

LIVRET DE RÈGLES



Comme tous les autres jeux de cartes Mindbug, **Mindbug x King of Tokyo** est un jeu complet et indépendant, compatible avec les autres jeux et cartes promotionnelles Mindbug. Explorez l'univers Mindbug et trouvez votre façon préférée de jouer !

Retrouvez les règles, un mode multijoueur et la FAQ actualisée sur notre site :

iello.fr

“VOUS ÊTES DÉSORMAIS SOUS MON CONTRÔLE ! JE VOUS AI CHOISI POUR COMMANDER MES CRÉATIONS DANS LA BATAILLE CONTRE MES ANCIENS ENNEMIS.»

1

APERÇU DU JEU

En empruntant un portail mystérieux, les Mindbugs sont arrivés à Tokyo, où s'affrontent sauvagement des Monstres légendaires. Heureusement, c'est vous qui contrôlez la situation !

Dans **Mindbug x King of Tokyo**, vous invoquez les créatures emblématiques de l'univers de King of Tokyo et les envoyez au combat contre celles de votre adversaire. Mais faites attention : lorsque vous invoquez une créature, votre adversaire peut utiliser l'un de ses Mindbugs pour en prendre le contrôle. Saurez-vous déjouer votre adversaire pour dominer Tokyo ou parviendra-t-il à retourner vos propres créatures contre vous ?

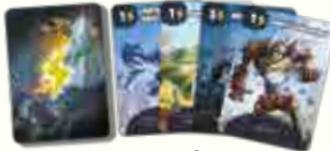
2

MATÉRIEL

Mindbug x King of Tokyo contient les éléments suivants :



2 compteurs
Santé



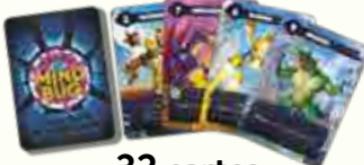
16 cartes Énergie



4 aides
de jeu



4 cartes Mindbug



32 cartes
Créature



2 dés



20 cubes d'Énergie



Livret
de règles

Résoudre des effets :

Lorsque vous résolvez un effet, faites-le toujours autant que possible et ignorez ce qui ne peut être résolu.

Exemple : Si un effet vous demande de vous défausser de deux cartes, mais que vous n'en avez qu'une seule en main, défaussez-vous uniquement de celle-ci.

Lors de la résolution d'un effet, le joueur qui effectue l'action fait tous les choix liés à cet effet, à moins qu'il n'en soit spécifié autrement.

Exemple : Si l'une de vos cartes a pour effet « Détruisez une créature ennemie », vous choisissez la créature ennemie à détruire, puisque vous effectuez l'action. Si une autre de vos cartes a pour effet « Un adversaire se défausse d'une carte », il choisit la carte dont il se défausse, puisqu'il effectue l'action.

Effets simultanés :

Si plusieurs effets s'appliquent en même temps (par exemple, lorsque deux créatures sont détruites simultanément), le joueur actif décide de l'ordre dans lequel ils sont résolus. Veillez à toujours terminer la résolution d'un effet avant d'en résoudre un autre.

Étape 1 : Distribuer les Mindbugs et les dés

Distribuez 2 Mindbugs à chaque joueur. Chacun les place face visible devant lui. Chaque joueur reçoit également un dé correspondant à la couleur de ses Mindbugs.

Étape 2 : Préparer les cartes Énergie et les cubes d'Énergie

Mélangez les cartes Énergie pour constituer un paquet face cachée sur le côté de la table. Laissez un peu de place à côté pour y avoir une défausse. Placez les 3 premières cartes Énergie face visible sur la table à côté du paquet de cartes Énergie.

Constituez une banque avec tous les cubes d'Énergie . Chaque joueur commence la partie sans aucun cube d'Énergie devant lui.

Si vous choisissez de combiner d'autres jeux Mindbug avec **Mindbug x King of Tokyo** (ou une partie de ce dernier), effectuez l'ensemble de cette étape comme indiqué ci-dessus.

