

Arcmage

amin duna - ilya lanta

COMMENCER

LES BASES

ARC-mage ou simplement « [Arcmage](#) » est un jeu de cartes open source, avec des cartes téléchargeables gratuitement.

- Chaque carte du jeu appartient à une faction spécifique. Les factions sont : Gaia, Légion Sombre, Bannière Rouge, La Maison des Nobles, L'Empire.
- Chaque carte a un type de carte: Ville, Créature, Enchantement, Magie ou Événement.
- Chaque joueur construit un jeu d'exactly 45 cartes.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Pour jouer à Arcmage, vous avez besoin du matériel suivant :

- **Un jeu de cartes** (voir [#Construire son Deck](#)). Vous pouvez télécharger les cartes individuellement ou obtenir les jeux préconstruits, puis les imprimer, les couper et les mettre dans une pochette.
- De quoi **noter la force défensive de chaque ville**, comme un stylo et du papier ou des dés à 20 faces.
- Un ensemble de **pions de faction** , chacun se distinguant des autres. Un compteur pour chaque faction de votre Deck. Par exemple, un marqueur vert pour Gaia, un noir pour Légion Sombre, un rouge pour Bannière Rouge et un blanc pour l'Empire.

CONSTRUIRE SON DECK

Bien construire votre Deck est essentiel au succès dans le jeu. Les joueurs construisent leurs Decks selon leur style de jeu personnel. Votre choix de cartes dicte vos options au cours du jeu et affecte directement votre efficacité face à vos adversaires. Au fur et à mesure de l'avancement du jeu, vous tirerez un nombre donné de cartes du jeu presque à chaque tour. Le paquet est mélangé au début du jeu, vous ne savez donc que rarement quelles cartes vous allez piocher. Il vaut mieux préparer son jeu avant de vous asseoir pour commencer la partie.

- Chaque Deck doit contenir exactement 45 cartes.
- Le paquet peut contenir des cartes de n'importe quelle combinaison d'une ou de plusieurs factions et de n'importe quel mélange de types de cartes.
- Au moins 3 des 45 cartes doivent être des cartes Ville.
- Un Deck ne peut avoir que 3 copies d'une carte. Les cartes sont considérées comme des copies si elles portent exactement le même nom.
- N'importe quelle carte Arcmage peut être ajoutée à un Deck (en fonction de ces règles de composition du Deck).
- Toutes les cartes d'un jeu doivent avoir le même verso.

Pour vous mettre le pied à l'étrier, nous avons quelques **Decks prêts à l'emploi et préconstruits** disponibles:

- [Gaia Amour de la Vie](#) (faction unique : Gaia ; thème : défensif, nature, harmonie)
- [Alliance Chaotique](#) (multi faction: Bannière Rouge & Légion Sombre; thème: agressif, dégâts directs, créatures boostées)
- [Ruine du temps](#) (faction unique: Maison des Nobles; thème: contrôle, pont des adversaires du moulin)
- [Frères d'Armes](#) (faction unique: L'Empire; thème: recherche de cartes, synergie de créatures)
- [La Révolte](#) (faction unique: bannière rouge; thème: créer une horde d'orques, synergie de créature)
- [Ligue des Ombres](#) (faction unique: Légion Sombre; thème: créatures défaussées, apeurées, mort-vivant et fantômes)

GAGNANT

Un joueur **gagne** quand tous les autres joueurs ont été vaincus.

Un joueur est **vaincu** dans l'une des situations suivantes :

- Toutes les villes du joueur ont été détruites, ou
- Le joueur est obligé de tirer une autre carte alors qu'il a utilisé toutes les cartes de son Deck.

Égalité :

- Dans les cas où tous les joueurs restants sont vaincus en même temps, le joueur avec le plus grand nombre de villes en jeu l'emporte.
- Si plusieurs joueurs ont le plus grand nombre de villes en jeu, le jeu se termine par une **égalité**.

CARTES RESSOURCE

Pendant le jeu, vous pouvez poser une carte de votre main **face cachée** sur la table et la transformer en une Carte Ressource. Les Cartes Ressource sont nécessaires pour jouer les cartes de votre main.

1. La carte devient une Carte Ressource pour une faction au choix du joueur. Il n'est pas nécessaire que la faction de la carte corresponde : par exemple une carte de la faction Bannière Rouge peut devenir une Carte Ressource pour la faction Légion Sombre, ou n'importe quelle autre faction.
2. Plusieurs Cartes Ressource pour la même faction sont regroupées et placées près du compteur de ressources de la faction.
3. Toutes les Cartes Ressource non marquées indiquent le nombre de ressources disponibles pour le tour en cours.
4. Toutes les cartes de ressources marquées indiquent combien de ressources ont été consommées dans le tour en cours.

