

TASH-KALAR

RÈGLES COMPLÈTES

DUEL ANCES-TRAL **Duel Ancestral** : Pour 2 joueurs ou 2 équipes. Marquez des points pour les objectifs revendiqués et les pièces légendaires présentes sur le plateau, à la fin de la partie.

MATCH-À-MORT **Match-à-mort** : Pour 2 joueurs ou 2 équipes. Pas d'objectifs. Marquez des points pour les pièces ennemies détruites, les créatures légendaires invoquées, et les Ruses jouées par votre adversaire.

MÉLÉE-À-MORT **Mêlée-à-mort** : Pour 3 à 4 joueurs. Pas d'objectifs. Marquez des points dans les différentes couleurs pour les pièces ennemies détruites et les Ruses jouées. Marquez des points dans la couleur de votre choix pour les créatures légendaires invoquées. Votre score final est déterminé par la couleur dans laquelle vous avez marqué le moins de points. Pour chaque couleur, une fois par partie, vous pouvez considérer une pièce ennemie comme l'une des vôtres pour invoquer une créature.

JEU PAR ÉQUIPE **Jeu par équipe** : Deux équipes de 2 joueurs peuvent s'affronter dans un Duel Ancestral ou dans un Match-à-mort. Chaque équipe est représentée par un set de pièces (une seule couleur). Chaque membre de l'équipe a son propre deck. Les 6 dernières cartes de chaque deck sont inclinées. La fin de partie est déclenchée lorsqu'un joueur n'a plus que des cartes inclinées dans son deck. Les membres d'une même équipe ont 2 cartes Légende en commun. Vous pouvez laisser le contrôle de votre tour à votre coéquipier.

MISE EN PLACE

1 Placez le plateau au centre de la table. Pour un Duel Ancestral, utilisez le côté avec les cases centrales colorées. Utilisez l'autre côté pour un Match-à-mort.

JEU PAR ÉQUIPE Intercalez les membres de chaque équipe.

2 Mélangez les deck Ruses et Légendes séparément. Placez-les à côté du plateau.

3 Chaque joueur choisit une Ecole et prend le deck et l'ensemble des pièces de la couleur correspondante.

JEU PAR ÉQUIPE Les coéquipiers ont un deck chacun mais utilisent un set de pièces commun (une seule couleur).

4 Chaque joueur mélange son deck.


JEU PAR ÉQUIPE Dans une partie par équipe, chaque joueur incline les 6 dernières cartes de son deck.

5 Déterminez le premier joueur.

6 Chaque joueur pioche 3 créatures de son deck, 2 légendes et 1 Ruse.

JEU PAR ÉQUIPE Dans une partie par équipe, les 2 légendes sont communes aux membres de l'équipe. Celui qui joue en premier pioche ces 2 légendes, son coéquipier n'en pioche pas.

DUEL ANCES-TRAL 7 Dévoilez les 3 "objectifs en cours". Pour cela :


- Mélangez les objectifs et dévoilez-les un par un.
- Si vous révélez un objectif avancé , défaussez-le. Continuez ainsi jusqu'à avoir 3 objectifs simples.
- Si le troisième objectif est du même type que les 2 autres (même symbole dans son coin supérieur gauche), défaussez-le et piochez de nouveaux objectifs jusqu'à révéler un objectif simple d'un type différent.
- Mélangez les objectifs défaussés et reformez le deck Objectifs.

8 Retournez la première carte Objectif sur le dessus du deck. C'est le "prochain objectif".

- Si 3 des 4 objectifs visibles sont du même type, placez le prochain objectif au-dessous du deck Objectifs et dévoilez un nouvel objectif. Répétez cette opération jusqu'à révéler un objectif d'un type différent.


9 La partie commence sans aucune pièce dans l'arène.

MATCH-À-MORT 10 Assemblez le plateau de Score. Chaque joueur (ou équipe) place une de ses pièces sur la case 0, face commune visible.

11 Le joueur qui jouera second (ou quatrième dans une partie par équipe) place une pièce commune de chaque couleur dans l'arène, sur les cases marquées .