Étape 3 : Mélanger et distribuer les cartes

Mélangez les cartes Créature et distribuez-en 10 à chaque joueur, face cachée, pour que chacun forme sa pioche. Chacun laisse un peu de place à côté de sa pioche pour y avoir sa défausse. Mettez de côté toutes les cartes Créature restantes (appelées la « pile inutilisée »).

Étape 4 : Composer sa main

Chaque joueur pioche 5 cartes de sa pioche personnelle pour former sa main de départ.

Étape 5 : Fixer les Points de Vie (PV) de départ

Chaque joueur commence la partie avec 3 PV. Pour comptabiliser les PV, chaque joueur prend 1 compteur Santé et l'ajuste sur la valeur « 3 ».

Remarque : Vous pouvez aussi utiliser des dés, des jetons ou 3 cartes face cachée de la pile inutilisée pour comptabiliser vos PV.



Paquet de cartes Énergie

Cartes Énergie



Compteur Santé



Zone de jeu
Joueur 1



Défausse

Mindbugs

Pioche



Idem pour le
joueur 2

Main du joueur

But du jeu

Vous gagnez immédiatement la partie lorsque les PV de votre adversaire sont réduits à 0.

Points de Vie (PV)

Vous commencez la partie avec 3 PV. Chaque fois que vous perdez des PV, réduisez d'autant de points votre compteur Santé. Chaque fois que vous gagnez des PV, augmentez d'autant de points votre compteur Santé. Il n'y a pas de limite au nombre de PV que vous pouvez avoir.



Cartes Crédure

Chaque carte représente une créature, avec son nom et sa puissance. Les créatures peuvent avoir un ou plusieurs **MOTS-CLÉS** (indiqués sur la première ligne en dessous du nom) et une **CAPACITÉ** (le texte sous les mots-clés). En outre, elles peuvent avoir un ou deux **SYMBOLES DE LANCER DE DÉ**.



Remarque : Les créatures ne peuvent jamais avoir une puissance inférieure à 1, même si d'autres effets modifient leur puissance.

Piocher des cartes

Chaque fois que vous avez moins de 5 cartes en main, piochez immédiatement des cartes de votre pioche jusqu'à avoir un total de 5 cartes en main. Faites cela avant d'appliquer tout autre effet (par exemple, avant qu'un joueur ne prenne le contrôle d'une carte à l'aide d'un Mindbug ou qu'un effet **Jouer** ne soit déclenché). Si votre pioche est vide, vous ne pouvez plus piocher. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous pouvez avoir en main.

Jouer votre tour

Pour désigner le premier joueur, chacun révèle une carte de la pile inutilisée (les cartes Crédit restantes mises de côté). Comparez la puissance de ces cartes. Le joueur qui possède la valeur la plus élevée devient le premier joueur. En cas d'égalité, répétez ce processus. Les cartes révélées ne font pas partie du jeu. Elles restent face visible et tous les joueurs peuvent toujours les consulter pendant la partie.

Les joueurs jouent à tour de rôle. À chacun de vos tours, vous devez effectuer une seule action. Elle est appelée l'*action joueur*. Vous pouvez choisir votre *action joueur* parmi les options suivantes :

1. Jouer une seule carte

OU

2. Attaquer avec une seule créature

Si vous êtes dans l'impossibilité d'effectuer une *action joueur*, vous perdez immédiatement la partie.

Jouer une carte

Choisissez une carte de votre main et placez-la face visible sur la table. Montrez-la clairement à votre adversaire en la tournant temporairement vers lui pour qu'il puisse la lire. Votre adversaire a alors deux options :

Option 1 : Votre adversaire refuse d'utiliser un Mindbug

Chaque fois que vous jouez une carte de votre main, votre adversaire peut utiliser l'un de ses Mindbugs pour en prendre le contrôle. S'il n'a plus de Mindbug ou s'il refuse d'en utiliser un, placez la carte Créature jouée dans votre zone de jeu et résolvez son effet **Jouer**, si elle en possède un. Votre tour prend alors fin et c'est à votre adversaire de jouer.