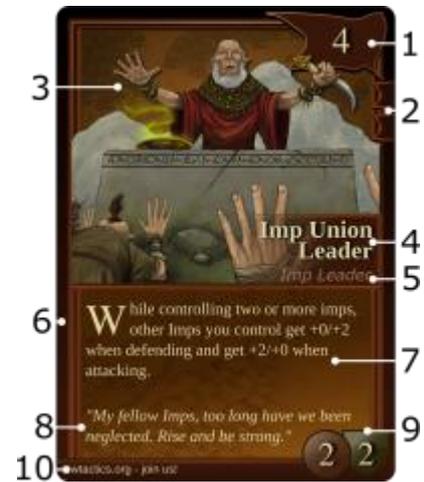
Par convention, les pions utilisés pour les Cartes Ressource sont de couleur : Verte pour Gaïa, Noir pour Légion Sombre, Rouge pour Bannière Rouge, Bleu pour Maison des Nobles et Blanc pour l'Empire.

Des Cartes Ressource disponibles (non marquées) sont nécessaires pour jouer des cartes de votre main.

LES COMPOSANTS D'UNE CARTE

Regardons comment se présente une carte typique.

- Logo de la faction :** le logo de la faction indique à quelle faction appartient la carte - dans ce cas, la faction Bannière Rouge.
Coût en Ressources : le Coût en Ressources de la carte sera indiqué ici sous forme de chiffre. Le coût correspond au nombre de Cartes Ressource que vous devrez dépenser - dans notre exemple, 4 Cartes Ressource.
- Coût en Fidélité :** Le Coût en Fidélité indique combien de Cartes Ressource doivent être payées en utilisant les propres ressources de la faction - dans ce cas, 2 ressources rouges pour la faction Bannière Rouge -, le reste du Coût en Ressources peut être payé en utilisant n'importe quel type de ressource.
- Illustration artistique :** L'illustration n'a aucun impact sur le jeu. L'art de la carte n'existe que pour le plaisir esthétique, prêtant au thème et au cadre du jeu. Il aide également les joueurs à identifier et à mémoriser rapidement les cartes.
- Nom de la carte:** Chaque carte a un nom unique.
- Types de cartes:** Cette ligne contient les Types de cartes. Chaque Type de carte est régi par des règles spécifiques qui sont généralement liées aux règles trouvées sur les autres cartes.
- Bordure colorée:** La bordure autour d'une carte révèle à quelle faction elle appartient. Dans cet exemple, la carte Imp Union Leader est entourée d'une bordure rouge et révèle, avec le logo de la faction, qu'il s'agit d'une carte Bannière Rouge.
- Texte de la carte:** Des capacités et des règles supplémentaires de la carte sont écrites dans cette zone.
- Texte d'ambiance :** Le texte d'ambiance, toujours écrit en italique, n'a aucun impact sur les règles du jeu. À l'instar de l'illustration, il est là pour ajouter à l'attrait artistique du jeu.
- Statistiques de combat:** La valeur à gauche du cercle rouge est la valeur d'Attaque de l'unité (ATQ). La valeur à droite du bouclier vert est sa valeur de Défense (DEF). Ces valeurs sont utilisées lorsqu'une carte est engagée dans un combat.
- Pied de page:** Le pied de page contient des informations sur le jeu, ainsi que le "Numéro de collectionneur" et la version de la carte.



JOUER UNE CARTE

Une carte est jouée de cette façon:

1. Le joueur s'assure que toutes les conditions préalables (le cas échéant) écrites sur la carte sont remplies (si elles ne sont pas satisfaites, la carte ne peut pas être jouée).
2. Le joueur paie le Coût en Ressources de la carte, dont le Coût en Fidélité, en marquant le nombre requis de Cartes Ressource disponibles.
3. La carte est alors mise en jeu, si elle est résolue.

Notez que les Cartes Ressource marquées sont considérées comme consommées pour ce tour et ne peuvent pas être utilisées pour jouer d'autres cartes. Même si la carte finissait par ne pas être résolue (ce qui arriver à cause de l'interaction des règles), les ressources dépensées ne sont ni récupérées ni « remboursées » au cours du même tour.

Les prérequis écrits sur une carte sont souvent propres à la carte. Ils varient fortement d'une carte à l'autre.

Voici un exemple de condition préalable : « Cette carte ne peut être jouée que si vous contrôlez moins de créatures que votre (vos) adversaire(s) ».

CONFIGURATION DU CHAMP DE BATAILLE

Le champ de bataille (la table de la cuisine :-)) est divisé en plusieurs zones. Vous trouverez ci-dessous une description de la configuration de la table pour l'un des joueurs de la partie. Chaque joueur devrait avoir la même disposition de table devant lui.



1) ROYAUME

Lorsque vous construisez une ville, vous la placez dans votre zone Royaume. Lorsque des créatures visitent la Ville, elles deviennent des Résidents de cette ville et sont placées sur la même ligne que la ville. Les villes sont des endroits pacifiques, les habitants d'une ville ne peuvent donc pas lancer d'attaques, mais ils défendent leur ville avec courage quand ils sont attaqués.

2) VOTRE ARMÉE

Les créatures qui aideront à lancer une attaque ou à se défendre contre des attaques ennemies doivent se trouver dans votre zone d'Armée, face visible.

