

LEGENDS ODYSSEY

CARNAGE TCG



I - COMPOSITION DES DECKS

Le mode Carnage utilise 5 types de cartes : Légendes, Reliques, Monstres, Lieux et Éléments. Le joueur est libre de constituer ses 3 decks avec les cartes qu'il souhaite, en suivant les limitations inscrites ci-dessous.



X15

DECK COMPAGNIE

Ce deck représente les ressources que le joueur pourra mettre à disposition de sa compagnie.

Vous pouvez uniquement disposer d'un maximum de 3 cartes identiques et seulement 3 cartes primes par type de cartes (Maximum 3+1 Primes).



X15

DECK AVENTURE

Ce deck représente les lieux qui pourront constituer le pilier élémentaire du joueur et les monstres qui alimenteront le nid du joueur.

Ces monstres pourront ensuite déferler sur le royaume de l'adversaire tout en saccageant ses lieux.



X15



X15

DECK ÉLÉMENTS

Les cartes éléments serviront pour livrer bataille et aider le joueur lors des combats.

+1/+2/+3/+5/+8 de chaque élément



X25

Il est recommandé d'avoir vu les vidéos Le Duel et L'Odyssée, disponibles sur www.legendsofodyssey.com, avant de commencer une partie de CARNAGE TCG.

II - PRÉPARATION DE LA PARTIE

La préparation est une phase cruciale du jeu Carnage TCG. C'est à ce moment que vous assemblez votre fer de lance, le cœur de votre stratégie. Le fer de lance représente les héros légendaires qui mèneront votre compagnie à la victoire, équipés de puissantes reliques.

Cette phase initiale détermine en grande partie votre approche du jeu et vos options tactiques pour les tours à venir.

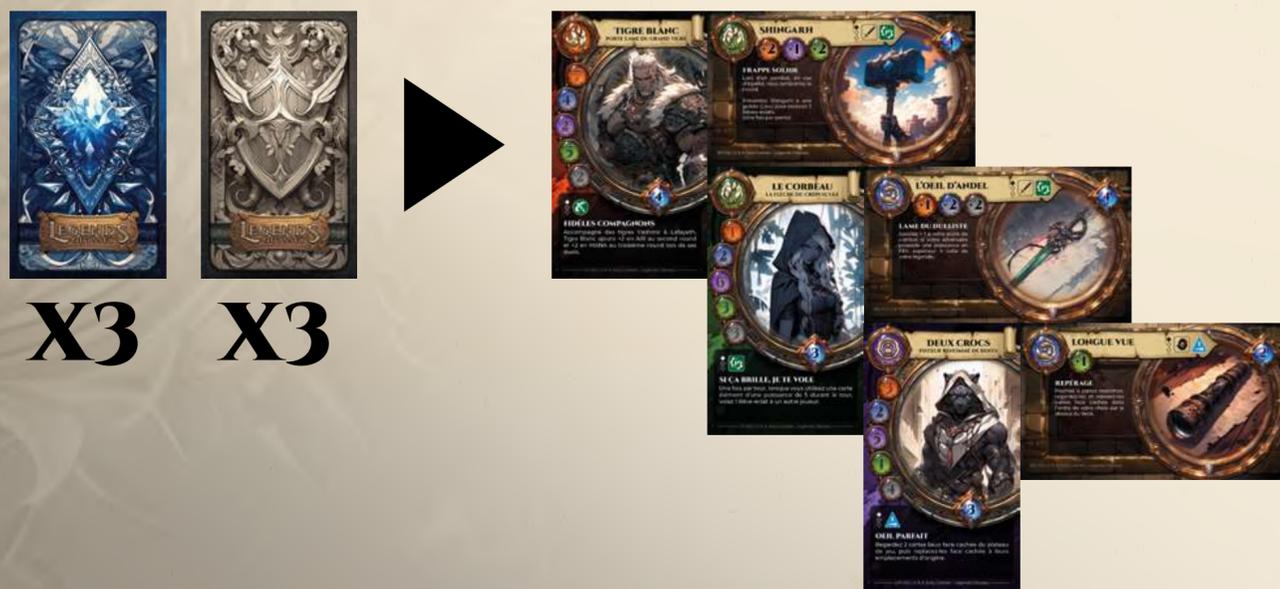
Vous allez également préparer vos decks, installer le terrain de jeu, et recevoir vos premières ressources. Ces étapes sont essentielles pour poser les bases d'une partie équilibrée et passionnante.