Option 2 : Votre adversaire décide d'utiliser un Mindbug

Si votre adversaire décide d'utiliser un Mindbug, il joue immédiatement la carte que vous avez choisie à votre place et perd un Mindbug. Il retourne ce Mindbug face cachée pour indiquer qu'il a été utilisé et place la carte Créature dans sa zone de jeu. Votre adversaire résout l'effet **Jouer** de la créature comme s'il l'avait jouée depuis sa main. Vous devez ensuite effectuer une autre action joueur lors de ce même tour (jouer une carte ou attaquer avec une créature).

Remarque : Si une créature est mise en jeu autrement que par une *action joueur* (par exemple, en utilisant l'effet d'une carte), votre adversaire ne peut pas utiliser un Mindbug pour en prendre le contrôle.

Remarque : Vous ne pouvez pas utiliser un Mindbug pour prendre le contrôle d'une créature déjà en jeu. Vous ne pouvez pas non plus utiliser un Mindbug sur une créature dont votre adversaire a déjà pris le contrôle à l'aide d'un Mindbug.

Remarque : Si une créature dont le contrôle a été pris à l'aide d'un Mindbug est détruite lors de la partie, elle est placée dans la défausse du joueur qui contrôle actuellement la créature. Ce joueur résout également l'effet **Détruit** de cette créature, si elle en possède un.

Exemple : Alice joue la carte *Space Penguin* depuis sa main et pioche une carte de façon à avoir de nouveau 5 cartes en main. Max a encore deux Mindbugs. Il décide d'en utiliser un, place *Space Penguin* dans sa zone de jeu et active donc son effet **Jouer** (pour gagner 1 PV). Alice doit maintenant effectuer une autre action joueur lors de ce même tour. Elle utilise cette action joueur supplémentaire pour jouer *Gigazaur* et pioche jusqu'à avoir 5 cartes en main. Max a encore un Mindbug. Il pourrait l'utiliser pour prendre le contrôle de *Gigazaur*. Cependant, il choisit de garder son Mindbug et Alice place son *Gigazaur* dans sa zone de jeu.

Attaquer avec une créature

Choisissez une seule créature de votre zone de jeu (une créature alliée) pour attaquer. Votre adversaire peut ensuite choisir une seule créature de sa propre zone de jeu (une créature ennemie) pour bloquer l'attaque. S'il décide de ne pas bloquer, il perd 1 PV. S'il bloque l'attaque, les 2 créatures se combattent. Pour cela, comparez leurs puissances. La créature avec la plus faible puissance est détruite et placée dans la défausse du joueur qui la contrôle. Si les créatures ont la même puissance, elles sont toutes deux détruites. Chaque joueur peut consulter les cartes de n'importe quelle défausse pendant la partie.

Exemple : Alice attaque avec son *Gigazaur*, qui a une puissance de 9. Max a en jeu *Meka Dragon*, qui a une puissance de 7. Il peut bloquer l'attaque avec son *Meka Dragon*. S'il le fait, il ne perd pas de PV mais son *Meka Dragon* est détruit et placé dans sa défausse. Il choisit à la place de ne pas bloquer l'attaque. Il perd donc 1 PV.





Mots-clés

Les cartes Crédure peuvent avoir un ou plusieurs mots-clés. Un mot-clé sert à indiquer un comportement commun à toutes les cartes possédant ce mot-clé.

Il existe 5 mots-clés : **CHASSEUR**, **CORIACE**, **FURIE**, **FURTIF** et **VENIMEUX**.

CHASSEUR : Lorsque vous attaquez avec cette créature, vous pouvez choisir une créature ennemie, qui doit alors la bloquer.

