



---

*Règles officielles - Édition complète*

*Incluant la phase spéciale : Souffle Final*

## Introduction

Cling est un jeu de cartes stratégique où deux joueurs s'affrontent en invoquant des créatures, en utilisant des cartes actions et en manipulant le champ de bataille pour réduire les points de vie adverses à zéro. Le jeu mélange placement tactique, gestion de ressources et bluff.

## Objectif du jeu

L'objectif est de réduire les points de vie de l'adversaire à 0 en attaquant directement ou en exploitant des effets de cartes.

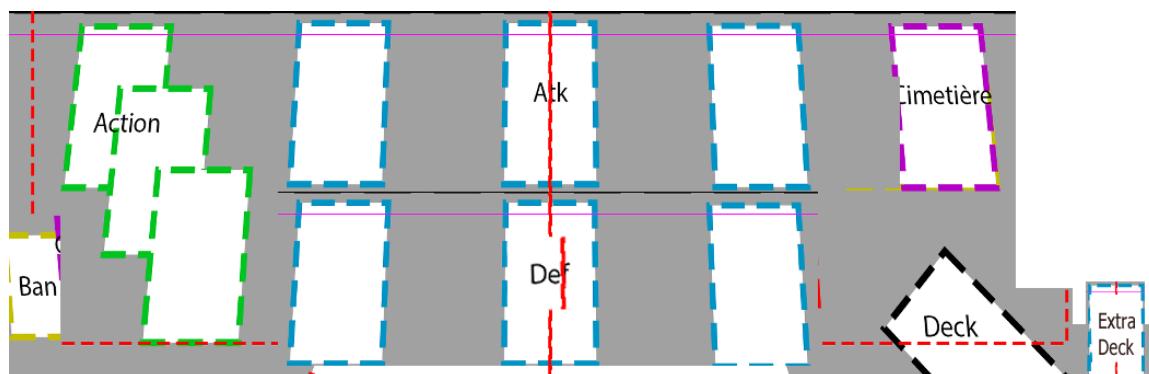
## Contenu du jeu

- 1 tapis de jeu (schéma inclus)
- Un deck principal par joueur (maximum 30 cartes)
- Un extra deck (optionnel)
- Jetons ou marqueurs pour compter les points de vie et PRD

## Mise en place

Chaque joueur pioche 5 cartes, s'il n'est pas satisfait, il peut uniquement mulligan une fois et se séparer d'une carte donc se retrouver avec un total de 4 cartes. Il repose la carte au-dessus de son deck et mélange son deck.

Les joueurs placent son tapis devant lui, son deck principal mélangé dans la zone 'Deck', et son éventuel extra deck dans la zone dédiée. Les cartes bannies (exilées du jeu hors spécificité) et le cimetière (chaque carte, créature ou action après avoir été utilisée) ont chacun leur zone. Les zones d'attaque et de défense accueillent les créatures. Et en diagonale, accueille les cartes action.



## Les statistiques des créatures

Chaque créature possède **3 statistiques** :

1. **ATT** (*Attaque*)
2. **DEF** (*Défense*)
3. **PRD** (*Parade*)

Ces statistiques permettent de résoudre les conflits entre créatures.

Ce lisant sur une carte (ATT – DEF – PRD)

---

## Gestion des combats

### Cas 1 – Conflit entre deux créatures offensives

- Les deux créatures utilisent leur **PRD** pour réduire l'**ATT** adverse.
  - La différence d'**ATT** détermine le vainqueur.
- 

### Cas 2 – Attaque contre la ligne défensive

- Le joueur en défense **choisit quelle créature intercepte** l'attaque.
  - La **DEF** ne détruit pas la créature adverse mais peut **infliger une perte de PV** en calculant la différence entre l'attaque et la défense.
  - La **parade (PRD)** est active **uniquement pour le défenseur**, jamais pour l'attaquant.
- 

## La Parade (PRD)

- **Consommable** : lorsqu'elle est utilisée, elle met **3 tours** à se recharger complètement.
  - Si la PRD tombe à **0**, l'effet **Essoufflement** est appliqué :
    - On place la carte **latéralement** pour indiquer cet état.
    - La statistique liée à la position de la créature (**ATT** si offensive, **DEF** si défensive) tombe à **1**.
    - L'effet dure **3 tours**.
-

## Exemple de combat

- **Créature 1** (défensive) : 3 ATT / 3 DEF / 3 PRD
  - **Créature 2** (offensive) : 3 ATT / 3 DEF / 3 PRD
    - La créature 1 gagne l'échange :
      - Elle inflige **3 PV de perte** à l'attaquant.
      - Sa PRD tombe à **0** → effet *Essoufflement* appliqué.
      - Sous essoufflement sa valeur lier à sa ligne (offensive ou défensive) tombe à **1**
- 

**Remarque :** Vous pouvez choisir de **ne pas bloquer** pour préserver votre créature.

## Phase d'épuisement

- Les **points de PRD** se consomment lors des combats et se **rechargent tous les 3 tours**. Quand une carte est épuisée il faut la placer horizontalement pour bien montrer qu'elle est dans un état différent de la normale.
- 

## Changez la position d'une carte

Quand une carte est posée sur une ligne défensive ou offensive, elle ne peut changer de position qu'en échangeant sa place avec une autre carte créature sur l'autre ligne.

