Trial Deck Quick Manual

トライアルデッキ クイックマニュアル

Qu'est-ce que Weiß Schwarz ?

Weiß Schwarz (WS) est un jeu de cartes à collectionner (JCC) qui vous permet de jouer avec des cartes à l'image de vos séries animées préférées et de les confronter dans des duels où tant la puissance que le style et la beauté de vos personnages fétiches feront la différence !

Comment gagne-t-on la partie ?

Chaque joueur combat avec un deck de cartes correspondant à la série dont il porte les couleurs. Un joueur gagne un niveau quand 7 cartes ont rejoint les emplacements de son Compteur.
LE PREMIER JOUEUR QUI ATTEINT LE NIVEAU 4 PERD LA PARTIE !

Où puis-je trouver des informations ?

Le livret de règles ci-présent devrait répondre à la plupart de vos questions sur le jeu et ses règles. Pour plus d'informations sur le jeu, rendez vous sur le site officiel de Bushiroad :
http://ws-tcg.com/en/

Quels éléments constituent une carte ?

Personnage — Ces personnages apparaissent dans une série de Weiss Scwharz. Ils peuvent utiliser leurs capacités.

Evènement — Représentent les rebondissements d'une série de Weiss Schwarz. Pour un usage unique et rapide.

Climax — Correspondent aux scènes mémorables des séries de Weiss Scwharz. Une seule de ces cartes peut renverser le cours de la partie !

1. **Nom de la carte -** Le nom de la carte.
2. **Niveau -** Pour jouer cette carde, votre Niveau doit au moins avoir atteint cette valeur.
3. **Coût -** Pour jouer cette carte, transférez autant de cartes de votre Stock vers votre Salle d'attente.
4. **Contre-attaque -** Si cette icône est présente, cette carte possède une capacité utilisable lorsqu'elle subit une Attaque Frontale.
5. **Déclencheur -** Cette icône indique quel effet est appliqué si cette carte est révélée en phase de Déclencheur.
6. **Texte -** Décrit les capacités de la carte.
7. **Puissance -** La capacité de cette carte en combat. Plus ce nombre est élevé, plus vos chances de victoire sont élevées.
8. **Âme -** La force de volonté de cette carte. Cette icône détermine l'impact de cette carte dans votre course à la victoire !
9. **Trait -** Un trait significatif de cette carte. De nombreux textes capacités font référence à des traits particuliers.
10. **Couleur -** L'attribut de couleur de la carte. Plus vous avez de cartes de la même couleur, plus vous avez d'avantages.
    Jaune (Vitesse), Vert (Puissance), Rouge (Technique) et Bleu (Avantage) sont les quatre couleurs disponibles dans Weiß Schwarz

Les zones de jeu

Le Tapis de Jeu est un accessoire facultatif permettant aux joueurs de repérer les différentes zones et de savoir où se situent les différentes cartes.

Toute carte face visible peut être consultée par l'adversaire.

1. **Deck -** Placez ici votre propre deck, face cachée. Les joueurs ne peuvent pas mélanger ou échanger les cartes de cette pile.
2. **Niveau -** Le Niveau du joueur est indiqué par le nombre de cartes placées à cet emplacement, face visible.
3. **Horloge -** Le compteur d'Horloge d'un joueur correspond au nombre de cartes placées à cet emplacement, face cachées. Les joueurs ne peuvent pas échanger la position des cartes placées ici.
4. **Stock -** Le Stock disponible de chaque joueur est égal au nombre de cartes placées à cet emplacement, face cachées. Les joueurs ne peuvent pas échanger la position des cartes placées ici.
5. **Climax -** Placez ici, face visible, vos cartes Climax jouées pendant la partie.
6. **Position -** Les emplacements où placer vos Personnages. Il y en a 5 au total.
   - **Scène -** L'ensemble des 5 Positions.
   - **Front -** Le nom des 3 Positions frontales. Votre force de frappe contre vos adversaires doit être déployée ici.
   - **Arrière-ligne -** Le nom des 2 Positions à l'arrière de votre Front. Le rôle des cartes placées ici est de soutenir celles situées au Front.
7. **Salle d'attente -** Les cartes qui ont déjà été utilisées dans la partie sont placées dans cet emplacement, face visible.
8. **Mémoire -** Les cartes retirées de la parties sont envoyées dans cette zone, face visible.

Construire un deck

Avant le début de la bataille, chaque joueur a besoin d'un paquet de jeu appelé deck qu'ils vont chacun utiliser pour remporter la victoire. Ce produit a suffisamment de cartes pour constituer un deck prêt à emploi sans autre modification. Vous pouvez également faire l'acquisition de boosters pour compléter vos paquets de jeu. Celui-ci doit cependant suivre les restrictions suivantes :

- **Chaque deck doit contenir exactement 60 cartes.**
- **Un deck ne peut contenir que 4 exemplaires au maximum d'une même carte.**
- **Un deck peut contenir au maximum 8 cartes Climax.**

Que la bataille commence !

1) Les joueurs mélangent leur deck et les placent à leurs emplacements respectifs, face cachée.
2) Décidez de quel joueur commence en jouant à pierre-feuille-ciseaux.
3) Chaque joueur pioche 5 cartes. Ensuite, chacun d'entre eux peut choisir de se défausser de n'importe quel nombre de cartes pour les placer en Salle d'Attente et d'en piocher le même nombre. Ceci est recommandé si vous n'avez aucun Personnage de Niveau 0 en main.

Les deux joueurs sont maintenant prêts pour la bataille ! Après avoir décidé qui commence, le premier joueur débute son tour dans l'ordre indiqué page suivante.