MÉLÉE-À-MORT 12 Chaque joueur prend un plateau de Score à sa couleur.

13 Chaque joueur place 1 pièce de chaque adversaire, face héroïque visible, sur la case 0.

14 Le joueur à la droite du premier joueur place 3 pièces communes de couleurs différentes dans l'arène, chacune adjacente à un symbole  différent. À 3 joueurs, il place 1 pièce de chaque joueur. À 4 joueurs, il place une pièce de chaque joueur excepté celui qui jouera deuxième.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

1 Les joueurs jouent l'un après l'autre dans le sens horaire en commençant par le premier joueur.

2 À chaque tour, vous avez 2 actions. Exception : Le premier joueur n'a qu'une seule action lors de son premier tour.

3 Actions possibles :

- Placer 1 pièce commune de votre couleur sur une case vide.
 - Rupture de pièces : Si vous n'avez aucune pièce disponible à placer, vous commencez cette action en prenant une de vos pièces communes ou héroïques du plateau, avant de la replacer face commune visible dans l'arène.
- Invoquer une Créature. (Voir ci-dessous.)
- Défausser 1 créature de votre couleur. Vous pouvez ensuite renvoyer une ou plusieurs cartes de votre main au-dessous de leurs decks. Vous ne pouvez faire cette action qu'une fois par tour.

– Dans une partie par équipe, lorsque vous placez une carte au-dessous de votre deck, inclinez-la. Redressez ensuite la carte inclinée la plus haute afin d'avoir toujours exactement 6 cartes inclinées au bas de votre deck. **JEU PAR ÉQUIPE**

4 Ces actions peuvent être réalisées dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez faire plusieurs actions "Placer" ou "Invoquer" à chaque tour (mais jamais plus d'une action "Défausser").

5 Vous pouvez jouer une Ruse (voir ci-dessous) avant ou après n'importe laquelle de vos actions. Jouer une Ruse ne vous coûte pas d'action.

6 Avant une action ou lors de la résolution de l'effet d'une carte, vous pouvez laisser le contrôle à votre coéquipier : **JEU PAR ÉQUIPE**

- Donnez vos cartes Légende à votre coéquipier.
- Votre coéquipier termine la résolution des effets déclenchés.
- Il peut utiliser chacune de vos actions restantes pour placer des pièces communes. Il ne peut pas les utiliser pour invoquer des créatures, défausser ou jouer des Ruses.
- Une fois vos actions utilisées, vous finissez votre tour (objectifs et pioche de cartes). Il est alors trop tard pour jouer une Ruse.

7 À la fin de votre tour, vous pouvez revendiquer 1 objectif en cours (maximum), si vous répondez à ses conditions.

- Remplacez-le par l'objectif face visible sur le deck Objectifs. Dévoilez un nouveau "prochain objectif".
- Si 3 des 4 objectifs visibles sont du même type, placez le prochain objectif au-dessous du deck Objectifs et dévoilez un nouvel objectif. Répétez cette opération jusqu'à révéler un objectif d'un type différent.

8 À votre tour, conservez toutes les pièces ennemies que vous détruisez à côté du plateau. **DUEL ANCES-TRAL**

9 À la fin de votre tour, marquez les points correspondants aux pièces ennemies que vous avez détruites : 2 points par légende, 1 point par pièce héroïque, 1 point par paire de pièces communes. **MATCH-À-MORT**

• Vous ne gagnez aucun point en détruisant vos propres pièces. Vous ne marquez pas de point pour une pièce commune non appariée.

10 Marquez également 1 point lorsque vous invoquez une légende (promouvoir une pièce héroïque ne compte pas comme l'"invocation d'une légende").

11 Pendant votre tour, conservez toutes les pièces ennemies que vous détruisez à côté du plateau. **MÉLÉE-À-MORT**

12 À la fin de votre tour, marquez, dans chaque couleur, les points correspondant aux pièces ennemies de cette couleur que vous avez détruites : 2 points par légende, 1 point par pièce héroïque, 1 point par paire de pièces communes.

