

Projet LO02

Karmaka

Il vous est proposé dans ce projet de concevoir avec UML et développer en Java une version logicielle du jeu intitulé *Karmaka* (www.karmaka-game.com)

1. Règles du jeu

Les règles du jeu vous sont données en annexe. Elles servent de document de référence pour l'expression des besoins du logiciel développé.

L'architecture retenue devra veiller au respect des règles de la conception orientée objet. Elle devra ainsi être (i) modulaire en identifiant des composants indépendants liés entre eux par des relations, (ii) extensible en permettant l'ajout de nouvelles fonctionnalités à ce jeu et (iii) intégrer des patrons de conception vus en cours tels que Singleton, Strategy, MVC...

L'application se limitera à la version du jeu à 2 joueurs qui sont humains/virtuels. Un joueur virtuel dispose d'une stratégie de jeu. L'application permettra de paramétriser le nom de chaque joueur, de son type de stratégie (dans le cas d'un joueur virtuel). Il doit également être possible de reprendre une partie préalablement sauvegardée.

2. Les 2 phases de votre projet

Le projet est découpé en deux phases qui conduiront à des soutenances effectuées lors d'une séance de TP dédiée. Les deux phases du projet sont :

1. La modélisation UML initiale.
2. Le développement du jeu utilisable en ligne de commande (option 1).

Ou

Le développement du jeu utilisable avec une interface graphique (option 2)

Pour chaque phase, les consignes à suivre vous sont données ci-après.

2.1. **Phase 1 : modélisation UML**

La modélisation UML proposée sera exposée sous la forme d'une présentation avec quelques transparents et devra suivre la structure suivante :

1. Introduction : présentation du projet tel que vous l'avez compris.
2. Diagramme de classe : décrire et expliquer chaque élément de conception du diagramme. Il est inutile de modéliser les interfaces de commande du jeu (en ligne de commande ou graphique) ; on ne représentera que le cœur de l'application.
3. Diagramme de séquence : vous choisirez un diagramme caractéristique d'un tour du jeu.
4. Conclusion : Identifier les aspects sûrs de la modélisation et ceux dont vous pensez que le développement pourrait induire une modification.

2.2. **Phase 2 : cœur de l'application et interface en ligne de commande (option 1)**

Cette phase consistera à faire une démonstration du développement. A cette étape, le moteur du jeu devra être fonctionnel et utilisable en ligne de commande. Vous êtes libre d'organiser votre interface en mode console du moment qu'elle permette de piloter facilement et lisiblement l'application.

Ou

L'application intégrée à une interface graphique (option 2)

Le travail intégrera une interface graphique au cœur de l'application développé précédemment. Cette IHM est destinée à mettre en œuvre le patron de conception MVC.

Il n'est pas demandé de développer une interface graphique avec un esthétisme poussé digne d'une application commercialisée. En première approche, il peut s'agir d'éléments d'IHM de paramétrage de l'application.

Le développement de l'interface graphique demande un travail supplémentaire en autonomie qui est non négligeable. Il faut donc considérer cette option 2 comme **un challenge personnel qui fera l'objet d'un bonus dans la notation**.



Le choix de l'option 1 ne remet évidemment pas en cause la réussite du projet. Ces deux options donnent la possibilité aux étudiants venant d'horizons variés ou avec des affinités différentes vis-à-vis du développement logiciel de se mesurer au projet.

Quelle que soit l'option choisie, cette seconde soutenance orale permettra de valider les aspects fonctionnels de l'application par le biais d'une démonstration. Une fois la démonstration passée, tout développement supplémentaire (correction de bugs, ajout de fonctionnalités, ...) est inutile car l'état fonctionnel de votre projet sera évalué à ce moment-là. Au cours de cette soutenance, quelques questions relatives au code produit vous seront posées. Aucun support de présentation ne devra être préparé pour cette seconde soutenance.

Remarque : Pour cette évaluation fonctionnelle, il n'est pas demandé de mettre au propre le code présenté (respect des conventions d'écriture, commentaire Javadoc, suppression des blocs de codes inutiles mis en commentaires, ...). Par contre, cela devra être fait pour la remise des fichiers.

3. Remise des fichiers

Les fichiers du projet à remettre seront déposés sur Moodle, dans un espace dédié à cet effet, et placés dans une archive ZIP dont le nom du fichier doit suivre la convention de nommage suivante :

XXX_YYY_Projet_LO02_A23.zip, où XXX et YYY correspondent aux noms du binôme.

L'archive devra comporter les dossiers suivants :

- src : avec l'ensemble des sources du projet ;
- classes : avec l'ensemble des classes compilées du projet ;
- doc : avec la javadoc du projet, le diagramme de classes final et un résumé de l'état actuel de l'application.