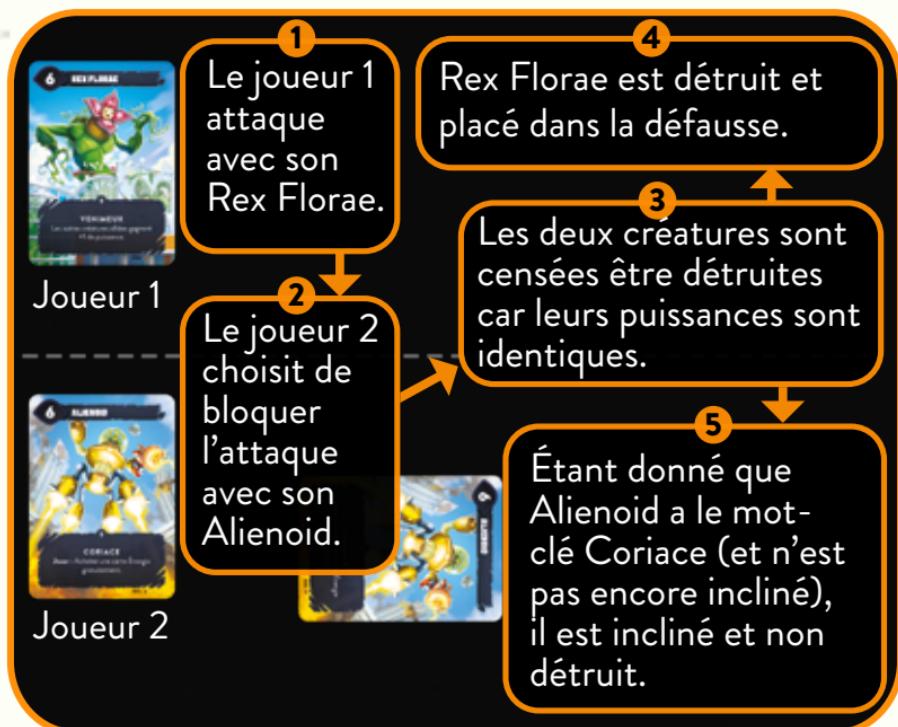
Remarque : Vous pouvez forcer n'importe quelle créature ennemie à bloquer, même une créature qui ne peut normalement pas bloquer votre créature (à cause de mots-clés ou d'autres effets). Vous n'êtes pas obligé d'utiliser le mot-clé CHASSEUR. Si vous le faites, vous ne pouvez pas l'utiliser pour attaquer directement votre adversaire.



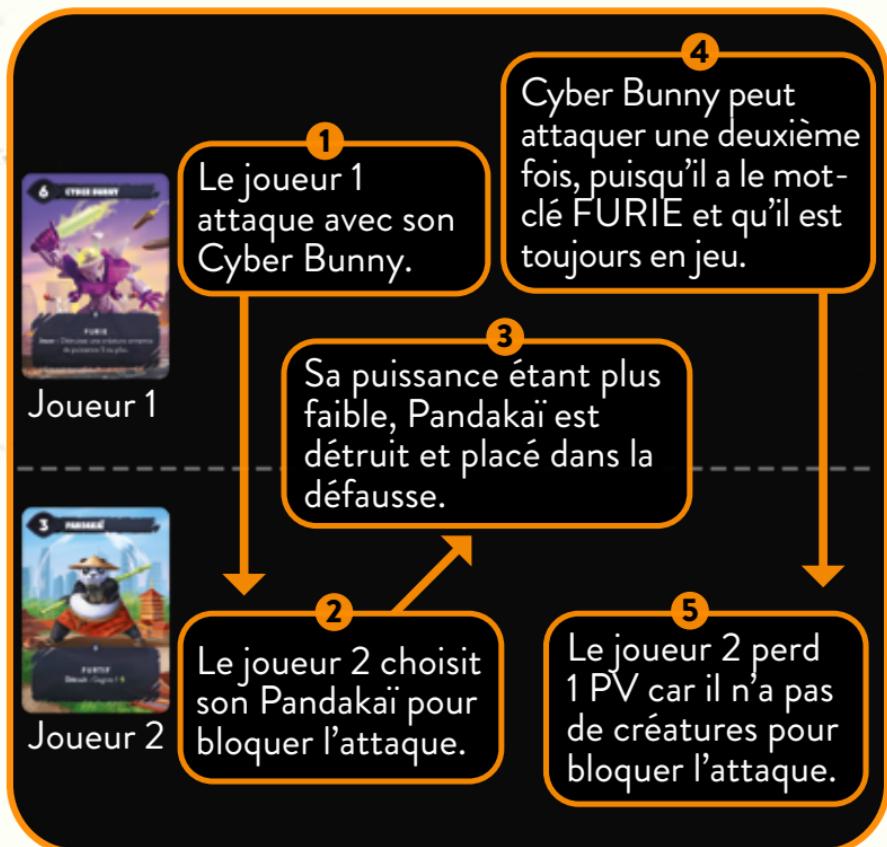
CORIACE : Si cette créature devait être détruite alors qu'elle n'est pas encore inclinée, inclinez-la au lieu de la détruire. Cela s'applique qu'elle soit détruite à l'issue d'un combat ou par l'effet d'une carte.

