



Logo réalisé par @emeebxsx

RÈGLES DU JEU

“Au Pavillon du Traqueur” se conforme aux conditions générales d'utilisation demandées par Blizzard Entertainment tout en respectant les droits de propriété intellectuelle afférents à World of Warcraft

Au Pavillon du Traqueur est inscrit dans l'initiative Atelier 197

Ce document présente les différentes règles nécessaires à la réalisation d'une partie du jeu *“Au Pavillon du Traqueur”*.

BUT DU JEU

Être le dernier joueur vivant à la fin d'une manche

CONTENU

FAMILIERS

“Les familiers sont vos compagnons animaux venant d'Azeroth et d'ailleurs, combattant pour vous jusqu'à la mort.”

Chaque familier possède un type, une rareté, un effet, une valeur d'Attaque et une valeur de Vie.

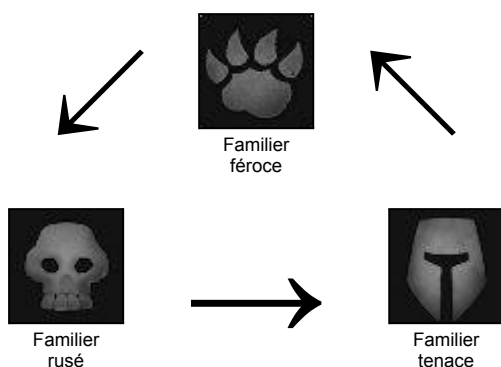
Un familier possède un type parmi trois disponibles : féroce, rusé ou tenace. Chaque type est avantagé sur un type, retirant une Vie supplémentaire lorsqu'il frappe. Ainsi, un familier féroce a l'avantage sur un familier rusé, qui lui-même a un avantage sur un familier tenace, qui lui-même a un avantage sur un familier féroce.

Un familier possède une rareté parmi deux disponibles : commune ou exotique. Les familiers de rareté commune sont disponibles en deux exemplaires tandis que les familiers de rareté exotique ne sont disponibles qu'en un seul exemplaire. Les familiers exotiques se distinguent par la présence d'une étoile sur la carte. Toutefois, les familiers exotiques ont des effets plus puissants que les familiers communs.

Un familier possède un effet unique. Ces effets peuvent intervenir lors du domptage, à la frappe ou à la mort, par exemple.

Un effet de familier ne se déclenche qu'après le domptage

Un familier possède une valeur d'Attaque, inscrite en blanc, et une valeur de Vie, inscrite en rouge.



ARMES

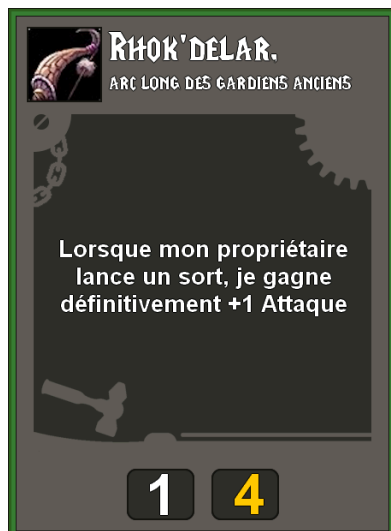
“L’arme est votre seul équipement disponible durant cette lutte de puissance.”

Chaque arme possède un effet, une valeur d’Attaque et une valeur de Coût.

Une arme possède un effet unique. Ces effets peuvent intervenir lors de l’équipement ou de la frappe, par exemple.

Un effet d’arme ne se déclenche qu’après l’achat

Une arme possède une valeur d’Attaque et une valeur de Coût. La valeur d’Attaque est la valeur inscrite en blanche à gauche tandis que la valeur de Coût est la valeur inscrite en jaune à droite.



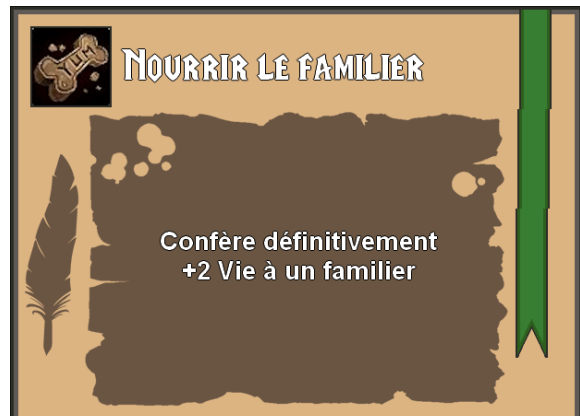
SORTS

“Les sorts sont des compétences à usage unique offrant une avance stratégique face aux autres.”