Les consignes à observer pour la remise des fichiers sont les suivantes :

- L'ensemble du code doit être documenté par le biais de commentaires javadoc. Il faudra décrire précisément la fonction de chaque élément de code (classe, méthode, ...) en respectant les conventions de documentation pour la production logicielle vues durant le semestre. Cette documentation est attendue au niveau **i) application**, **ii) packages** (tous les packages), **iii) classes** (au moins 3 classes caractéristiques).
- Le code devra être propre et suivre les conventions d'écriture spécifiées par Oracle (nommage, indentation, blocs, casse, ...). Aucun code obsolète, placé dans un commentaire, ne devra figurer dans les fichiers sources.
- **Le diagramme de classe final. On détaillera ici et justifiera les changements entre la version initiale du diagramme de classe et la version finale, effectivement implémentée dans le code.**
Pour ce faire, on présentera les deux diagrammes.
- L'état actuel de l'application : Cette partie donnera de manière précise l'état de l'application en regard du présent cahier des charges. On y indiquera clairement ce qui a été implémenté et ce qu'il ne l'est pas, ce qui fonctionne et ce qui reste bogué.

4. Consignes générales

4.1. Calendrier

Semaine LO 02	Événement
(18/09) et (25/09)	Distribution du sujet, discussion et constitution des binômes
(16/10)	Soutenance phase 1
(18/12) ou (08/01)	Soutenance phase 2
Vendredi 19/01 à 23:55 (deadline)	Remise des fichiers sur Moodle



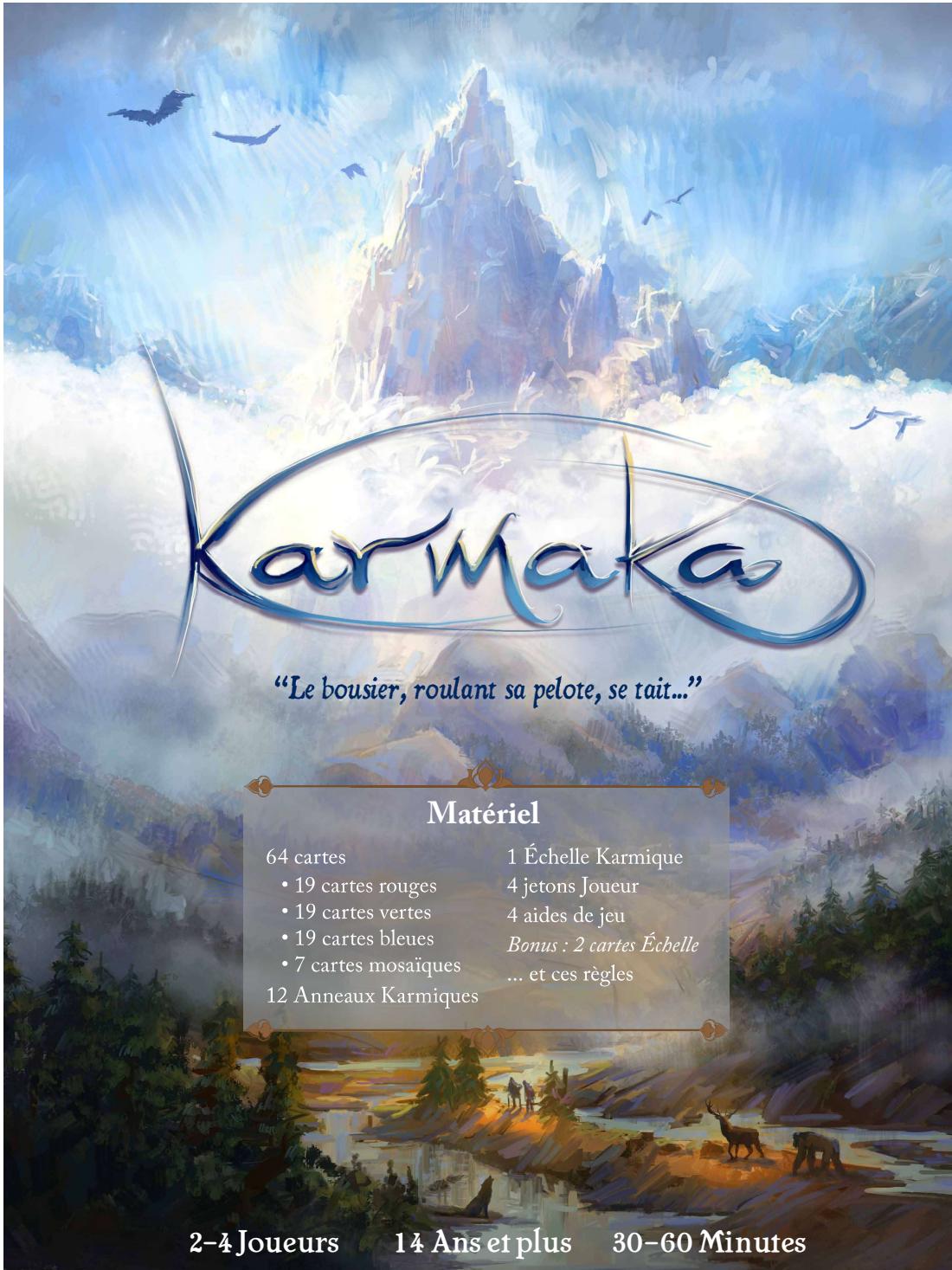
Deux dates sont proposées pour la soutenance de la phase 2. La première avant les vacances de Noël, la seconde après. Ce choix vous permet de vous organiser dans la conduite de votre projet au sein du binôme. **Vous tiendrez informé votre chargé de TP de la date choisie.**

