# CORE GAME LOOP

**Jouer son tour**

Le joueur acquière des cartes et les utilises avec son énergie pour les placer et les activer sur le terrain de jeu.

Premier Tour

* À son premier tour le joueur peut défausser autant de carte de sa main qu’il veut et en piocher autant.
* Le joueur dépense son énergie (Augmenter son énergie, jouer des cartes, activer des créatures/bâtiments).
* La première créature jouer peut-être activer gratuitement 1 fois.
* Le joueur termine son tour.

Autres Tours

* Au début du tour, le joueur pige une carte.
* Il peut ensuite défausser une carte et en piger une autre.
* Les effets qui ont un compteur de temps (Sort sur une case/effet d’ombre sur une case)
* Les créatures, bâtiments et sorts qui génère un effet d’ombre recrées leur effet d’ombre (Replace l’effet d’ombre s’il avait été dispersé ou retourne le nombre de tour avant que l’ombre sur la case se disperse à la valeur maximale de ce qui crée l’ombre sur la case ou garde la valeur actuel si plus grande).
* Les créatures et bâtiments du joueur qui ont de l’armure, regagne leur valeur d’armure maximal.
* Le joueur dépense son énergie (Augmenter son énergie, jouer des cartes, activer des créatures/bâtiments).
* Le joueur termine son tour.

Fonctionnalisées

* Piger des cartes
* Défaussé des cartes
* Brasser le cimetière de carte du joueur dans le paquet du joueur
* Utiliser une carte créature/bâtiment/sort sur une case
* Utiliser une carte de composante sur une carte dans la main
* Utiliser une carte de composante sur une carte dans une case
* Activer une créature pour bouger
* Activer une créature ou un bâtiment pour attaquer
* Activer l’avatar du joueur pour augmenter la capacité d’énergie maximal du joueur
* Une créature / un bâtiment perd de la vie/meurt
* Un sort/ un effet d’ombre perd de la durée/se dissipe
* Un avatar perd de la vie/meurt