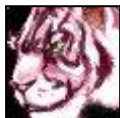
Chaque sort possède un nom et un effet.

Un sort possède un nom qui, contrairement aux autres cartes, a une importance. En effet, certains effets interagissent avec certains sorts. Les sorts en question sont les sorts d’aspect, de flèche, de morsure, de piège, de piqûre et de tir. La liste de ces sorts est disponible ci-dessous.

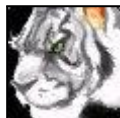
Un sort possède un effet unique. Ces effets sont variés dans leurs usages, et peuvent être utiles à tout moment de la partie.



SORTS D'ASPECT



Aspect de la bête



Aspect de la meute



Aspect de la nature



Aspect du faucon



Aspect du guépard



Aspect du singe



Le renard interagit avec les sorts d'aspect.

Un seul sort d'aspect peut être actif à la fois, qui se place en bas du plateau.

Les sorts d'aspect ne sont pas affectés par les effets interagissant avec les sorts

SORTS DE PIÈGE



Piège de glace



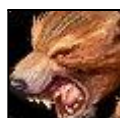
Piège d'immolation



Piège explosif



Piège givrant



L'ours interagit avec les sorts de piège.

Un piège ne peut être placé dans la main d'un joueur qu'un nombre de fois équivalent au nombre de joueurs.

Une fois ce nombre dépassé, le piège est placé dans la défausse de sorts.

SORTS DE FLÈCHE



Flèche de dispersion



Flèche multiple



Le molosse interagit avec les sorts de flèche.

SORTS DE PIQÛRE



Piqûre de scorpide



Piqûre de wyverne



Le rongeur interagit avec les sorts de piqûre.

SORTS DE MORSURE



Morsure de mangouste



Morsure de serpent



Morsure de vipère



Le rongeur interagit avec les sorts de morsure.

SORTS DE TIR



Tir des arcanes



Tir rapide



Tir tranquillisant



Le molosse interagit avec les sorts de tir.

MISE EN PLACE

“Au Pavillon du Traqueur” est prévu pour trois ou quatre joueurs.

MATÉRIEL

Vous aurez besoin des cartes fondamentales du jeu, un compteur pouvant aller jusqu'à dix et de cinq jetons minimum par joueur.

Le compteur symbolise la Vie des joueurs. Chaque joueur commence avec 10 Vie au début de la partie.

Les jetons symbolisent les Pièces des joueurs. Chaque joueur commence avec 5 Pièces au début de la partie.

Les Pièces ne serviront qu'à partir de la deuxième phase de préparation

COMMENCEMENT

Au début de la partie, seule la première phase de préparation est changée. Les phases de préparation suivantes suivent un déroulement normal.

Avant de commencer à manipuler les différents paquets sur le plateau, ces derniers doivent être mélangés.

Chaque joueur doit posséder un familier.

Pour cela, à tour de rôle, chaque joueur pioche les trois premières cartes de la réserve de familiers. De ces trois familiers, chaque joueur n'en choisira qu'un seul qui sera dompté. Les deux autres familiers sont placés dans la défausse de familiers. Une fois que tous les joueurs ont choisi, ils les révèlent en même temps.

Si un joueur dispose d'un familier exotique parmi les trois familiers proposés, il place le familier exotique dans la réserve de familiers, qui est mélangée, et pioche une carte.

Chaque joueur doit posséder une arme.

Par défaut, chaque joueur possède une arme basique, ayant 2 Attaque, qui ne possède aucun effet et ne coûte aucune Pièce. De plus, l'arme basique ne peut pas être défaussée du plateau ou retirée du jeu par un effet de carte.

Si un joueur perd son arme par un effet, l'arme basique est utilisée tant qu'elle ne sera pas remplacée

Toutefois, la boutique d'armes est mise en place : les deux premières cartes de la réserve d'armes sont révélées. Cependant, l'achat de ces dernières ne sera disponible qu'à partir de la deuxième phase de préparation.

Une fois ces préparatifs terminés, les joueurs passent à la phase de combat. La phase de combat reste la même tout au long de la partie.

Le joueur qui commence la première phase de combat est le dernier à avoir touché de l'herbe

Une fois cette phase de combat terminée, les joueurs pourront jouer la phase de préparation de manière normale.

PHASE DE PRÉPARATION

Lors d'une phase de préparation, chaque joueur peut effectuer trois actions répétables parmi l'achat d'armes, l'actualisation d'une arme et le domptage d'un familier.