Incliner signifie faire pivoter la carte à l'horizontale pour indiquer qu'elle a déjà utilisé son mot-clé CORIACE. Être inclinée n'empêche pas une créature d'effectuer des actions (elle peut toujours attaquer, bloquer une attaque et utiliser ses capacités).

Remarque : Si une créature ayant VENIMEUX a une puissance supérieure ou égale à celle d'une créature ayant CORIACE qu'elle combat, cette dernière est inclinée, mais n'est pas détruite.

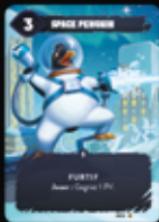


FURIE : Cette créature peut attaquer deux fois lors de chaque tour, si elle est toujours en jeu.



FURTIF : Cette créature ne peut être bloquée que par des créatures ayant le mot-clé FURTIF.

Remarque : Elle peut toujours bloquer des créatures ennemis comme une créature normale.



Joueur 1



Joueur 2



1

Le joueur 1 attaque avec son Space Penguin (une créature ayant le mot-clé FURTIF).

2

Le joueur 2 a deux créatures en jeu, mais il ne peut choisir que son Pandakaï pour bloquer l'attaque (car le mot-clé FURTIF est nécessaire pour pouvoir bloquer).

VENIMEUX : Lors de la résolution du combat avec cette créature, la créature ennemie est toujours détruite.

Remarque : Si la puissance de la créature ennemie est supérieure ou égale à celle de la créature ayant le mot-clé VENIMEUX, cette dernière est également détruite.



Déclencheurs

La plupart des créatures ont une capacité spéciale qui se déclenche à un moment précis durant la partie. L'effet correspondant s'applique pour le joueur qui contrôle la créature. Les cartes peuvent indiquer les déclencheurs suivants :

Jouer : Cet effet se déclenche lorsque la créature qui le possède est mise en jeu. Il s'applique peu importe la manière dont la créature a été mise en jeu (même si un autre effet vous permet de jouer cette carte depuis votre défausse, par exemple). Si votre adversaire utilise un Mindbug pour prendre le contrôle d'une carte que vous jouez, l'effet **Jouer** s'applique pour lui, mais pas pour vous.

Détruit : Cet effet se déclenche lorsque la créature qui le possède est détruite (immédiatement après que la créature a été retirée de la zone de jeu et placée dans la défausse du joueur qui la contrôle). Une créature peut être détruite lors d'un combat ou suite à l'effet d'une autre carte. Notez que cet effet ne se déclenche pas si l'adversaire prend le contrôle de la créature, la renvoie dans votre main, si vous la défaussez ou si elle devient inclinée au lieu d'être détruite.