3) LES RÉSERVES DE POUVOIR DE LA FACTION

Chaque faction de votre Deck a son propre coffre-fort de cartes de ressources.

4) LE DECK

Le Deck est votre réserve de cartes, dans laquelle vous piochez de nouvelles cartes à chaque fois que c'est à votre tour de jouer.

5) CIMETIÈRE

La zone où vont toutes les cartes défaussées, épuisées, gaspillées ou tuées. Celles-ci peuvent être, par exemple, des créatures mortes ou des Cartes Événement utilisées. Toutes les cartes du Cimetière doivent rester face visible et tout joueur peut chercher dans son Cimetière à tout moment. Les cartes d'un Cimetière doivent rester empilées dans l'ordre d'entrée dans le cimetière : première carte défaussée (ou utilisée, ...etc.) en bas, la plus récemment défaussée en haut.

6) VILLES NON BÂTIES

C'est dans cette zone que sont en sommeil vos villes non encore bâties. Sautez un tour pour en bâtir une et la placer dans votre royaume.

7) CARTES EN MAIN

Les cartes que vous avez en main, à l'abri des regards.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Avant de jouer, chaque joueur choisit les trois villes de son Deck et les place dans une pile séparée sur la table dans la zone Royaume, face cachée. Tous les joueurs peuvent mélanger les Decks par la suite.

Chaque joueur pioche ensuite 7 cartes de son jeu, pour les tenir en main (sans les montrer aux autres joueurs).

Le jeu se joue à l'aide de Tours individuels, divisés en différentes Phases. Convenez d'une méthode pour choisir quel joueur jouera en premier.

Le premier joueur regarde sa pile de cartes Ville, en choisit une et la pose sur la table dans la zone Royaume, face visible. Ensuite, le joueur suivant fait de même et cela se répète jusqu'à ce que chaque joueur ait une ville dans sa zone Royaume. Ensuite, le premier joueur commence.

Le joueur en train de jouer actuellement s'appelle le joueur actif. Tous les autres joueurs sont qualifiés de joueurs passifs, même s'il leur arrive de faire quelque chose (comme jouer des cartes Événement) pendant le tour du joueur actif. Le terme « le joueur » désigne généralement le joueur actif. Dans les cas où le joueur actif n'est pas le joueur auquel il est fait référence, les termes « joueur passif » ou « n'importe quel joueur » sont utilisés.

COMPOSITION D'UN TOUR

Le tour d'un joueur est composé des phases suivantes:

1. Phase de Démarquage
2. Phase Pioche et ressource
3. Phase Tactique
4. Phase de Jeu
5. Phase d'Attaque
6. Phase de Jeu
7. Phase de Défausse

Les phases de jeu et d'attaque sont des phases facultatives. Vous pouvez choisir de ne rien faire pendant une phase facultative.

Les phases doivent se dérouler dans l'ordre donné. Par exemple, vous ne pouvez pas entrer dans une phase de jeu après avoir terminé la phase de défausse de votre tour.

PHASE DE DÉMARQUAGE

- Pendant la Phase de Démarquage, un joueur doit démarquer toutes les cartes marquées. (voir [#État des cartes](#))
- Les Cartes Ressource sont ainsi réapprovisionnées et prêtes à être réutilisées.

PHASE PIOCHE ET RESSOURCE

Au cours de la Phase Pioche et ressource, le joueur peut au choix :

1. Piocher 2 cartes et ne jouer aucune Carte Ressource, ou
2. Piocher 1 carte et éventuellement jouer 1 Carte Ressource, ou
3. Piocher 0 carte et jouer 2 Cartes Ressource (si le joueur ne peut pas jouer 2 Cartes Ressource, cette option n'est pas disponible).

Si le joueur n'a pas de carte en main, il **doit** piocher au moins une carte.

Le joueur pioche toutes les cartes en même temps, puis joue les cartes ressources.

PHASE TACTIQUE

Au cours de la Phase Tactique, le joueur peut obtenir les avantages stratégiques procurés par ses villes (voir [#Villes](#)).

PHASE DE JEU

- Les Phases de Jeu permettent au joueur d'utiliser les capacités des créatures ou de jouer les cartes qu'il souhaite.
- Les créatures peuvent être déplacées (voir [#Mouvement](#)).
- Les joueurs peuvent effectuer autant d'actions qu'ils le souhaitent pendant les Phases de Jeu, à condition qu'ils aient les ressources et les cartes pour ce faire, et que les exigences relatives aux actions soient satisfaites.
- Un joueur peut choisir de ne rien faire pendant une phase de jeu (c'est-à-dire de sauter cette phase de jeu).

PHASE D'ATTAQUE

- Pendant cette phase, l'armée du joueur actif peut attaquer la ville d'un adversaire.
- Une seule attaque est autorisée. (Voir [#Combat](#) pour savoir comment résoudre le combat.)
- Un joueur peut choisir de ne pas attaquer pendant une Phase d'Attaque .