4.2. Quelques conseils

- Vous devriez commencer à sérieusement réfléchir au projet dès la distribution du sujet. Les premiers jours peuvent servir à découvrir le jeu, en jouant tout simplement.
- Au sein d'un binôme, une bonne organisation et une bonne répartition des tâches sont gage de réussite. Un outil de travail collaboratif peut vous aider en cela.
- Donnez-vous des objectifs datés.
- Bien que LO02 vous propose Modélio, vous êtes libres dans le choix de l'outil UML pour la réalisation de vos diagrammes.
- Enfin, votre intervenant de TP est votre interlocuteur exclusif pour toute question relative au projet.

5. Evaluation (dans les grandes lignes)

Couverture des fonctionnalités du jeu, de son utilisation	35%
Choix de conception (classes, extensibilité, patrons, ...)	35%
Diagramme UML (respect de la syntaxe, les relations, ...)	10%
Code Java (propreté, respect des conventions, ...)	10%
Javadoc	10%
Bonus avec l'option	



Vue d'ensemble

Bienvenue à Karmaka, le jeu de cartes compétitif se déroulant sur plusieurs vies.

Chaque joueur entame la partie en tant que Bousier avec des cartes en main et sa propre Pile. Lorsque vous êtes à court de cartes, votre vie s'achève et vous vous réincarnez pour une nouvelle vie qui se déroulera, espérons-le, un échelon plus haut sur l'Échelle Karmique. Pour ce faire, vous devrez cumuler suffisamment de points dans chaque vie, sous peine de devoir la revivre. Toutefois, ne vous attardez pas trop dans une vie, car un rival pourrait bien prendre les devants. Le premier joueur à atteindre la Transcendance gagne !

Marquez des points, préparez le terrain de votre prochaine vie et si nécessaire, semez des embûches sur le chemin de vos rivaux. Souvenez-vous cependant que l'on récolte ce que l'on sème, et que vos actions auront des conséquences dans cette vie... et dans la suivante.

L'Échelle Karmique

Transcendance

Points requis pour accéder au niveau supérieur

Bousier

2

Cartes

Toutes les cartes valent entre 1 et 3 points dans une couleur donnée. La couleur d'une carte définit son identité : les cartes rouges sont nihilistes et destructrices ; les cartes vertes sont bienfaitrices et impétueuses ; les cartes bleues sont astucieuses et surnoises. Certaines cartes sont dites "Mosaïques", elles s'adaptent, et apportent des points pour n'importe quelle couleur.

Chaque carte possède un pouvoir, énoncé dans sa partie inférieure.

Les cartes peuvent être jouées pour leurs points ou pour leur pouvoir mais jamais pour les deux.



Espace de jeu

Au milieu de la table, il y a deux zones partagées par tous les joueurs :

- **La Source :** une pioche face cachée ; la principale source de cartes.
- **La Fosse :** une défausse face visible.

Chaque joueur a quatre zones personnelles :