Autres capacités

Capacités permanentes : Si une carte a une capacité sans déclencheur (c'est-à-dire sans **Jouer** ou **Détruit**), il s'agit alors d'une capacité permanente qui est toujours active tant que la carte est en jeu et que les conditions indiquées par la capacité sont remplies.

Symbole de Lancer de dé

Certaines cartes Crédure ont un ou deux symboles de Lancer de dé, situés en haut à gauche de leur zone de texte. Ces symboles vous permettent de lancer votre dé spécial pour déclencher des effets d'attaque déjantés.



Lorsque vous **attaquez** votre adversaire avec une créature qui a un symbole de Lancer de dé, vous devez **lancer un dé** immédiatement. Faites cela **avant** que l'adversaire ne décide s'il veut bloquer votre attaque (et avant tout autre effet, comme les effets Attaque si vous combinez ce jeu avec d'autres jeux Mindbug). Si vous n'êtes pas satisfait du résultat de votre Lancer, **vous pouvez relancer le dé une fois** pour essayer d'obtenir un meilleur résultat. Vous devez alors conserver ce nouveau résultat qui est définitif.



Lorsque vous attaquez avec une créature qui a deux symboles de Lancer de dé, vous devez **lancer deux dés** au lieu d'un seul. Pour ce faire, utilisez votre dé et celui de votre adversaire. Le résultat de votre Lancer est le **résultat combiné des deux dés**. Si vous choisissez de relancer, vous pouvez soit relancer les deux dés, soit ne relancer qu'un seul dé et conserver l'autre.

Une fois que vous avez conservé le résultat définitif de votre Lancer, vous devez alors **le résoudre immédiatement**, avant que l'adversaire ne décide s'il veut bloquer votre attaque. Si le résultat de votre Lancer comporte deux dés, vous pouvez les résoudre dans l'ordre de votre choix, mais vous devez tous les résoudre. L'effet correspondant s'applique pour vous, puisque c'est vous qui contrôlez la créature attaquante.

Les différents résultats et leurs effets sont détaillés ci-dessous :

1 2 3 CROISSANCE

Cette créature gagne +1 ou +2 ou +3 de puissance lors de ce tour, selon le résultat indiqué.

ÉNERGIE

Vous gagnez 1 ou 2 cubes d'Énergie  de la banque, selon le résultat indiqué. Placez-les dans votre réserve devant vous. Conservez ces cubes d'Énergie jusqu'à ce que vous les dépensiez. Leur nombre est considéré comme illimité : si vous venez à en manquer, utilisez un substitut de votre choix.

DÉFAUSSE

Un adversaire se défausse d'une carte de sa main.

Acheter des cartes Énergie

Les cartes Énergie vous offrent des effets spéciaux pour faire basculer la partie en votre faveur. Chaque carte Énergie a un nom, un prix à payer en cubes d'Énergie , et un effet immédiat.

Au début de chacun de vos tours (avant que toute autre action ne soit effectuée ou que tout autre effet ne soit déclenché), vous pouvez **acheter une ou plusieurs cartes** parmi les 3 cartes Énergie qui sont disponibles face visible sur le côté de la table.

Pour acheter une carte Énergie, payez autant de cubes d'Énergie  que le prix indiqué en haut à gauche de la carte.

Remplacez immédiatement la carte que vous venez d'acheter par la carte du dessus du paquet de cartes Énergie. La nouvelle carte qui la remplace est maintenant disponible à l'achat également. Il y a donc toujours 3 cartes disponibles face visible. Si le paquet de cartes Énergie est épuisé, vous ne pouvez pas remplacer les cartes achetées et les joueurs ont donc moins de choix dans leurs achats. S'il n'y a plus aucune carte Énergie disponible, les joueurs ne peuvent plus rien acheter.