PHASE DE DÉFAUSSE

- Si le joueur a plus de 7 cartes en main, il doit obligatoirement se défausser des cartes de sa main jusqu'à ce qu'il ne reste plus que 7 cartes en main.
- Un joueur ne peut pas se défausser des cartes de sa main s'il a moins de 8 cartes en main.

TYPES DE CARTES

Il existe 5 types de cartes différents: [#Créatures](#) , [#Villes](#) , [#Évènements](#) , [#Magie](#) et [#Enchantements](#) .

CARTES CRÉATURES

Les créatures sont la colonne vertébrale de toute armée, elles les forces courageuses qui apporteront une victoire glorieuse à un joueur (ou une défaite misérable qu'il vaut mieux oublier).

Toutes les créatures appartiennent également à un ou plusieurs types de créatures. Les types de créature sont des mots séparés par des espaces dans les lignes de Type de la carte. Un exemple de liste de Types qu'une créature pourrait avoir est le suivant : Leader Bête Casteur. Leader serait un type, Bête un autre type et Casteur un troisième type de créature. Les types ne sont pas nécessairement liés les uns aux autres, même si cela semble parfois être le cas. Les Types de créature interviennent dans de nombreuses situations d'interaction avec d'autres cartes.

Pendant une Phase de Jeu, un joueur peut mettre en jeu de nouvelles créatures en payant leur Coût en Ressource, puis en les plaçant dans une des villes qu'il contrôle. Les créatures ne sont pas directement intégrées à l'armée, mais elles peuvent être transférées d'une ville vers l'armée ultérieurement. Les créatures qui font partie de l'armée peuvent attaquer un adversaire, ainsi que se défendre contre les forces ennemies. Les créatures qui font partie d'une ville ne peuvent se défendre que contre les attaques sur cette ville. Ils ne peuvent jamais participer à une attaque.

COMPÉTENCES DE COMBAT

Contrairement aux autres cartes, les créatures ont des valeurs spécifiques et distinctes qui indiquent leur compétence au combat :

- **Attaque (ATQ)** : La quantité de dégâts que la créature infligera à ses ennemis en une seule attaque.
- **Défense (DEF)** : La quantité de dégâts que la créature peut supporter en un tour sans mourir.

Lorsqu'une créature subit des blessures égales ou supérieures à sa défense pendant un tour, la créature est mise dans la zone Cimetière du propriétaire de la créature, avec toutes les cartes qui y sont attachées. Les dégâts infligés ne sont pas répercutés sur le tour suivant : si une créature n'a pas été mise au cimetière, elle retrouve toute sa force de défense à la fin du tour.

Lorsque d'autres cartes manipulent ces valeurs de combat, elles sont souvent associées et écrites sous la forme ATQ / DEF. Exemple: + 5 / -2 signifierait que l'attaque d'une créature augmente de 5 et que sa défense diminue de 2.

LES CAPACITÉS

Les créatures peuvent avoir des capacités supplémentaires leur donnant des avantages (ou des handicaps). Parfois, les capacités ne prennent effet que lorsque certaines conditions préalables sont remplies ou que des coûts sont payés, tels que le marquage de la carte. Les capacités d'une carte et ses exigences éventuelles sont écrites sur la carte. Il existe une longue [liste de compétences](#), qui sont décrites plus en détail dans la section [Capacités](#) ci-dessous.

MOUVEMENT

- Pendant la Phase de Jeu, les créatures non marquées peuvent être déplacées
 - de l'armée vers une ville, ou
 - d'une ville vers l'armée, ou
 - d'une ville vers une autre ville.
- Une ville donnée ne peut être impliquée dans un mouvement qu'une seule fois par tour (soit en tant qu'origine, soit en tant que destination d'un mouvement). Cependant, cette limitation ne s'applique pas lorsque vous déplacez des créatures hors d'une ville détruite (voir [#Défendre une ville](#)).
- Un joueur ne peut déplacer que ses propres créatures, et uniquement parmi son armée et ses villes, à moins que les capacités ou les effets d'une carte ne permettent d'autres déplacements.

Pour déplacer une créature, le joueur doit:

1. Marquer la créature,
2. Annoncer le mouvement, et
3. La placer dans la zone de destination.

CARTES VILLES

Les villes sont le cœur de votre royaume et vous offrent des avantages tactiques par rapport à votre adversaire.

Une ville appartient à une faction et doit être placée dans votre royaume, face visible, pour tous les joueurs puissent la voir.

BÂTIR UNE VILLE

Tous les joueurs commencent le jeu avec une ville en jeu. Cependant, un joueur peut ignorer un tour complet et choisir l'une de ses villes inutilisées et la mettre en jeu, face visible.

LES RÉSIDENTS

Quand une créature ou un joueur est dans la ville, il est considéré comme un résident.