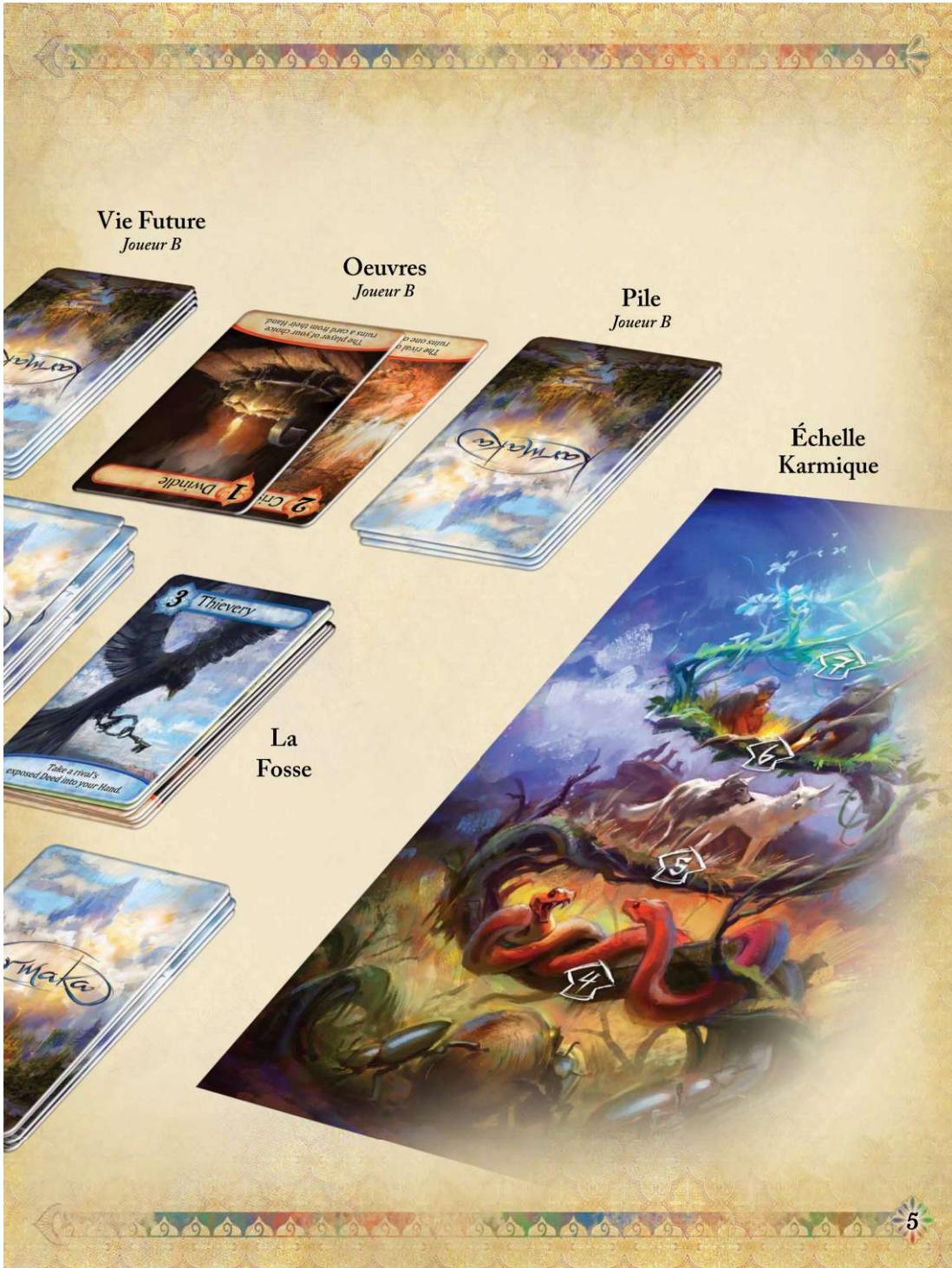
- Une **Main** de cartes (non révélée) qu'il est seul à pouvoir consulter.
- Une **Pile** de cartes, distincte de la Source. Il n'est pas rare que la Pile d'un joueur soit vide.
- **Vie Future** : une pioche face cachée sur laquelle les joueurs peuvent jouer des cartes également. Les joueurs peuvent parcourir librement leur propre Vie Future (sans modifier l'ordre des cartes). Au début de chaque nouvelle vie, la Vie Future d'un joueur est vidée.
- Les **Oeuvres** : cartes que le joueur a jouées pour leurs points durant cette vie. Elles sont rangées face visible, de manière à ce que chaque nouvelle carte recouvre partiellement les plus anciennes. Elles ne peuvent pas être réordonnées. Quand une carte évoque une "Oeuvre Exposée", elle désigne la plus récente / celle du dessus.

Anneaux Karmiques

La Source



Vie Future
Joueur A



Mise en place

1. **Peupler l'Échelle Karmique :** chaque joueur place son pion au niveau du Bousier.
2. **Anneaux Karmiques :** gardez-les à portée de main, non loin du centre de l'espace de jeu.
3. **Créer la Source :** mélangez toutes les cartes ensemble pour former la Source.
4. **Créer les Piles et les Mains d'ouverture :** Distribuez faces cachées 4 cartes puisées à la Source à chaque joueur, elles constitueront leur Main de départ pour leur première vie. Puis, donnez, faces cachées, 2 cartes supplémentaires à chaque joueur, elles constitueront leur Pile initiale. (Les Vies Futures sont vides au démarrage.)
5. **Désigner le premier joueur :** le joueur le plus malchanceux débute le premier tour.

Déroulement d'un tour

Jouez vos tours dans le sens horaire. Le tour de chaque joueur consiste à piocher une carte puis à en jouer une (exceptée quand un joueur **se Réincarne**, comme décrit dans la section suivante).

1. **Piochez une carte** de votre Pile (Passez cette étape si votre Pile est vide).
2. **Jouez une carte** de votre Main de l'une des 3 manières suivantes (ou passez, voir plus bas) :
 - A. **Pour ses points** : posez la carte face visible sur le dessus de votre série d'Oeuvres. Vos Oeuvres sont empilées dans l'ordre dans lequel elles ont été jouées et restent toutes visibles.
 - B. **Pour son pouvoir** : posez la carte face visible au centre de la table et appliquez son pouvoir. Ensuite, offrez la carte à votre rival (voir Coût Karmique, plus bas).
 - C. **Pour votre futur** : posez la carte face cachée sur votre Vie Future sans la révéler.