Après avoir remplacé la carte que vous avez achetée, **résolvez son effet immédiat** comme indiqué sur celle-ci. Puis placez-la face visible dans sa défausse, à côté du paquet de cartes Énergie. Chaque joueur peut consulter les cartes de cette défausse à tout moment pendant la partie.

Tant que vous avez assez de cubes d'Énergie , vous pouvez continuer d'acheter autant de cartes que vous le souhaitez lors de chaque tour, mais uniquement au début de votre tour. Vous ne pouvez pas acheter de cartes plus tard pendant votre tour ni en dehors de votre tour.

Remarque : Acheter des cartes Énergie n'utilise **pas** votre *action joueur*. Si vous achetez des cartes Énergie, vous le faites **en plus** de votre *action joueur* normale (c'est-à-dire jouer une seule carte de votre main ou attaquer votre adversaire avec une seule créature).

Ce lexique répertorie un certain nombre de termes que les joueurs peuvent rencontrer durant la partie.

Adversaire : Les capacités des cartes utilisent une formulation spécifique, comme « un adversaire », ou « les adversaires » pour le **mode 2v2** (à découvrir dans l'extension Tag Team – Mode 2v2). Si vous jouez en mode 1v1, cette formulation équivaut à « votre adversaire ».

Créature alliée/créature ennemie : Les cartes qui se trouvent dans votre zone de jeu sont appelées **créatures alliées**. Les cartes qui se trouvent dans la zone de jeu de votre adversaire sont appelées **créatures ennemis**. Si un effet affecte à la fois les créatures alliées et les créatures ennemis, il indique simplement le terme « **créatures** ». Les cartes qui se trouvent dans votre main et votre défausse sont simplement appelées « **cartes** ».

Pile inutilisée : Les cartes Créature restantes qui n'ont pas été distribuées aux joueurs forment la pile inutilisée. Celle-ci reste face cachée. Si un effet vous permet de piocher une carte de la pile inutilisée, vous prenez la carte du dessus et la mettez dans votre main.

Prendre le contrôle d'une créature : Si l'effet d'une carte vous permet de prendre le contrôle d'une créature, placez cette dernière dans votre zone de jeu. Si vous prenez le contrôle d'une créature, elle conserve son état actuel (par exemple, inclinée) et aucun effet Jouer n'est déclenché.

Se défausser d'une carte : Se défausser d'une carte signifie que vous devez la retirer de votre main et la placer dans votre défausse, face visible. Si un effet vous force à vous défausser de plus de cartes que vous n'en avez dans votre main, défaussez-vous d'autant de cartes que possible et ignorez le reste.



- Avant de jouer une carte de votre main, assurez-vous que vous serez en mesure de vous protéger contre cette carte, si votre adversaire décide d'utiliser un Mindbug pour en prendre le contrôle.
- Lorsque vous jouez une carte de votre main, montrez-la clairement à votre adversaire en la tournant temporairement vers lui pour qu'il puisse la lire et qu'il n'oublie pas de décider d'utiliser ou non un Mindbug.
- Si votre adversaire utilise un Mindbug, n'oubliez pas que vous devez effectuer une autre *action joueur* lors de ce même tour.
- Vous ne possédez que 2 Mindbugs au début de la partie. Assurez-vous donc de les utiliser au bon moment. Essayez de ne pas vous faire prendre au piège ou au bluff de votre adversaire. En effet, vous serez plus vulnérable lorsque vos deux Mindbugs auront déjà été utilisés.
- Les créatures ennemis ayant le mot-clé FURTIF ne sont pas difficiles à battre. Vous pouvez bloquer leur attaque en utilisant votre propre créature ayant le mot-clé FURTIF. Vous pouvez les détruire en utilisant une créature ayant le mot-clé CHASSEUR ou ayant une capacité spéciale. Vous pouvez également utiliser une créature ayant le mot-clé FURIE pour remporter la course aux PV, en attaquant deux fois lors de chaque tour.