DÉFENDRE UNE VILLE

Chaque ville a une force de défense. Lorsque l'armée d'un adversaire attaque votre ville, vos habitants peuvent aider à la défendre. De plus, votre armée peut aider à défendre la ville. Au cours de l'attaque, les créatures de l'armée autorisées à pénétrer dans la ville sont considérés comme des résidents de la ville.

Toute créature attaquante non bloquée inflige des dégâts à la ville. Les dégâts infligés à une ville sont permanents et la force de défense perdue n'est pas restaurée après le tour. (Vous pouvez noter la force de défense de la ville en plaçant un dé à 20 faces à côté). Lorsque la force de la ville est réduite à 0 ou moins, elle est détruite et son propriétaire doit la placer dans son cimetière.

Les résidents non marqués d'une ville détruite doivent être déplacés dans une autre ville ou dans l'armée (voir [#Mouvement](#)). Les habitants marqués d'une ville détruite retournent dans la main de leur propriétaire. Toutes les autres cartes (par exemple des enchantements) sont placées dans le cimetière de leur propriétaire.

Lorsque toutes les villes bâties d'un joueur sont détruites, ce joueur est vaincu .

AVANTAGES

Les villes peuvent offrir des avantages tactiques lorsqu'elles atteignent un certain niveau de résidents dévoués. Pendant la phase de tactique, le joueur peut marquer un nombre illimité d'habitants pour indiquer leur dévouement à la ville. La dévotion actuelle de la ville est la somme de tous les points de fidélité de tous les résidents dévoués. Lorsqu'elle atteint le niveau indiqué sur la carte de ville, l'avantage est actif. Les villes peuvent avoir plusieurs niveaux de dévotion, ce qui génère des avantages plus importants.

Le joueur actif choisit l'ordre des villes, qui sont ensuite résolues une par une. Pour une ville donnée, le joueur déclare toutes les créatures qui montreront leur dévotion à la ville (toutes en même temps). Tout joueur peut réagir à cela (par exemple en tuant une des créatures déclarées). Finalement, les créatures déclarées sont marquées et la dévotion est calculée. Pour chaque niveau de dévotion atteint, l'avantage est déclenché (obligatoirement). Les avantages sont résolus dans l'ordre croissant, les plus bas niveaux en premier.

- Un avantage peut être une action ponctuelle (par exemple tirer une carte, renvoyer une carte du cimetière) ou avoir un effet permanent.
- Lorsque la dévotion de la ville tombe en dessous du seuil, le joueur qui la possède ne bénéficie plus de l'avantage permanent. (par exemple, un résident dévoué est tué)
- La dévotion de la ville doit être renouvelée à chaque tour (car pendant la Phase de Démarquage, toutes les créatures, y compris les résidents dévoués, sont démarquées).
- S'il n'est pas renouvelé, tout avantage permanent disparaît.

- Une fois qu'une ville est détruite, le joueur qui la possède ne peut plus profiter de l'avantage.

CARTES ÉVÉNEMENTS

- Les Cartes Événement représentent des effets ponctuels. Quand une Carte Événement est jouée, sa résolution est déterminée et ses effets se produisent immédiatement. Dans la terminologie CCG, on parle couramment d'interruptions ou d'instantanés.
- Tout joueur peut jouer une Carte Événement à tout moment, même pendant le tour d'un adversaire.
- Lorsqu'une Carte Événement est jouée, ses effets ne sont pas pris en compte immédiatement. L'adversaire a la possibilité de réagir et de jouer une Carte Événement en réponse.
- Une fois qu'une Carte Événement a été utilisée, elle est défaussée pendant le tour où elle a été jouée. Le propriétaire la place dans son cimetière.

ORDRE DE RÉOLUTION

- Lorsqu'une Carte Événement est jouée, elle est placée sur une pile imaginaire. Ses effets ne sont pas encore pris en compte.
- Tous les joueurs (y compris le joueur d'origine) ont la possibilité de jouer une Carte Événement en réponse, celle-ci étant placée au-dessus de la pile imaginaire. Ses effets ne sont pas encore pris en compte.
- Ce processus d'action-réaction est répété jusqu'à ce que tous les joueurs arrêtent de jouer des Cartes Événement supplémentaires.
- La carte du dessus de la pile imaginaire est alors résolue et ses effets se produisent.
- De nouvelles Cartes Événement peuvent être jouées et mises sur la pile, et la nouvelle carte du dessus est résolue, etc.

En bref, l'effet de la dernière carte jouée est appliqué en premier. À tout moment, de nouvelles Cartes Événement peuvent être jouées.

CARTES MAGIE

- Les Cartes Magie ne peuvent être jouées que pendant le tour du joueur et uniquement pendant une phase de jeu.
- Une fois qu'une Carte Magie a été jouée, elle est défaussée dans le cimetière.

ENCHANTEMENTS

- Les Cartes Enchantement ne peuvent être jouées que pendant les Phases de Jeu du joueur.
- Les enchantements peuvent avoir une cible.
- Quelques exemples de cibles : le joueur, une ville, une créature, une Carte Ressource, un autre enchantement.