- Vous ne gagnez aucun point en détruisant vos propres pièces.
- Si vous avez 2 ou 3 pièces communes isolées (de couleurs différentes), marquez 1 point dans l'une de ces couleurs au choix.

13 Marquez également 1 point dans la couleur de votre choix lorsque vous invoquez une légende (promouvoir une pièce héroïque ne compte pas comme l'"invocation d'une légende").

14 Finissez votre tour en piochant des cartes afin d'avoir en main 3 créatures de votre deck, 2 légendes et 1 Ruse.

• Dans une partie par équipe, au lieu de piocher des légendes, donnez vos légendes à votre coéquipier. Vous piochez jusqu'à avoir en main 3 créatures de votre deck et 1 Ruse. Votre partenaire pioche jusqu'à avoir 2 légendes. **JEU PAR ÉQUIPE**

• Si le deck Ruses (ou le deck Légendes) est épuisé, mélangez la défausse correspondante pour former un nouveau deck.

• Si vous piochez la dernière carte de votre deck, il est possible que vous ne puissiez pas remonter votre main à 3 créatures. Ne mélangez pas votre défausse.

FIN DE PARTIE

1 La fin de partie est déclenchée lorsqu'un joueur pioche la dernière carte de son deck.

• Dans une partie par équipe, elle est déclenchée quand un joueur pioche la dernière carte non-inclinée de son deck. Les joueurs peuvent piocher les cartes inclinées si nécessaire. **JEU PAR ÉQUIPE**

2 La fin de partie est également déclenchée dès qu'un joueur a 9 points ou plus à la fin du tour d'un joueur. **DUEL ANCES-TRAL**

• Décomptez les points des objectifs revendiqués (pour chaque joueur ou équipe). Ajoutez 1 point par pièce légendaire de la couleur de ce joueur dans l'arène (peu importe comment cette pièce est devenue légendaire).

• Les évolutions du nombre de points au cours du tour de jeu ne déclenchent pas la fin de partie. Le décompte des points ne se fait qu'à la fin du tour de chaque joueur, après avoir potentiellement revendiqué un objectif.

3 La fin de partie est également déclenchée lorsqu'un joueur atteint la case 18 du plateau de Score. **MATCH-À-MORT**

MÉLÉE-À-MORT 4 La fin de partie est également déclenchée lorsqu'un joueur a 12 points ou plus dans une des couleurs (sa pièce sort du plateau de Score).

5 Une fois que le tour durant lequel la fin de partie a été déclenchée est fini, chaque joueur joue un tour complet supplémentaire. La partie est alors terminée.

6 Dans une partie à 2 joueurs ou 2 équipes, les joueurs ou équipes peuvent décider, à tout moment, d'abandonner. Dans une Mêlée-à-mort, l'abandon est interdit.

DUEL ANCES-TRAL 7 Le score de chaque joueur ou équipe est égal au total des objectifs revendiqués plus 1 point pour chacune de vos pièces légendaires actuellement dans l'arène.

MATCH-À-MORT 8 Le joueur ou l'équipe ayant le plus de points l'emporte.

MÉLÉE-À-MORT 9 Votre score est déterminé par celui de la couleur dans laquelle vous avez marqué le moins de points. Le joueur ayant le plus de points l'emporte.

- En cas d'égalité, comparez la deuxième couleur la plus faible des joueurs ex-aequo (dans une partie à 4 joueurs, vous pouvez ensuite les départager sur la troisième couleur la plus faible).

10 En cas de nouvelle égalité, départagez les joueurs ex-aequo selon leur nombre de pièces promues dans l'arène puis leur nombre total de pièces sur le plateau.

- Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

INVOQUER UNE CRÉATURE

1 Invoquer une créature vous coûte 1 action. Pour cela :

- Prenez la carte correspondante de votre main et placez-la sur la table.

- Identifiez les pièces de l'arène permettant de réaliser la formation représentée sur la carte :

- La formation peut être tournée de 90, 180 ou 270 degrés. Les images miroir et les rotations sont valides.

- Les pièces utilisées pour l'invocation doivent être d'un rang égal ou supérieur à celles représentées sur la carte.

- Les cases vides ne sont pas importantes pour la formation.

