Arcane Arena (Arcane Duel v2)

Composants

- 16 cartes magiques (détaillées ci-dessous)
- 1 dé par joueur (pour suivre les points de vie)
- Cartes de référence des combinaisons

Objectif

Soyez le dernier sorcier debout à chaque manche en éliminant vos adversaires avec des sorts d'attaque, de défense et de soutien. Le premier joueur à remporter 3 manches est couronné sorcier ultime.

Mise en place

1. Mélangez les 16 cartes magiques et distribuez 2 cartes à chaque joueur
2. Placez les cartes restantes dans une pile de tirage au centre
3. Chaque joueur place son dé de santé sur 9 points de vie
4. Choisissez un premier joueur au hasard

Types de cartes

Cartes de base (9 cartes)

- 4× Boule de feu (Attaque) : Inflige 1 dégât
- 2× Bouclier (Défense) : Bloque 1 dégât
- 3× Lumière de guérison (Soutien) : Rend 1 point de vie

Cartes uniques (7 cartes)

1. Explosion (Attaque) : 2 dégâts, subissez 1 dégât
2. Éclair (Attaque) : 1 dégât à tous les adversaires
3. Miroir (Défense) : Renvoie les dégâts
4. Barrière d'arcane (Défense) : Bloque 2 dégâts
5. Main des ombres (Soutien) : Volez une carte au joueur de votre choix
6. Voile d'ombre (Soutien) : Immunité pour un tour
7. Concentration de mana (Soutien) : Piochez 1 carte

Combinaisons spéciales

1. **Explosion des flammes**
   - Cartes : Boule de feu + Explosion
   - Effet : 3 dégâts à un adversaire
2. **Forteresse magique**
   - Cartes : Bouclier + Barrière d'arcane
   - Effet : Bloque tous les dégâts ce tour-ci et gagnez 1 point de vie
3. **Contre-sort suprême**
   - Cartes : Miroir + Voile d'ombre
   - Effet : Renvoie l'attaque +1 et réduit les dégâts reçus de 1 jusqu'à votre tour
4. **Profanation**
   - Cartes : Main des ombres + Concentration de mana
   - Effet : Récupérez la carte de votre choix dans la défausse
5. **Régénération mystique**
   - Cartes : Lumière de guérison × 2
   - Effet : Récupérez 3 points de vie

Phases du tour

1. **Phase d'action** (choisir une seule option) :
   - Piocher une carte
   - Jouer une carte
   - Réaliser une combinaison spéciale
2. **Phase de défausse** :
   - Possibilité de défausser une carte pour en piocher une nouvelle
   - Maximum 3 cartes en main à la fin du tour

Règles de défense

- Les cartes "Défense" ne peuvent être jouées qu'en réaction à une attaque
- Un seul effet défensif peut être utilisé par attaque

Récompense de combo

Après avoir joué un combo, choisissez un des bonus suivants :

- Piocher une carte
- OU gagner 1 point de vie

Épuisement des cartes

1. Quand la pioche est vide, retirez 2 cartes au hasard de la défausse
   - Règle optionnelle : révéler les cartes retirées
2. Mélangez les cartes restantes pour former une nouvelle pioche
3. Répétez ce processus chaque fois que la pioche est épuisée

Fin de partie

- Un joueur est éliminé quand ses points de vie atteignent 0
- Le dernier joueur en vie remporte la manche
- Le premier à gagner 3 manches remporte la partie

Règles supplémentaires

- Les combos peuvent être joués même si vous dépassez la limite de main de 3 cartes
- Si vous commencez votre tour avec 3 cartes, vous ne pouvez pas piocher
- Les cartes défensives ne comptent pas comme l'action du tour

---

Révision #6
Créé 2024-10-28 10:15:05 UTC par Admin
Mis à jour 2024-10-30 09:46:44 UTC par Admin