Ou **Passez** : Vous pouvez vous abstenir de jouer une carte si vous voulez mais seulement si votre pioche contient encore des cartes. En d'autres termes, si votre pioche est vide, vous devez jouer une carte.

Le Coût Karmique : Jouez une carte pour son pouvoir à un prix ; après résolution du pouvoir, vous devez offrir la carte à votre rival. S'il le désire, il place la carte face cachée sur sa Vie Future ; sinon, la carte est défaussée face visible dans la Fosse. Étant donné que l'on récolte ce que l'on sème, ces cartes pourront revenir vous hanter dans une Vie Future – Soyez prêts à cette éventualité ! (Pour 3-4 joueurs, consultez la section Multijoueur).

C'est alors le tour du joueur suivant.

Déroulement d'un tour (suite)

Comment jouer une carte



Conseil Stratégique : vous allez poser certaines cartes comme Oeuvres ou les jouer pour leurs pouvoirs dans votre vie en cours, et parallèlement vous en mettrez de côté pour votre prochaine vie. Comment choisir ? Comme expliqué dans la section suivante, vous ne gagnerez de points qu'avec votre couleur d'Oeuvres la plus rentable. Ainsi, un débutant a tendance à adopter cette stratégie : Regarder sa main de départ et y sélectionner une couleur pour marquer des points dans cette vie – celle qui rapportera assez de points pour progresser. Consacrer les cartes d'une 2^e couleur à sa Vie Future (en vue de marquer des points dans votre prochaine vie) et jouer les cartes de la 3^e couleur pour leurs pouvoirs. Quelques situations tactiques ne tarderont pas à modifier votre jugement mais cette approche peut vous aider.

Réincarnation

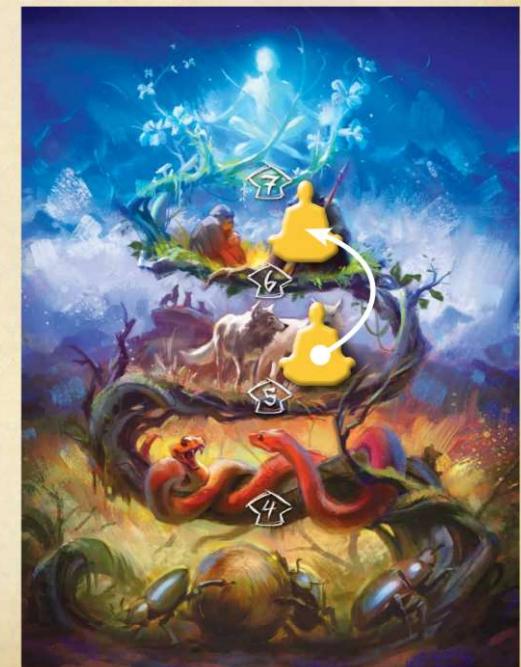
Le jeu se poursuit dans le sens horaire, chaque joueur piochant et jouant une carte à son tour. Mais viendra un temps où un joueur “mourra” pour se réincarner ; ceci se produit lorsqu'un joueur débutant son tour n'a de carte ni dans sa Pile, ni dans sa Main. Il n'a rien à piocher ni à jouer. Ainsi, au lieu d'effectuer son tour normal, il Marque les points de ses Oeuvres avant de Renaître, peut-être un cran plus haut sur l'Échelle Karmique.

Marquer des points

Les joueurs ne marquent que les points d'une seule couleur d'Oeuvres par vie. Pour établir votre score quand vous mourez, il suffit d'**additionner les points de votre couleur la plus rentable**. Les cartes Mosaïques sont “sauvages” et seront toujours ajoutées. De plus, si vous avez accumulé des Anneaux Karmiques lors de vos vies antérieures, vous pouvez en échanger autant que souhaité pour un point par anneau. Ainsi, si vous êtes parvenu à engranger assez de points pour progresser sur l'Échelle Karmique – 4 pour le Bousier, 5 pour le Serpent, 6 pour le Loup et 7 pour le Singe – avancez votre pion au cran suivant ; dans le cas contraire, si vous ne parvenez pas à progresser sur l'Échelle, recevez un Anneau Karmique en compensation.

Exemple

Anna n'a plus de cartes dans sa Main ni dans sa Pile. Au lieu de jouer un tour normal, elle meurt et marque les points des Oeuvres de sa vie en cours. Elle est actuellement un Loup sur l'Échelle Karmique et a besoin de 6 points pour évoluer en Singe. Sa couleur la plus rentable est le rouge avec 5 points ; aussi, elle dépense un de ses Anneaux Karmiques pour atteindre les 6 points. Enfin, elle déplace son pion sur le Singe.