- Un enchantement est attaché à sa cible.
- Les enchantements globaux (sans cible) sont placés dans la zone armée.
- Les enchantements restent en jeu jusqu'à ce qu'un effet les supprime, potentiellement pendant de nombreuses phases et tours.
- Lorsqu'un enchantement est retiré, la carte d'enchantement est placée dans le cimetière du propriétaire.

ÉTATS DES CARTES

CARTES EN JEU

Lorsqu'une carte est légalement sortie de la main, du Deck, d'une ville ou du cimetière sur la table de jeu, elle entre en jeu et si rien ne l'empêche de jouer, la carte est alors en jeu .

Toutes les cartes payées, le cas échéant, sont considérées comme en jeu . En règle générale, ce sont tous les permanents qui sont sur la table, comme vos créatures et vos enchantements. Les événements, les effets des capacités et de la magie sont techniquement également en jeu pour un très court instant : ils entrent en jeu, sont en jeu, se résolvent et sont ensuite rejetés dans le cimetière - quittant le jeu.

CARTES MARQUÉES ET NON MARQUÉE

- Les cartes en jeu sont toujours marquées ou non marquées .
- Les cartes qui ne sont pas en jeu ne peuvent pas être marquées ni non marquées.
- Les cartes entrent en jeu dans l'état non marqué, à moins que les règles de certaines cartes utilisées dans le jeu n'indiquent explicitement le contraire.
- L'état marqué est normalement utilisé pour montrer qu'une carte a été épuisée ou utilisée d'une manière ou d'une autre.
 - Exemples de moments où une carte est marquée : Quand une créature attaque, est déplacée, ou utilise une capacité active qui nécessite sa marque.
- Pour marquer une carte, orientez-la horizontalement (paysage, par opposition à portrait).
- Une carte marquée ne peut plus être marquée. Seule une carte non marquée peut être marquée.
- Certains effets ou règles peuvent démarquer une carte marquée.
- Il n'y a pas de limite au nombre de fois qu'une carte peut être marquée ou non marquée si ces changements d'état ont lieu légalement à la suite d'effets.
- Lors de la Phase de Démarquage, toutes les cartes marquées sont remise à l'état « démarquée ».

LE SYMBOLE MARQUE-MOI

Certaines actions, capacités et règles exigent qu'une carte soit marquée lorsque le joueur veut l'utiliser d'une manière particulière. Le marquage n'est pas un coût . Cela devrait plutôt être considéré comme une sorte de condition préalable, une action qui doit être entreprise pour qu'un effet se produise. Chaque fois que le symbole de Marque-moi est présent (un rectangle horizontal avec un symbole à l'intérieur, ) cela signifie que vous devez marquer la carte elle-même si cela est une condition préalable à ce que vous essayez d'accomplir.



Le symbole
Marque-moi

CARTES NON EN JEU

- Une carte qui n'est pas dans l'état « en jeu » est considérée comme étant « non en jeu ».
- Toutes les cartes dans la main d'un joueur, dans le Deck, dans les villes et dans le cimetière sont des exemples de cartes qui ne sont pas en jeu jusqu'à ce que leur propriétaire paye leur coût de mise en jeu et réponde à toutes les autres exigences pour qu'elles puissent être mises en jeu.
- Il y a une distinction entre être « en jeu » et « avoir été jouée ».
 - Les types de cartes pouvant rester sur la table (permanentes) sont mises « en jeu ».
 - Les cartes qui ne restent pas sur la table après « avoir été jouées » ne sont pas considérées comme « en jeu » après avoir été jouées. Par exemple, une Carte Événement qui est défaussée immédiatement après que le joueur ne tente de déclencher son effet n'est pas considérée comme « en jeu ».

CARTES RETIRÉES DU JEU

Une carte retirée du jeu se trouve dans un état distinct de celui « en jeu » et « non en jeu ». Une carte retirée du jeu cesse d'exister à toutes fins utiles pour le reste de la partie. Les cartes retirées du jeu ne sont pas placées dans le cimetière. Elles doivent être rangées dans un endroit plus éloigné du jeu, car il n'y aura plus aucune interaction avec elles pendant le jeu.

Il y a une énorme différence entre les cartes « non en jeu » et les cartes qui ont été « retirées du jeu » : les cartes qui ne sont pas en jeu interviennent toujours dans la partie et peuvent entrer en jeu à tout moment. Les cartes en main ou dans le Deck ou même dans le cimetière sont des exemples de cartes « non en jeu ». En revanche, les cartes « retirées du jeu » ne peuvent en aucun cas intervenir dans la partie en cours.

