une Puissance de 3 ♪. Il joue *Poing massif*, une Attaque de base. Au même Tour, il est Attaqué et perd 2 Points de vie, ce qui, par l'effet d'une icône sur sa piste de Points de vie (voir p. 12), lui fait gagner 1 Cube de Puissance. La Puissance de son Attaque *Poing Massif* reste néanmoins 3, et non 4.

- Une Attaque avec une Puissance de 0 reste une Attaque, même si l'Adversaire ne perd aucun Point de vie.
- La Puissance d'un Combattant ne peut pas descendre en dessous de 0.
- Dans le cas peu probable où vous seriez à court de Cubes de Puissance, utilisez d'autres objets pour les remplacer.



ACTIONS DE BASE

Toutes les Actions figurant sur votre carte Combat sont obligatoires. Vous ne pouvez pas les ignorer, même si elles ne vous apportent rien ou même pire, si elles vous nuisent.



ATTAQUE

Lorsque vous jouez une Attaque, votre Adversaire perd autant de Points de vie que la Puissance de votre Combattant au début du Tour (voir p. 9, Puissance) votre adversaire baisse donc son marqueur de Points de vie d'autant de cases sur sa piste.

NOTE : Si votre Attaque ne vise pas le Combattant actif adverse, cela est indiqué sur votre carte Combat.

Ex. : Zara a joué la carte *Poing massif* et son Combattant actif est donc *le Golem*. Amy, l'autre joueuse, a joué *Puissance des Ténèbres* et son Combattant actif est donc *Mordred*. La carte du *Golem* est une Attaque et la Puissance actuelle du Combattant est de 3 . Amy baisse donc le marqueur de Points de vie de *Mordred* de 3 cases. La carte de *Mordred* lui fait gagner 1 Cube de Puissance, qu'Amy ajoute à sa réserve.



DÉGÂTS DIRECTS

Les Dégâts Directs sont une perte d'autant de Points de vie qu'indiqué sur cette icône. Ce n'est pas une Attaque, et cet effet ne peut donc pas être affecté par un Blocage (voir p.11) ni par aucun effet déclenché par les Attaques. Cette perte de Points de vie est en revanche stoppée par les cases de la piste de Points de vie (voir p. 11) et déclenche normalement les effets de toutes les autres icônes sur les cases de la piste (voir Icônes sur la piste de Points de vie, p. 12).



Si des Dégâts Directs sont infligés pendant le même Tour qu'une Attaque, ajoutez simplement la valeur des Dégâts Directs à la Puissance de l'Attaque.

Ex. : Le Combattant actif d'Émile est *le Golem*, qui joue *Protection des innocents* et donne son jeton à son Partenaire. Il devra donc subir 3 Dégâts Directs. Pendant le même Tour, Daria joue *Berserk !* avec *Bödvar*, une Attaque de Puissance 3 . Les Dégâts Directs sont ajoutés à l'Attaque pour un résultat de 6 Points de vie perdus pour *le Golem* !



Si des Dégâts Directs sont combinés à une Attaque et que celle-ci est Bloquée, seule l'Attaque est Bloquée, mais les Dégâts Directs sont quand même infligés.



ATTAQUES MULTIPLES

Un même Combattant peut être la cible de plusieurs Attaques, par exemple venant de son Adversaire et de son Partenaire. On considère qu'il s'agit d'une seule Attaque dont la Puissance totale est la somme des Puissances des deux Combattants.



GAIN OU PERTE DE PUISSANCE

Ajoutez ou retirez de votre réserve le nombre de Cubes de Puissance indiqué.

Attention : Les Cubes ajoutés ou retirés durant le Tour n'affectent pas la Puissance des Actions effectuées durant ce même Tour.



ICÔNE PARTENAIRE

Cette icône signifie que votre Partenaire est impliqué dans l'Action d'une façon ou d'une autre.

Un gain de Puissance accompagné de l'icône Partenaire signifie que votre Partenaire gagne 1 Cube de Puissance.



Une Attaque exécutée par votre Partenaire sera représentée ainsi :



ICÔNE PARTENAIRE ADVERSE

Cette icône signifie que l'Action affecte le Partenaire de votre Adversaire.