Réincarnation (suite)

Conseil Stratégique : protégez vos Oeuvres ! En poser le strict nécessaire dans une vie est risqué. Les autres joueurs pourraient accéder à votre Oeuvre Exposée (celle du dessus) via des cartes comme Vengeance ou Vol, vous empêchant d'avancer sur l'Échelle karmique. Ainsi, poser une Oeuvre supplémentaire pour se couvrir s'avère souvent une bonne idée. Couvrir vos Oeuvres avec une couleur superflue de valeur 1 peut s'avérer un excellent coup à l'approche de la fin d'une vie !

Renaissance

Si vous venez juste d'accéder à la Transcendance, vous gagnez ! Sinon, vous renaissiez :

1. Défaussez vos Oeuvres dans la Fosse.
2. Prenez toutes les cartes de votre Vie Future pour composer votre nouvelle Main.
3. Créez votre nouvelle Pile. Si vous avez moins de 6 cartes en Main, pisez-en à la Source et ajoutez-les à votre Pile (pas votre Main, et sans les consulter !) pour atteindre 6 cartes au total, **Pile et Main réunies**. Par exemple, si votre nouvelle Main contient 4 cartes, pisez 2 cartes à la Source pour composer votre nouvelle Pile. Si votre nouvelle Main contient plus de 6 cartes, laissez votre Pile vide.

Votre tour est maintenant terminé ! Le jeu reprend avec le joueur suivant.

“Tour dans les Limbes”. Notez que la mort et la réincarnation consomment le tour complet d'un joueur – il ne pioche ni ne joue de carte (Vous n'êtes pas sans savoir que la transmigration des âmes prend du temps). Ce “Tour dans les Limbes” est un créneau durant lequel vos rivaux peuvent jouer impunément, peut-être en posant une grosse carte que vous ne pourrez affecter ou bien quelque chose de... moins agréable. Protégez vos Oeuvres !

Le joueur suivant peut être en train d'entamer une nouvelle vie, il peut être au milieu de sa vie ou sur le point de se réincarner. **En général, les joueurs se réincarneront à différents moments !** Par exemple, le joueur A peut achever sa seconde vie et se réincarner tandis que le joueur B est au milieu de sa quatrième vie ; un peu plus tard, le joueur A sera au milieu de sa troisième vie tandis que le joueur B achèvera sa quatrième.

Au final, une seule chose compte : qui atteindra la Transcendance le premier ?

Bonne chance !

NE PAS IMPLEMENTER

Quand on joue une carte pour son pouvoir en mode multijoueur (dans le cas où vous avez plus d'un rival), **le rival affecté par le pouvoir** est aussi celui qui obtient la carte pour sa Vie Future. Par exemple, si vous jouez Vengeance pour détruire l'Oeuvre Exposée d'un rival, ce dernier peut placer la carte Vengeance dans sa Vie Future s'il le désire ; sinon, elle part dans la Fosse. Si vous jouez une carte qui n'affecte que vous, chaque rival, en commençant par le joueur à votre gauche et en poursuivant dans l'ordre du tour, aura l'opportunité de prendre la carte. Si aucun de vos rivaux ne réclame la carte, elle part dans la Fosse ; vous ne pourrez pas la prendre pour votre Vie Future.

À 4 joueurs, on ne peut pas jouer de cartes contre le joueur assis en face de soi mais seulement contre ses voisins.

NE PAS IMPLEMENTER

Jeu par équipe : 2 contre 2

Une façon sympathique de jouer à 4 à Karmaka est de constituer des équipes : 2 contre 2. Les alliés devront s'asseoir face à face, pour que l'ordre du tour alterne entre les deux équipes. Le premier joueur à atteindre la Transcendance fait gagner son équipe !

Par ailleurs, ce mode ajoute une quatrième façon de jouer les cartes à son tour : **vous pouvez poser une carte sur la Vie Future de votre partenaire !** Vous pouvez aussi jouer sur lui le pouvoir d'une carte, à condition qu'elle ne soit pas dirigée contre un rival. Ainsi, par exemple, vous pouvez jouer Longévité sur votre allié mais pas Vol.

“Grand Méchant Loup” : 2 contre 1

Il s'agit d'une variante asymétrique dans laquelle une équipe de 2 joueurs affronte un joueur seul. La particularité est que le joueur solo débute la partie au niveau Loup alors que ses rivaux commencent tous deux comme Bousier (comme d'habitude). Le Loup l'emporte en atteignant la Transcendance le premier et les rivaux l'emportent si l'un d'eux l'atteint en premier.

Les joueurs de l'équipe ne sont pas considérés comme des rivaux entre eux. Du coup, ils ne peuvent pas jouer de cartes telles que Vengeance ou Vol l'un contre l'autre.

Crédits

Conçu, développé et dirigé par **Eddy Boxerman et Dave Burke.**

Illustrations de **Marco Bucci**, Échelle Karmique et Anneaux par **Lane Brown.**

Graphisme de **Scott Nicely / JovialGraphics.com**

Traduction française de **Julien Duprié, Jérôme Eyffred, Cécil His-Mahier, Sébastien Trudel**

Un grand merci à nos amis et à nos familles !