Le joueur ayant fini dernier à la dernière phase de combat commence la phase de préparation. Le jeu se déroule en suivant le sens horaire.

Si une réserve est vide lors d'une phase de préparation, les cartes de la défausse correspondante sont remises en jeu.

ACHETER UNE ARME

Lors de la phase de préparation, chaque joueur peut acheter une arme.

Pour acheter une arme, il suffit de dépenser un nombre de Pièces équivalent au Coût de l'arme. Si un joueur achète une arme alors qu'il en possède déjà une, l'ancienne arme est placée dans la défausse et le joueur est remboursé d'un nombre de Pièces équivalent au Coût de l'arme, à quoi une Pièce est retirée.

ACTUALISER UNE ARME

Lors de la phase de préparation, chaque joueur peut actualiser une arme.

Pour actualiser une arme, il suffit de piocher une arme de la réserve et de remplacer une des deux armes par la nouvelle arme piochée. L'arme qui est remplacée est placée en bas de la réserve.

La boutique d'armes doit toujours présenter deux armes

Toute arme défaussée ou détruite est placée dans la défausse d'arme.

DOMPTER UN FAMILIER

Lors de la phase de préparation, chaque joueur peut dompter un familier.

Pour dompter un familier, il suffit de piocher la première carte de la réserve de familiers et de la révéler à l'ensemble des joueurs.

Si le joueur décide de dompter le familier, le joueur place le familier au sein de sa partie du terrain.

Si le joueur décide de ne pas dompter le familier, le joueur place le familier dans la défausse des familiers.

De base, un joueur ne peut dompter que deux familiers en même temps. Toutefois, certains effets permettent de dépasser cette limite.

Si un joueur dompte un familier alors qu'il en possède déjà la limite maximale autorisée, il doit choisir un de ses familiers à placer dans la défausse des familiers.

Il est impossible de dompter plus de trois familiers, et plus d'un familier exotique simultanément

PHASE DE COMBAT

Lors d'une phase de combat, chaque joueur a la possibilité de frapper un familier et de lancer un sort.

Le joueur ayant fini premier à la dernière phase de combat commence la phase de combat. Les effets de début de phase de combat suivent le sens de déroulement du jeu. Le jeu se déroule en suivant le sens horaire.

FRAPPER UN FAMILIER

Lors de la phase de combat, chaque joueur peut frapper un des familiers d'un joueur adjacent.

Le joueur choisit le familier avec lequel il souhaite frapper ainsi que le familier qu'il souhaite frapper.

Le familier du joueur frappe le familier sélectionné. Le familier frappant retire de la Vie équivalente à sa valeur d'Attaque au familier frappé. Une fois la frappe faite, le tour du joueur se termine.

Lorsqu'un familier n'a plus de Vie, il est retourné face cachée et il ne peut plus agir pour le reste de la manche. Toutefois, le familier sera entièrement soigné pour agir de nouveau à la prochaine phase de combat.

LANCER UN SORT

Lors de la phase de combat, chaque joueur peut lancer un sort sur n'importe quelle cible, à n'importe quel moment, que ce soit durant votre tour ou le tour d'un adversaire.

Tant qu'un effet n'est pas résolu durant la phase de combat, cette dernière est suspendue jusqu'à la résolution de l'effet.

REMPORTER LA MANCHE

Une manche est considérée terminée lorsqu'il ne reste qu'un seul joueur avec des familiers vivants, retournés face révélée.

Premièrement, le vainqueur de la manche frappe avec son arme les joueurs qui lui sont adjacents en retirant de la Vie équivalente à l'Attaque de l'arme.

Qu'importe le nombre de joueurs qui perdent de la Vie, seule une frappe sera comptabilisée.

Deuxièmement, un sort de la cache de sorts va être révélé pour chaque joueur. Chaque joueur va pouvoir ajouter un de ces sorts à sa main. Toutefois, il est obligatoire de suivre un ordre relatif au classement de la manche. Tout d'abord, c'est au joueur ayant fini premier de la manche de choisir son sort. Ensuite, c'est au joueur ayant fini dernier de choisir son sort. Enfin, l'ordre de joueur choisissant son sort suit le classement décroissant, allant de l'avant-dernier jusqu'au deuxième.

Dernièrement, c'est au joueur ayant eu tous ces familiers morts en premier lors de la manche de commencer à la prochaine phase de préparation et c'est au joueur ayant gagné la manche de commencer à la prochaine phase de combat.

Dès lors, une nouvelle manche peut commencer.