## Déroulement d'un tour

1. **Pioche**
  2. **Pose :**
    - 1 créature maximum par tour
    - Autant de cartes Action que souhaité
  3. **Phase d'attaque**
  4. **Choix de la défense**
  5. **Résolution des combats** (Carte action utilisable avant le conflit et après)
  6. **Jeu de cartes Action (si applicable)**
  7. **Fin de tour**
-

## Créatures légendaires

- Nécessitent **un sacrifice** pour être invoquées, les cartes possède une  à côté de leur nom qui demande un sacrifice (Dans le set de base : Épaular, Sekidlow, Sushi adventure , Shizuka sont les seules cartes demandant un sacrifice)
- **Un seul exemplaire** de la même créature légendaire peut être sur le terrain.
- Elles peuvent toutefois être présentes plusieurs fois **dans le deck**.

## Mort subite : Souffle final

La mort subite : commence lorsque **le deck d'un joueur est vide**.

À ce moment, les **5 derniers tours** commencent.

---

- Au début du Souffle Final, mélangez le **cimetière**, reprenez **5 cartes**. Et replacez celui-ci sur votre zone de deck.  
Dans le cas de l'autre joueur qui possède encore des cartes, il mélange l'ensemble de ces cartes de deck avec celles-du cimetière et fait pareil que son homologue.

À la fin des 5 tours, si aucun vainqueur n'est désigné :

- **Choix 1 : Lancer de pièces**
  - Chaque joueur effectue **autant de lancers** que le nombre de ses créatures. L'un après l'autre ou à la suite.
  - Le joueur choisit une **face unique** (*Pile ou Face*) pour tous ses lancers.
  - Pour chaque lancer réussi, il double l'**ATT** ou la **PRD** d'une créature.
  - Pour un lancer raté, la créature est placée **latéralement** (non boostée).
- **Choix 2 : Lancer de dés**
  - Chaque joueur lance autant de dés que ses créatures.
  - Le résultat obtenu **multiplie** l'**ATT** ou la **PRD** de la créature.

## Résolution du Souffle Final

- Comparez **l'ATT totale** de chaque joueur après réduction par la **PRD adverse**.
- Exemple :
  - Joueur 1 : 50 ATT / 25 PRD
  - Joueur 2 : 55 ATT / 19 PRD
    - Joueur 1 :  $50 - 15 = 35$  ATT
    - Joueur 2 :  $55 - 25 = 30$  ATT
    - Joueur 1 gagne ( $35 > 30$ ).

**But stratégique** : savoir s'il vaut mieux booster l'**ATT** ou la **PRD**.

## Lexique

ATT : Points d'attaque.

DEF : Points de défense.

PRD : Points de parade.

Ban : Carte retirée temporairement ou définitivement.

Cimetière : Zone où vont les cartes détruites ou utilisés.

Essoufflement : quand une carte perd l'ensemble de ses points de parade, elle est placée horizontalement pour montrer qu'elle est sous ce statut et revient à la normale après 3 tours. L'effet de récupération se lance uniquement quand elle atteint 0. La valeur se recharge seulement quand elle est totalement vide.

Valeurs : fais référence à l'ensemble des statistiques ATT, DEF, PRD.

J'espère que vous trouverez un intérêt au jeu. Je vous fournis ce guide, j'espère qu'il est assez clair. N'hésitez pas à émettre vos avis négatifs ou positifs.

Dynamisez certaines choses, des cartes pas assez fortes, trop fortes. Bien sûr, si vous avez passé un mauvais moment ou trouver cela naze. Offrez-moi une critique constructive pour permettre d'améliorer le système de jeu.

Je souhaite que vous vous amusiez, les cartes sont en noir et blanc pour faciliter l'impression, car nous attendons les prototypes finaux qui sont en RVB et pas l'autre modèle d'impression donc de possible problème. J'ai produit la plupart des cartes, certaines, on était produite par Mikuelito d'une qualité exceptionnelle qui a soutenu le projet et permis le développement du template des cartes.

Je vous remercie par avance de participer à mon humble projet

En bonus

Voici l'aspect d'une carte et du booster :



10 cartes

CLING

HUMBLE  
LUEUR

BOOSTER DE JEU