Merci à Nels Anderson, Aaron Barsky, Adam Beckmann, Alyssa Bistonath, Eric Brochu, Ryan Clark, Steven Cretney, Brent Critchfield, Sarah Davignon, Ian Deane and family, Mark Dennis, Daniel Dranove, Nathan Enkel, Andrew Federspiel, Ben Harris, Aaron Isaksen, Hendrik Kueck, Marco's cottage-gaming group, Billy Matthews, Andrew Patten, Lee Perry, John Ryan, Lisa Sawyer, Jamey Stegmaier, Miguel Sternberg, Max Temkin, Jesse Turner, Mike Wohlwend, nos conseillers et nos testeurs.

© 2015 Hemisphere Games. All Rights Reserved.

FAQ sur les règles

Quand vous jouez une carte qui vous autorise à **jouer une autre carte** (Coup d'œil, Panique, etc.), votre rival décide s'il veut ou non la carte dans sa Vie Future avant que vous ne jouiez la carte suivante. Vous pouvez ensuite jouer cette nouvelle carte comme bon vous semble (Voir section Tour de Jeu). Vous pouvez "chaîner" plusieurs cartes de ce genre.

Si un joueur a besoin de puiser ou de regarder une carte de la Source et que **cette dernière est vide**, mélangez les cartes de la Fosse (exceptées les 3 cartes du dessus qui resteront dans la Fosse) pour former une nouvelle Source ; ensuite prenez les cartes nécessaires.

Les joueurs sont autorisés à **connaître à tout moment le nombre de cartes** dans la Source et dans les zones de jeu personnelles (Pile, Main, Vie Future).

Lorsque vous déplacez des cartes d'une pioche / pile vers une autre (via Fournaise, Longévité ou simplement quand vous distribuez des cartes de la Source dans la Pile d'un joueur), déplacez-les une par une. L'ordre des cartes sera donc inversé dans la nouvelle pile. Cependant, dans le cas d'une réincarnation, **les Oeuvres de l'ancienne vie vont dans la Fosse dans l'ordre où elles ont été posées.**

Vous **pouvez toujours jouer une carte** pour son pouvoir sans vous soucier de son fonctionnement. Par exemple, vous pouvez jouer la carte Transmigration ("Prenez n'importe quelle carte de votre Vie Future dans votre Main.") même si votre Vie Future est vide. Comme autre exemple, vous pouvez jouer Dernier Souffle sur un rival ("Le joueur de votre choix défausse une carte de sa Main") même si la Main de votre rival est vide. Dans de tels cas, le pouvoir n'a tout simplement pas d'effet. La carte est ensuite offerte à votre rival ou défaussée comme d'habitude.

FAQ sur les cartes

Crise : c'est le rival qui choisit l'Oeuvre qu'il défausse.

Déni : 1) Dans une configuration à 3 joueurs ou plus, si vous jouez une carte au bénéfice d'un rival spécifique (Vol, par exemple), c'est ce joueur qui obtiendra la carte Déni dans sa Vie Future, s'il le désire. 2) La carte copiée par Déni est dans la Fosse lorsque son pouvoir est appliqué. Du coup, une carte telle que Sauvetage ou Recyclage peut se récupérer elle-même depuis la Fosse lorsqu'elle est jouée via Déni. 3) Vous pouvez chaîner des cartes Déni. Dans les faits, vous pouvez jouer Déni pour jouer Déni (etc.) pour enfin jouer une autre carte. Toutes les cartes ainsi jouées vont dans la Fosse exceptée la première carte Déni.

Dernier Souffle : vous pouvez la jouer sur vous-même. Dans ce cas, vous choisissez la carte à défausser. Si vous le jouez sur un rival, c'est le rival qui choisit la carte qu'il défausse.

Incarnation : 1) Vous pouvez jouer Incarnation pour son pouvoir même si vous n'avez pas d'Oeuvres (ou juste une autre Incarnation) sur la table. Cependant, cela n'aura aucun effet. 2) Si une de vos Oeuvres est Mimétisme, vous pouvez jouer Incarnation pour copier la carte Mimétisme et ainsi effectivement copier l'Oeuvre Exposée d'un rival.

Mimétisme : 1) Vous pouvez jouer Mimétisme pour son pouvoir et copier Incarnation d'un rival (si c'est son Oeuvre Exposée) pour ensuite copier n'importe laquelle de vos propres Actions. 2) Dans une configuration à 3 joueurs ou plus, si vous utilisez Mimétisme pour copier l'Oeuvre Exposée d'un rival A (Rancune, par exemple) avec laquelle vous ciblez un rival B, c'est le rival B qui ajoute Mimétisme à sa Vie Future, s'il le désire (C'est le principe du Karma : la victime obtient la carte). 3) Dans une configuration à 4 joueurs, vous pouvez copier avec Mimétisme l'Oeuvre Exposée du joueur assis en face de vous, mais vous ne pourrez pas lui appliquer son pouvoir. 4) Si l'Oeuvre Exposée d'un rival est Mimétisme, vous pouvez jouer Mimétisme pour la copier mais rien ne se passera (désolé, pas de boucle).