- Placez une pièce du rang correspondant (coin supérieur gauche de la carte) sur la case d'invocation indiquée par un carré blanc dans la formation.

- Cette case peut être vide, à moins que la formation ne précise qu'elle doit être occupée par l'une de vos pièces.

- Si la case d'invocation est occupée par une pièce de rang égal ou inférieur, détruisez cette pièce et remplacez-la par la pièce invoquée.

- Si elle est occupée par une pièce de rang supérieur à celui de la créature invoquée, l'invocation n'est pas possible.

- **Rupture de pièce** : Si toutes vos pièces d'un même type sont déjà placées sur le plateau, vous pouvez toujours faire des invocations. Procédez ainsi :

- Si l'invocation entraînait la destruction d'une de vos pièces (qu'elle soit requise pour la formation ou non), vous pouvez utiliser cette pièce détruite pour représenter la créature invoquée (retournez-la sur le bon rang, si nécessaire).

- Sinon, récupérez une de vos pièces de l'arène qui n'est pas nécessaire à la formation et utilisez-la comme une nouvelle pièce.

- Si aucune de ces options n'est possible, vous ne pouvez pas invoquer de créature.

- Une fois la nouvelle pièce placée dans l'arène, appliquez le pouvoir de la créature.

- Une fois l'effet résolu, défaussez la carte Créature.

MÉLÉE-À-MORT 2 Pour chaque couleur adverse, vous pouvez faire 1 invocation improvisée par partie :

- Choisissez une couleur ennemie. Retournez la pièce héroïque de la couleur correspondante face commune visible. Vous ne pourrez plus faire d'invocation improvisée de cette couleur jusqu'à la fin de la partie.

- Choisissez 1 pièce de la couleur correspondante présente dans l'arène et considérez-la comme une de vos pièces pour invoquer une créature. Cet avantage n'est valable que pour l'invocation d'une créature et non pour vos prochaines invocations.

- La pièce ennemie ne change pas de couleur. Lorsque vous résolvez le pouvoir de la créature invoquée, elle compte donc comme une pièce ennemie (même si elle compte toujours comme une pièce utilisée pour l'invocation de la créature).

- Vous ne pouvez utiliser de cette façon qu'une seule pièce ennemie par invocation.

JOUER UNE RUSE

1 Vous pouvez jouer une Ruse à votre tour, avant ou après n'importe laquelle de vos actions.

2 Pour jouer une Ruse, vous devez respecter au moins une de ces conditions :

- Vous répondez à la condition supérieure si l'écart entre le nombre de pièces promues (héroïques ou légendaires) de votre adversaire et le nombre de vos pièces promues est égal ou supérieur au chiffre inscrit sur la carte.

- Vous répondez à la condition inférieure si l'écart entre le nombre total de pièces de votre adversaire et le nombre total de vos pièces est égal ou supérieur au chiffre indiqué sur la carte.

MÉLÉE-À-MORT • Dans une Mêlée-à-mort, vous choisissez l'adversaire auquel vous vous comparez pour jouer une Ruse.

3 Si vous répondez à la condition supérieure, vous appliquez l'effet supérieur. Si vous répondez à la condition inférieure, vous appliquez l'effet inférieur. Si vous répondez aux deux conditions, vous appliquez d'abord l'effet supérieur puis l'effet inférieur.

4 Une fois la carte résolue, défaussez-la.

5 Lorsque vous jouez une Ruse dans un Match-à-mort, votre adversaire marque 1 point (que vous appliquiez un ou deux effets).

MATCH-À-MORT

6 Lorsque vous jouez une Ruse dans une Mêlée-à-mort, l'adversaire auquel vous vous comparez marque 1 point de votre couleur (que vous appliquiez un ou deux effets).

MÉLÉE-À-MORT

RÉSOLURE DES EFFETS DES CRÉATURES ET DES RUSES

1 Aucune action ni aucune Ruse ne peut être jouée avant que l'effet ne soit complètement résolu.

- Vous pouvez laisser le contrôle à votre coéquipier même au milieu de la résolution d'un effet. Votre partenaire termine la résolution puis utilise vos éventuelles actions restantes.