Conception : Christian Kudahl, Marvin Hegen, Richard Garfield, Skaff Elias

Développement : Alexandre Guignard, Dominik Lorenz, Markus Peschina, Romain Lapostolle

Illustrations : Denis Martynets

Design graphique : Maximilian Gotthold

Testeurs : Alexandre Guignard, Anders Klarskov Knudsen, Andreas Skjellerup Iversen, Arne Böthling, Baptiste Lotigier, Blaise Moody, Bo Stentebjerg-Hansen, Cheesus, Daniela Hegen, Daniel Herbert, Dante Bonino, Diego Gionta, Emil Grubak Schmalfeldt, Franck Strohmenger, Frederik Ahlefeldt, Garrot Kole, Guksung An, Henrik Larsson, Jared Patterson, Jens Balcerak, Jeppe Due Hunsdahl, Jocelyn Mouden, Joshua Raynack, Kasper Meyer, Koni Garfield, Kristoffer Dyrgaard Sørensen, Kushagra Shah, Laura Kudahl, Leon Nguyen, Linus Hegen, Lucie Guignard, Łukasz Włodarczyk, Manuel Smak, Marcel Auclair, Markus Peschina, Matthieu Guignard, Max Randall, Nicola Preda, Óliver "Nerliot" Benavente, Pascal Bogensperger, Phu Vinh Nguyen, Romain Lapostolle, Ryan Scherr, Schuyler Garfield, Sebastian Nickel, Simon Dupuis, Søren Juul Larsen, Stefan Munder, Steffen Klein, Stephan Heim, Tanguy Vilcot, Tristan Grausi, Yoann Leorier

Nouvelle version du livret de règles : Alexandre Guignard

IELLO pour la version française :

Gestion de projet : Guillaume Dejonghe

Relecture : Robin Leplumey

Graphisme : Charlie Metz

Mindbug™ est une marque déposée de Nerdlab Games. King of Tokyo™ et toutes les marques déposées et droits d'auteur associés sont la propriété de IELLO. Utilisé sous autorisation. Tous droits réservés.



MOTS-CLÉS

CHASSEUR : Lorsque vous attaquez avec cette créature, vous pouvez choisir une créature ennemie, qui doit alors la bloquer.

CORIACE : Si cette créature devait être détruite alors qu'elle n'est pas encore inclinée, inclinez-la au lieu de la détruire.

FURIE : Cette créature peut attaquer deux fois lors de chaque tour, si elle est toujours en jeu.

FURTIF : Cette créature ne peut être bloquée que par des créatures ayant le mot-clé FURTIF.

VENIMEUX : Lors de la résolution du combat avec cette créature, la créature ennemie est toujours détruite.

DÉCLENCHEURS ET CAPACITÉS

Jouer : Se déclenche lorsque cette créature est mise en jeu. Si votre adversaire utilise un Mindbug, l'effet Jouer s'applique pour lui, mais pas pour vous.

Détruit : Se déclenche lorsque cette créature est détruite, généralement lors d'un combat ou suite à l'effet d'une autre carte.



: Lorsque cette créature attaque, vous devez lancer un dé et résoudre le résultat, avant que l'adversaire ne décide s'il veut bloquer. Si vous n'êtes pas satisfait, vous pouvez relancer le dé une fois.



: Similaire au précédent, mais vous lancez deux dés au lieu d'un seul et vous résolvez le résultat combiné. Si vous n'êtes pas satisfait, vous pouvez relancer soit les deux dés, soit un seul dé.



1 **2** **3** : Cette créature gagne +1 ou +2 ou +3 de puissance lors de ce tour.



: Vous gagnez 1 ou 2 ⚡.

: Un adversaire se défausse d'une carte de sa main.



: Au début de votre tour, vous pouvez acheter une ou plusieurs cartes parmi les 3 cartes Énergie face visible en dépensant des ⚡ pour en payer le prix. Résolvez leurs effets immédiats.