Roulette : si vous défaussez 2 cartes, vous pouvez en piocher jusqu'à 3. Si vous n'en défaussez pas, vous pouvez en piocher 1. Vous pouvez bien entendu choisir de piocher le minimum de carte et vous pouvez consulter chaque carte piochée avant de décider de prendre ou non la suivante.

Bassesse : le rival mélange sa Main et vous la présente face cachée. Sélectionnez une carte et placez-la sur la Fosse, puis, sélectionnez une seconde carte et placez-la également sur la Fosse.

Duperie : le rival mélange sa Main et vous la présente face cachée. Sélectionnez 3 cartes. Consultez ces cartes, gardez-en une et rendez les 2 autres.

Transmigration : vous ne pouvez pas réordonner les cartes de votre Vie Future en prenant la carte. Un rival peut demander quelle carte vous avez sélectionnée (en termes de position dans la pile face cachée).

Des questions ? rendez-vous sur www.karmaka-game.com



Transmigration x3

Placez dans votre Main n'importe quelle carte de votre Vie Future.



Rêves Brisés x 3

Placez la première carte de la Vie Future d'un rival sur la vôtre.



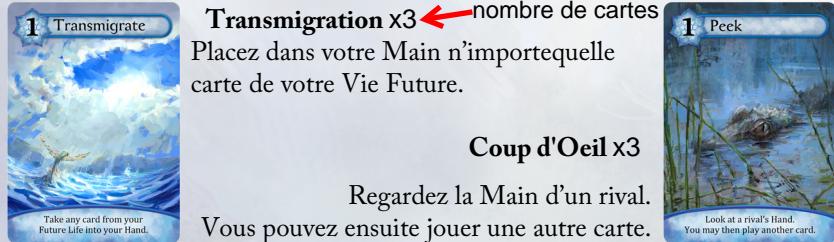
Vol x2

Placez dans votre Main l'Oeuvre Exposée d'un rival.



Sauvetage x3

Ajoutez à votre Main une des 3 dernières cartes de la Fosse.



Coup d'Oeil x3

Regardez la Main d'un rival.

Vous pouvez ensuite jouer une autre carte.



Déni x3

Défaussez une carte de votre Main.

Copiez le pouvoir de cette carte.



Lendemain x3

Puisez une carte à la Source.

Vous pouvez ensuite jouer une autre carte.



Longévité x3

Placez 2 cartes puisées à la Source sur la Pile d'un joueur.



Destinée x3

Regardez les 3 premières cartes de la Source ; ajoutez-en jusqu'à 2 à votre Vie Future. Replacez le reste dans l'ordre souhaité.



Duperie x2

Regardez 3 cartes de la Main d'un rival ; ajoutez-en une à votre Main.



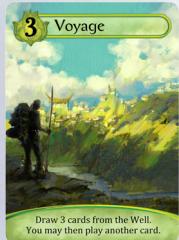
Recyclage x3

Ajoutez à votre Vie Future une des 3 dernières cartes de la Fosse.



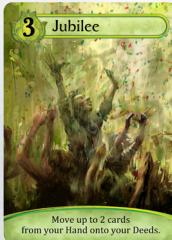
Semis x3

Puisez 2 cartes à la Source, puis placez sur votre Vie Future 2 cartes de votre Main.



Voyage x2

Puisez 3 cartes à la Source.
Vous pouvez ensuite jouer une autre carte.



Panique x3

Défaussez la première carte de la
Pile d'un joueur.
Vous pouvez ensuite jouer une autre
carte.



Dernier Souffle x3

Le joueur de votre choix
défausse une carte de sa Main.

Crise x3

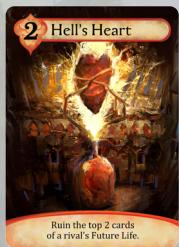
Le rival de votre choix défausse
une de ses Oeuvres.



Roulette x3

Défaussez jusqu'à 2 cartes de votre
Main.

Vous pouvez ensuite puiser à la
Source autant de carte(s) + 1.



Fournaise x3

Défaussez les 2 premières cartes
de la Vie Future d'un rival.

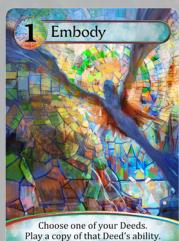
Vengeance x2

Défaussez l'Oeuvre Exposée d'un rival.



Bassesse x2

Défaussez au hasard 2 cartes
de la Main d'un rival.



Incarnation x5

Choisissez une de vos Oeuvres.
Copiez son pouvoir.

Mimétisme x2

Choisissez un Rival.
Copiez le pouvoir de son
Oeuvre Exposée.



Karmaka