COMBAT

- Seules les créatures non marquées peuvent attaquer ou se défendre.
- Le joueur actif est le seul à pouvoir effectuer des attaques , et uniquement pendant sa Phase d'Attaque .
 - Lors de l'attaque, le joueur doit utiliser une ou plusieurs créatures de son armée et déclarer la cible de l'attaque : soit l'armée de l'adversaire, soit l'une des villes de l'adversaire.
- Seul le joueur attaqué peut employer ses créatures pour défendre une attaque. Les autres joueurs ne peuvent pas prêter leurs forces pour défendre.
- Le combat est résolu attaquant par attaquant : chaque attaquant (et ses bloqueurs) fait partie d' une bataille unique et spécifique.
- L'ordre dans lequel les batailles sont résolues peut affecter le résultat des autres batailles ou états du jeu.
- Avant que le combat ne commence, l'attaquant décide et annonce l'ordre dans lequel les créatures attaquantes attaqueront l'adversaire.
- Le joueur en défense doit décider comment il va défendre : quelles créatures il assignera à la défense contre telle ou telle créature attaquante.
- Le joueur attaquant doit déclarer son plan d'attaque complet avant que le joueur en défense ne déclare sa stratégie de défense. Le joueur attaquant ne peut pas modifier son plan d'attaque (en changeant de cible, en ajoutant ou en retirant des créatures de l'assaut) une fois que le défenseur a commencé à déclarer son plan de défense.

SÉQUENCE DE COMBAT

I. ANNONCE DES ASSAILLANTS ET DE LA CIBLE

- Le joueur attaquant peut choisir d'attaquer pendant sa Phase d'Attaque en utilisant un nombre quelconque de créatures non marquées de son armée (ou peut choisir de ne pas attaquer).
- Le joueur attaquant choisit les créatures qui combattront au tour actuel en les marquant et en les annonçant comme attaquants . Tous les attaquants doivent être ouvertement identifiés à tous les joueurs avant que l'attaque ne se produise.
- Le joueur attaquant déclare la ville qui sera attaquée. Les joueurs ne peuvent pas attaquer leurs propres villes.
- Les Cartes Événement peuvent être jouées par tous les joueurs (par exemple, pour renforcer la force d'attaque d'une créature ou pour tuer une créature avant qu'elle ne puisse attaquer).

II. ASSIGNATION DES DÉFENSEURS

- Le propriétaire de la ville ou de l'armée attaquée est dit « joueur en défense ».
- Les créatures non marquées de l'armée en défense sont toujours disponibles pour se défendre.

- Si c'est une ville qui est attaquée, les créatures non marquées de la ville attaquée sont également disponibles pour se défendre.
- Le joueur en défense choisit laquelle de ces créatures non marquées disponibles sera utilisée comme défenseur .
- Le joueur en défense peut choisir de ne pas se défendre du tout contre l'attaque.
- Un défenseur donné ne peut défendre que contre une seule créature attaquante.
- Plusieurs défenseurs peuvent défendre contre la même créature attaquante.
- Les Cartes Événement peuvent être jouées par tous les joueurs

III. RÉOLUTION DU COMBAT

- Une bataille est composée d'un attaquant et de son ou ses défenseurs.
 - L'attaquant reçoit un montant de dommages égal à la somme des valeurs ATQ des défenseurs. Si les dommages sont supérieur ou égal à la valeur DEF de l'attaquant, il meurt.
 - Le joueur attaquant choisit comment répartir sur les défenseurs les dommages causés par la valeur ATQ de l'attaquant.
 - Si un défenseur subit des dommages supérieurs ou égaux à sa valeur DEF, il meurt.
- Les dommages causés à l'attaquant et à son (ses) défenseur(s) assigné(s) sont résolus simultanément. L'attaquant et un ou plusieurs des défenseurs qui lui sont assignés peuvent donc mourir en une seule bataille.
- Si aucun défenseur n'est assigné à un attaquant d'une ville, la ville attaquée perd alors une force de défense égale au montant total des dommages infligés par l'attaquant.
- Il suffit qu'un défenseur engage un attaquant pour l'empêcher d'infliger des dommages à la ville au cours de cette attaque, même si le défenseur est tué par l'attaque.

IV NETTOYAGE DU CHAMP DE BATAILLE

- Lorsque le combat est terminé, chaque créature morte est placée dans le cimetière de son propriétaire.
- Toute carte attachée à une créature morte est placée dans le cimetière du propriétaire de la carte attachée (un cimetière ne contient que les cartes d'un joueur).

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

RÈGLES CONTRADICTOIRES

Comme dans beaucoup de jeux, certaines règles et mécanismes peuvent parfois sembler se contredire. C'est en fait une caractéristique qui fait la profondeur, la complexité et la modularité des CCG.

Les conflits de règles doivent être résolus ainsi:

1. Si les règles d' une carte sont en contradiction avec les règles de base (dans ce document), **les règles de la carte ont priorité** sur les règles de base.
2. Si un effet interdit quelque chose, alors qu'un autre effet le permet , quelque chose est **interdit** . "Non, ne peut pas" ...etc. l'emporte toujours sur "peut".
 - Exemple: une créature a pour effet "ne peut pas voler" dans le texte de sa carte. Jouer une carte magique sur la créature avec le texte "la créature ciblée peut voler" ne permet pas à la créature de voler. Le "ne peut pas" l'emporte sur le "peut".
3. Le point 1 ci-dessus l'emporte sur le point 2.