JEU PAR ÉQUIPE

2 Certains effets peuvent être optionnels :

- "Peut" indique que cet effet est optionnel.

- "Jusqu'à" inclut toujours 0.

3 Tout effet qui n'est pas mentionné comme optionnel est obligatoire.

4 Si un effet ne peut pas être résolu en entier, appliquez les parties qui peuvent l'être.

5 Quand une carte se réfère à son propre nom, cela indique la pièce du plateau représentant la créature invoquée.

6 Mots-clés :

- **Gagnez une action** : Vous bénéficiez d'une action supplémentaire à ce tour (utiliser l'action ne fait pas partie de la résolution de l'effet).

- **Piochez une carte supplémentaire à la fin de votre tour** : Commencez par piocher les cartes jusqu'à votre limite normale (3 créatures, 2 légendes, 1 Ruse) puis piochez une carte supplémentaire du type indiqué. Lors des tours suivants, vous piocherez des cartes jusqu'à votre limite normale, mais n'avez pas à vous défausser si vous dépassez cette limite.

- Dans le cas des cartes Légende, les cartes supplémentaires sont piochées par votre coéquipier.

JEU PAR ÉQUIPE

- **Pièce promue** : Une pièce héroïque ou légendaire.

- **Pièce non-légendaire** : Une pièce commune ou héroïque.

- **Pièce ennemie** : Une pièce appartenant à l'un de vos adversaires. Les effets s'appliquent à toutes les pièces (les vôtres et celles de vos ennemis) à moins que cela ne soit spécifié explicitement.

- **Case adjacente** : L'une des huit cases ayant un côté (adjacente orthogonalement) ou un coin (adjacente diagonalement) accolé à une case donnée. Si la case de référence n'est pas spécifiée, considérez qu'il s'agit de la case d'invocation.

- **Distance** : Le plus petit nombre de déplacements nécessaires pour aller d'une case à une autre. Par exemple, des cases adjacentes sont à une distance de 1.

- **Déplacement** : Un déplacement se fait toujours vers une case adjacente. Un déplacement vers une case occupée détruit la pièce présente sur cette case.

- **Déplacement standard** : Ce type de déplacement ne peut être fait que vers une case vide ou vers une case occupée par une pièce de rang inférieur.

- **Déplacement de combat** : Ce type de déplacement ne peut être fait que vers une case vide ou vers une case occupée par une pièce de même rang ou de rang inférieur.

- **Saut standard et Saut de combat** : Un saut est similaire à un déplacement, excepté que la case vers laquelle il s'effectue n'a pas besoin d'être adjacente. Si cela n'est pas spécifié, un saut peut se faire vers n'importe quelle case du plateau.

- **Placer** : Identique à l'action "Placer". Cependant, si aucune pièce de la couleur et du rang indiqué n'est disponible, aucune pièce ne peut être placée.

- **Promouvoir** : Les pièces légendaires ne peuvent pas être promues. Pour promouvoir une pièce commune, retournez-la. Pour promouvoir une pièce héroïque, retirez-la du plateau et remplacez-la par une pièce légendaire. Si aucune n'est disponible, la pièce héroïque ne peut pas être promue.

- **Déclasser** : Les pièces communes ne peuvent pas être déclassées. Pour déclasser une pièce héroïque, retournez-la. Pour déclasser une pièce légendaire, remplacez-la par une pièce héroïque. Si aucune n'est disponible, la pièce légendaire ne peut pas être déclassée.

- **Détruire** : Pour détruire une pièce, retirez-la du plateau.

- **Convertir** : Pour convertir une pièce ennemie, remplacez-la par une de vos pièces du même rang (à moins qu'un rang différent ne soit spécifié).

7 Lorsque vous comptabilisez les pièces ennemies que vous avez détruites, comptez les pièces détruites par une invocation, celles détruites lors d'un déplacement, les pièces subissant un effet "détruire", ainsi que les pièces converties. La promotion et le déclassement ne compte pas comme la destruction d'une pièce.

8 Toute pièce retirée du plateau est rendue à son propriétaire à la fin du tour.