Enfin, vous déterminerez qui commencera la partie avec l'**ÉPÉE**, symbole d'action et d'initiative, et qui débutera avec le **DIAMANT**, représentant la fortune et l'accumulation de ressources.

1 - CONSTITUEZ VOTRE FER DE LANCE

Tirez 5 légendes, gardez-en max 3 pour une valeur cumulée de 10 Rêve-éclats maximum. Faites de même pour les reliques, assignez-les aux légendes (1 relique/légende)

Placez vos légendes et leurs reliques dans l'emplacement **FER DE LANCE**.



2 - LES DECKS & RESSOURCES

1. Mélangez vos decks Compagnie (légendes + reliques) et Aventure (monstres + lieux) pour ensuite les placer face cachés dans l'emplacement Decks.
2. Chaque joueur reçoit 3 Raïven & 3 Rêve-éclats
3. Puis tirez 5 cartes parmi les decks Compagnie et Aventure, elles constituent votre main.

3 - ORDRE DE JEU

Les deux joueurs tirent une carte élémentaire de leur deck respectif, le joueur avec la plus grande valeur décide s'il prend L'Épée ou le Diamant. Puis la partie commence.



III - TOUR DE JEU



I - INITIATIVE

Un tour de jeu dans Carnage TCG se déroule alternativement entre les deux joueurs, l'un ayant l'ÉPÉE (actif) et l'autre le DIAMANT (passif).

JOUEUR AVEC L'ÉPÉE

- > Pioche jusqu'à avoir 5 cartes en main
- > Reçoit 3 Points d'Actions (PA)
- > Effectue ses actions (voir tableau ci-dessous)
- > Passe l'ÉPÉE à l'adversaire une fois ses actions terminées ou quand il ne peut plus rien faire

JOUEUR AVEC LE DIAMANT

- > Reçoit 1 Rêve-éclat
- > Attend son tour pour prendre l'ÉPÉE

II - ACTIONS POSSIBLES

Le joueur avec l'ÉPÉE peut effectuer les actions suivantes dans l'ordre de son choix, tant qu'il a suffisamment de PA et de Rêve-éclats :

3 POINTS D' ACTIONS PAR TOUR

NOTES

1. Les actions peuvent être effectuées plusieurs fois tant que le joueur a suffisamment de PA.
2. Le coût en Rêve-éclats (X) varie selon la carte ou l'action spécifique.
3. Toute action non utilisée est perdue à la fin du tour.
4. L'attaque nécessite au moins 2 PA et déclenche une phase de combat (voir section Résolutions des actions).

ACTION	EFFET	PA	RÊVE-ÉCLATS
BRÛLER DES CARTES DE VOTRE MAIN	Défausse des cartes pour gagner des Rêve-éclats. Chaque carte défaussée rapporte 1 Rêve-éclat, ou 2 si la carte partage un élément avec un lieu dans le Royaume.	1	0
MÉDITATION ÉLÉMENTAIRE	Regarde les deux premières cartes du haut de son deck ELEMENTS (carte Dos Jaune) et décide de les remettre sur le dessus du deck élément ou de les défausser.	1	0
UTILISER UN POUVOIR	Active un pouvoir de légende ou de relique en payant son coût.	1	X
POSER UN LIEU	Ajoute un lieu de sa main dans votre Royaume.	1	1
POSER UN MONSTRE	Ajoute un monstre de sa main au Nid en payant son niveau en Rêve-éclats (moins le nombre de terrains dans son royaume qui partagent l'élément du monstre).	1	X
RENFORCER SA COMPAGNIE	Ajoute une légende ou une relique à son fer de lance (max 3) ou renforce une légende/relique existante en payant son niveau en Rêve-éclats (moins le nombre de terrains dans son royaume qui partagent l'élément de la carte).	1	X
ATTAQUER AVEC LE FER DE LANCE	Lance une attaque avec ses légendes (minimum 2 légendes).	2	0

Le tour se termine lorsque le joueur avec l'ÉPÉE a utilisé toutes ses actions ou décide de passer l'ÉPÉE à son adversaire. Le jeu continue ainsi, alternant entre les joueurs, jusqu'à ce que les conditions de fin de partie soient remplies.