Une Attaque contre le Partenaire adverse est donc représentée ainsi :



BLOCAGE

Le Blocage annule toutes les Attaques de votre Adversaire et de son Partenaire ce Tour-ci, qu'elles visent un ou plusieurs Combattants. En revanche, le Blocage n'annule aucun autre effet, notamment pas les Dégâts Directs.

ACTION BONUS ✓

Un Blocage réussi, c'est-à-dire qui a annulé au moins une Attaque, donne toujours droit à une Action Bonus (voir plus loin Action réussie). L'Action Bonus pour un Blocage réussi est indiquée sur la carte. Elle n'intervient qu'une seule fois par Tour, quel que soit le nombre d'attaques que la carte a Bloquées.

- Comme indiqué plus haut, une Attaque d'une Puissance de 0 reste une Attaque. Si elle est Bloquée, elle donne donc droit à l'Action Bonus.

N'OUBLIEZ PAS

Toutes les Actions des cartes sont obligatoires. Vous ne pouvez pas choisir de ne pas effectuer une Action de la carte que vous avez jouée.



RÉCUPÉRATION DE POINTS DE VIE

Récupérez le nombre de Points de vie indiqué et montez votre marqueur de Points de vie + d'autant de cases sur la piste ♡.

Si cette Action est jouée alors que le Combattant perd par ailleurs des Points de vie, montez ou baissez le marqueur de la différence entre les Points de vie Récupérés et ceux perdus.

Dès que le marqueur de Points de vie d'un Combattant atteint la case ♦, celui-ci ne peut plus être soigné.

Ex. : Zara joue la Main de Justice de Jeanne, qui a une Puissance de 2 ⚡. En face, Amy joue Remontant Canon de Ching Shih, qui lui fait Récupérer 3 Points de vie. Amy monte donc le marqueur de Points de vie de Ching Shih de 1 case (3 Points de vie Récupérés – 2 perdus).



IMPORTANT : Les cases Stop ♢ sur la piste de Points de vie (voir Stop, p. 13) arrêtent les Récupérations de Points de vie. Ainsi, si vous devez Récupérer 3 Points de vie, mais que la case immédiatement au-dessus de votre marqueur a une icône Stop, vous n'en Récupérez qu'un.

-1**+1****TRANSFERT**

Lorsque vous devez transférer quelque chose, vous le prenez à un Combattant pour le donner à un autre.

Dans l'exemple ci-dessus, transférer 1 Cube de Puissance  à votre Partenaire  signifie que vous prenez un Cube de votre réserve et l'ajoutez à celle de votre Partenaire.

Vous devez toujours transférer autant que possible de la quantité indiquée, mais vous ne pouvez pas transférer plus que ce que vous avez. Ainsi, si vous n'avez aucun Cube de Puissance, vous ne pouvez pas en transférer à votre Partenaire, mais si vous devez en transférer 2 et que vous n'en avez qu'un dans votre réserve, vous transférez ce Cube.

**ANNULATION**

La carte adverse est totalement ignorée et n'a donc aucun effet.

**ACTION RÉUSSIE**

Cette icône indique que la réussite de l'Action principale de la carte entraîne une Action Bonus. On considère que cette Action Bonus a lieu **en même temps** que les Actions "principales" des cartes.

Par exemple, si cette carte réussit à Bloquer une Attaque, le Wild Bunch reprend le jeton Shérif .

Ici, si l'Attaque est réussie, c'est-à-dire qu'elle n'est pas Bloquée, Jeanne gagne autant de Points de vie  qu'elle a de Cubes de Puissance . Si elle est Attaquée et qu'elle joue cette carte au cours du même Tour, elle déduit la valeur de sa Récupération de Points de vie de la valeur de l'Attaque.

**ICÔNES SUR LA PISTE DE POINTS DE VIE**

Lorsque le marqueur de Points de vie  d'un Combattant atteint ou traverse une case avec une icône (autre que Stop ) , l'Action correspondant à cette icône est effectuée **immédiatement** après que tous les marqueurs de Points de vie ont été déplacés.

Si le marqueur de Points de vie  du Combattant passe par plusieurs icônes, elles sont toutes activées simultanément, après la fin du mouvement du marqueur.

Si le marqueur  se trouve déjà sur une case avec une icône au début du Tour, l'effet de l'icône ne se déclenche donc pas lorsqu'il quitte la case.