LES CAPACITÉS

De nombreuses créatures ont des compétences particulières et certaines sont capables d'exécuter différents types d'actions. Les créatures peuvent interagir de nombreuses façons sans se livrer à un combat standard. Ces compétences sont appelées capacités, indépendamment de ce qu'elles font, et qu'elles présentent des avantages ou des inconvénients. Il existe une longue [liste de compétences](#) .

Les capacités ne se limitent pas aux créatures. Certaines Cartes Magie peuvent accorder aux créatures des capacités supplémentaires qu'elles n'auraient pas autrement.

Il existe trois principaux types de capacités : passives , activées et déclenchées .

CAPACITÉS PASSIVES

Une capacité passive est une capacité qui prend effet et qui demeure sans nécessiter aucun coût associé, aucune mesure à prendre, ni aucune exigence particulière à satisfaire. Dès que l'objet avec la capacité entre en jeu, la capacité est active. Il cesse d'affecter le jeu lorsque l'objet quitte le jeu.

Exemple: "Toutes les créatures elfiques ont +3 à la défense" est une capacité passive.

CAPACITÉ ACTIVÉE

- La capacité d'une carte ne prend effet que lorsque le joueur contrôlant la carte a payé le coût de la capacité. L'incapacité ou le refus de payer le coût de la capacité empêche la capacité de prendre effet.
- Seul le contrôleur d'une carte peut activer ses capacités. Habituellement, le contrôleur est le joueur qui met la carte en jeu en payant pour cela.

Il faut payer trois types de coûts pour activer des capacités : le Coût en Ressource, le marquage et le Coût Personnalisé .

Les capacités activées sont toujours écrites au format

Coût : effet

Tout ce qui se trouve sur le côté gauche des deux points (:) est le coût ou les conditions préalables. Le texte à droite des deux points représente les effets de la carte qui se produiront une fois les coûts payés et les conditions préalables remplies.

CAPACITÉ DÉCLENCHÉE

- Une capacité déclenchée est activée si et seulement si son déclencheur a lieu.
- Les joueurs ne peuvent pas choisir si une capacité déclenchée prendra effet ou non une fois mise en jeu.
- Une capacité déclenchée est obligatoirement activée quand son déclencheur a lieu.
- Il est possible que des règles ou des situations empêchent l'effet d'une capacité déclenchée de s'appliquer.

Exemple:

- Considérez la capacité déclenchée « Défaussez une créature n'appartenant pas à Légion Sombre à chaque fois qu'un squelette entre en jeu ».
- Supposons qu'un adversaire joue cette malédiction (capacité déclenchée) sur vous.
- Si un joueur (y compris vous) met en jeu une créature de type squelette, vous devez alors éliminer une créature ne faisant pas partie de la Légion Sombre.
- Cependant, si vous ne possédez que des créatures de la Légion Sombre, il ne vous sera pas possible de vous conformer à la règle de la carte, auquel cas vous ne devrez rien abandonner.

COÛT VARIABLE EN RESSOURCES

Certaines cartes ont un coût de X au lieu d'un nombre littéral. Les autres cartes ont un coût de X avec un modificateur (généralement une simple expression algébrique). Dans ces cas, la signification de X est toujours définie dans le texte de la carte.



Cette carte coûte
 X Cartes Ressource.

Exemple:

- Une carte coûte $X + 2$.
- Son texte indique que X est égal à la valeur ATQ de la créature ciblée.
- L'ATQ de la créature ciblée est 3.
- Ainsi, le coût pour jouer la carte serait de $3 + 2 = 5$ Cartes Ressource.

DÉNI DE RESPONSABILITÉ ET AUTRES INFORMATIONS

- Au moment d'écrire ces lignes , ces règles ne sont destinées qu'aux développeurs qui travaillent sur le même jeu de règles que ngoeminne, surnommé "le concept de règles géniales", ou ARC en abrégé.
- Les éditions sont autorisées par quiconque tant qu'elles conservent pleinement la sémantique et la logique du jeu, l'intention des règles éditées, etc. De telles éditions ne doivent pas changer la façon dont le jeu est joué.
- Les modifications de règles ne sont autorisées qu'après avoir été préalablement effacées avec ngoeminne.
- L'ARC a l'intention de se conformer au [document de conception générale](#) et au [document de conception local de la SIO](#) .
- Tout le contenu ici peut et va probablement changer à mesure que se poursuivent le développement, les tests de concept, les tests de jeu et la révision. Au moment d'écrire ces lignes, rien dans ce document ne représente le jeu fini. Ces règles ne devraient pas (pour le moment) être considérées comme immuables.
- Des questions? Merci de les poster sur [notre forum](#) après nous avoir envoyé un compte ici; ou mail vos questions.

À PROPOS DE NOUS

Arcmage est un jeu de cartes open source gratuit, développé et guidé par la plateforme de jeux de cartes open source wtactics.org . Voir nos informations de [licence](#) détaillées.