IV - RÉSOLUTION D'ACTION



FER DE LANCE

ATTAQUE DE FER DE LANCE & DUEL DE CARNAGE

Lorsqu'un joueur attaque son adversaire, il engage sa compagnie dans l'ordre qu'il veut. Chaque légende étant présent dans un seul round du duel [Schéma de l'ordre des round du fer de lance : 1,2,3 de haut en bas du point de vue du joueur]

Ensuite le joueur défenseur décide s'il bloque ou laisse passer. Si il laisse passer il n'y a pas de duel et le joueur attaquant peut mettre une de ses légendes au panthéon. Si il bloque, le défenseur organise à son tour sa compagnie dans l'ordre qu'il veut puis le duel commence

Le Duel du Carnage suit les règles classiques d'un duel a ces exceptions.

- chaque légende n'agit que dans le round défini par l'ordre qui lui a été attribué
- une légende qui a perdu son round est considéré comme éliminée (voir plus bas)

ASCENSION AU PANTHÉON

Si l'attaquant gagne il met une de ses légendes dans son panthéon et **GAGNE SON COÛT EN RÊVE-ÉCLATS EN POINTS DE VICTOIRE**. On appelle cette action faire une ascension.

PERTE DE LÉGENDE ET LE RENFORT

Lorsqu'un joueur fait l'ascension d'une de ses légendes au panthéon, il peut payer un Raïven pour le remplacer directement par une légende de sa main sans payer son coût.

Lorsqu'un joueur perd une légende à la suite d'un duel, si la légende a été renforcée il enlève une carte doublon de la légende dans son fer de lance et la défausse. Si la légende n'a pas été renforcée, il peut la garder en payant un Raïven.



NID DE MONSTRES

NID DE MONSTRES & L'INVASION

Dès qu'un joueur a posé le troisième monstre dans son nid, il lance automatiquement une invasion. les 3 monstre attaquent alors son adversaire.

Premièrement le joueur attaquant décide dans quel ordre les monstres vont attaquer comme pour un duel de carnage

ensuite le joueur défenseur décide s'il laisse passer ou si il défend.

si il défend, il organise son fer de lance puis piochent 4 carte éléments et le duel commence. Il possède les mêmes règles que le duel de carnage avec la différence que les cartes éléments des monstres sont tirés (3 cartes uniquement) et posé face cachée sans que personne ne puisse les voir avant.

SI LES MONSTRES GAGNENT OU QUE LE DÉFENSEUR LAISSE PASSER :

les monstres qui n'ont pas perdu leur round vont dans le panthéon et rapportent **1 POINT DE VICTOIRE CHACUN**. Puis le joueur qui a initié l'invasion choisit un terrain dans le Royaume adverse que son propriétaire devra défausser.

Si les monstres perdent on défausse 2 monstres et on déplace 1 monstre dans le panthéon.

Si une légende perd son round on suit les mêmes règles que dans le duel de carnage



LES ROYAUMES

LES ROYAUMES & LE PILIER ÉLÉMENTAIRE

Lorsque qu'un joueur possède un lieu de chaque élément dans son royaume, il les déplace dans son panthéon, **GAGNE 5 POINTS DE VICTOIRE** et toutes les légendes de son fer de lance gagnent passivement un bonus de +1 dans tous leurs éléments pour le reste de la partie. (cumulable avec l'éveil élémentaire)

Les cartes lieu mise au panthéon ne comptent plus comme étant dans le royaume et ne peuvent pas être détruite par une invasion.

15

PANTHÉON

FIN DE LA PARTIE & VICTOIRE

La partie prend fin lorsqu'un joueur atteint **15 POINTS DE VICTOIRE**.

Ce n'est pas une obligation mais il est conseillé qu'un joueur ayant épuisé ses deck Compagnie et Aventure déclare forfait.

CUM FRATRIBUS AC SORORIBUS
MEIS LUMEN AMBULO ET BONA
PRO OMNIBUS PORTO