ACTIVATIONS MULTIPLES

Les icônes sont activées lorsque le marqueur se déplace vers le haut ou vers le bas et peuvent être activées plusieurs fois par Round ou même par Tour dans certaines circonstances.



Ex. : Sam joue **le Golem**, qui perd 2 Points de vie. Sam baisse donc le marqueur de Points de vie du **Golem** de 16 à 14. Le marqueur étant passé sur la case avec l'icône Gain de Puissance, **le Golem** gagne 1 Cube de Puissance.

Au Tour suivant, **le Golem** gagne 1 Point de vie grâce à son Partenaire, **Wong-Fei Hung**, et Sam remonte le marqueur d'une case. Le Marqueur étant arrivé sur la case Gain de Puissance, **le Golem** gagne de nouveau 1 Cube de Puissance. Il n'en gagnera en revanche pas lorsque, lors d'un Tour suivant, le marqueur quittera cette case.





STOP

Lorsqu'un marqueur de Points de vie arrive sur une case avec cette icône , que ce soit en montant ou en descendant sur la piste, il s'arrête immédiatement. Cela affecte les Attaques , les Dégâts Directs et les Récupérations de Points de vie .

Ex. : Le marqueur du *Wild Bunch* est à mi-chemin sur la piste de Points de vie lorsqu'il est Attaqué avec une Puissance de 3. Il ne perd qu'un Point de vie, descendant jusqu'à la prochaine case avec un Stop . Lors d'un Tour ultérieur, il Récupère 2 Points de vie, mais n'en gagne qu'un, revenant à la case supérieure qui contient un Stop .



N'OUBLIEZ PAS, TOUT SE DÉROULE SIMULTANÉMENT !

- Toutes les Actions sont simultanées, y compris celles qui dépendent d'une réussite.
- La Puissance d'un Combattant est toujours sa Puissance au début de son Tour.
- Les Dégâts Directs et la Puissance d'Attaque sont toujours additionnés et toute Récupération de Points de vie est soustraite de cette valeur. La différence est alors appliquée à la piste de Points de vie du Combattant.
- Les icônes des pistes de Points de vie et des pistes spéciales sont toujours activées simultanément après que toutes les Actions des cartes ont été résolues.

Certaines cartes disposent de conditions chronologiques, comme *Point de pression*, qui n'est activée qu'après la résolution des Actions de la carte de votre Adversaire.



ICÔNES SPÉCIALES

Certaines icônes sont spécifiques à tel ou tel Combattant. Elles sont expliquées dans le *Guide des Combattants*.

MOTS CLÉS

ENSUITE indique l'ordre dans lequel les Actions doivent être effectuées. L'Action décrite après ENSUITE est toujours effectuée après celles qui précèdent ce mot (qu'elles aient été une réussite ou pas).



Adversaire : Désigne le Combattant actif de l'autre joueur.

Vous : Désigne votre Combattant actif (sauf indication contraire).

Ex. : La carte *Puissance des Ténèbres* de *Mordred* indique : « Si vous avez au moins 8 Cubes de Puissance quand vous jouez cette carte, Attaquez. » Ce qui signifie : Si *Mordred* a au moins 8 Cubes de Puissance, il Attaque.

FIN DE LA PHASE DE COMBAT

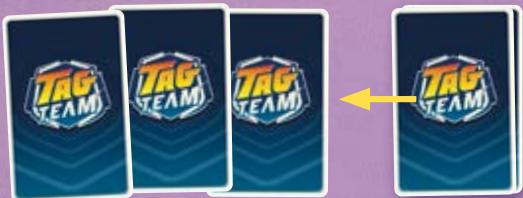
La Phase se termine après que les deux joueurs ont joué la dernière carte de leur Deck de Combat. **NE MÉLANGEZ PAS VOTRE DECK DE COMBAT**. Vous allez le rendre plus puissant et efficace durant la Phase de construction.

PHASE DE CONSTRUCTION DE DECK

Durant cette Phase, vous allez ajouter une carte à votre Deck de Combat pour le rendre plus performant et mieux contrer celui de votre Adversaire. Cette carte provient de votre Deck de Construction, que vous aviez laissé à côté de vos plateaux Combattant.

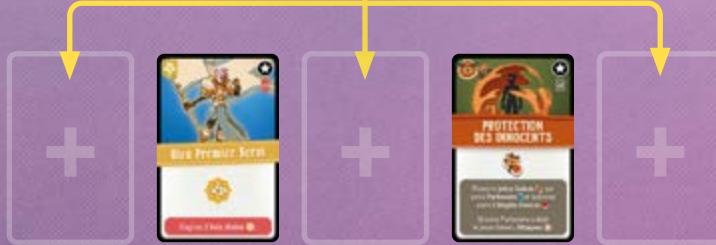
1 PRENDRE DES CARTES

Prenez les trois premières cartes de votre Deck de Construction.



2 AJOUTER UNE CARTE

Choisissez l'une de ces trois cartes et ajoutez-la secrètement à votre Deck de Combat.



IMPORTANT :

Vous ne pouvez pas modifier l'ordre des cartes de votre Deck de Combat.
En revanche, vous pouvez mettre la nouvelle carte où vous le souhaitez : au début du Deck, à la fin de celui-ci ou entre deux autres cartes.

3 DÉFAUSSER LES CARTES

Défaussez les deux cartes non choisies en-dessous de votre Deck de Construction, dans l'ordre de votre choix.



C'est la fin du Round.

Placez votre Deck de Combat devant vos Combattants, puis commencez un nouveau Round avec la Phase de Combat.

Bonus immédiats

Les cartes avec l'icône  dans une bande jaune sous leur titre vous donnent un avantage au moment où elles sont ajoutées à votre Deck de Combat. Si vous choisissez une telle carte, après que vous et l'autre joueur avez tous deux ajouté vos cartes à vos Decks de Combat, annoncez le **bonus auquel vous avez droit** et appliquez-le. Vous n'avez pas à révéler à l'autre joueur la nature de la carte ni son emplacement dans votre Deck de Combat.



Plus assez de cartes dans votre Deck de Construction ?

Si vous ne pouvez pas prendre 3 cartes de votre Deck de Construction, la partie est terminée. Voyez qui gagne à la section Fin de la partie.

Où placer ma nouvelle carte ?

Les cartes de votre Deck arriveront toujours dans le même ordre. Vous devez donc placer la nouvelle carte de manière à Bloquer les Attaques adverses ou à infliger vous-même plus de dégâts.

FIN DE LA PARTIE



La partie peut se terminer de 3 manières :

KO

KO

Si l'un des Combattants est KO à la fin du Tour, ses Points de vie ayant été réduits à , la partie est terminée et ce joueur a perdu. Un Combattant dont le marqueur de Points de vie a atteint la case KO ne peut plus Récupérer de Points de vie.

DECKS DE CONSTRUCTION ÉPUISÉS

La partie se termine également dans le cas très rare où les joueurs ne peuvent plus prendre 3 cartes de leur Deck de Construction. C'est un match nul. Revoyez votre stratégie et commencez une nouvelle partie !

KO

KO

DOUBLE KO !

Si au moins deux Combattants, un dans chaque équipe, sont KO, c'est un match nul, et peut-être une bonne raison pour remettre ça.

N'OUBLIEZ PAS LA RÈGLE D'OR

Les conditions de victoire ou de défaite de certains Combattants peuvent différer de celles indiquées ici.

UNE AUTRE PARTIE ?

Pour mieux préparer la partie suivante, triez les cartes Combat par Combattant et placez la carte de Départ au sommet de chaque Deck.



CRÉDITS

Chef de studio : Manuel Sanchez

Chef de projet : Olivier Lamontagne

Direction artistique : Sébastien Bizos

Graphisme : Sébastien Bizos,
Émilie Côté, Fanny Saulnier

Directrice de marque : Joëlle Bouhnik

Rédaction : Matthew Legault

Traduction : Bruno Faidutti,
Fabrice Lamidey

Correction : bla bla rédaction,
Thibaud de La Touanne

Nous finançons le remplacement
de tous les arbres servant à la
production de nos jeux.



BOARD
GAME
ARENA



JOUEZ
MAINTENANT !



© 2025 Le Scorpion Masqué inc. L'utilisation des illustrations,
du titre Tag Team, du nom Le Scorpion Masqué et du logo Scorpion
Masqué est strictement interdite sans le consentement écrit du
Scorpion Masqué inc.

