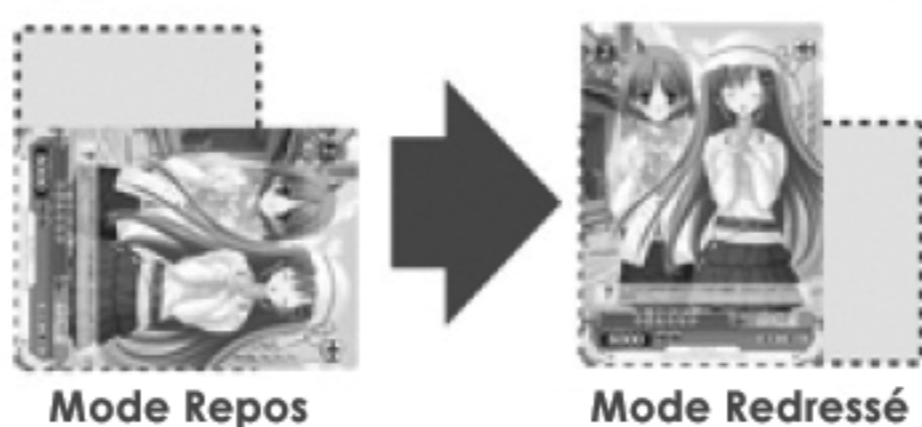


Déroulement du tour

I Phase de redressement

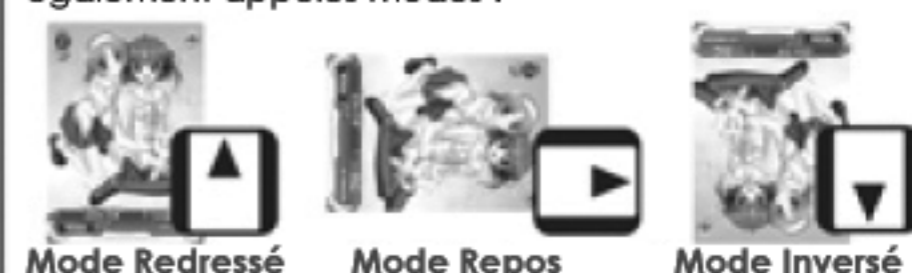
Passez tous vos personnages sur Scène de leur état épuisé (position horizontale) à leur état actif (position verticale).

En position horizontale, une carte est dite en mode [Repos].
En position verticale, elle est en mode [Redressé].



Les différents modes

Un Personnage peut être dans 3 états différents, également appelés modes :



II Phase de pioche

Piochez une carte.
(Le joueur qui commence pioche aussi une carte !)

III Phase d'horloge

Vous pouvez choisir de rajouter une carte de votre main à votre Horloge.
Si vous faites ainsi, piochez 2 cartes supplémentaires !

Montée de niveau !

Quand un joueur a 7 cartes ou plus dans son Horloge, il gagne un Niveau ! Choisissez 1 carte parmi les 7 en Horloge à ce moment-là et placez-la sur votre emplacement de niveau. Les 6 autres cartes sont placées dans votre Salle d'attente. S'il y avait 8 cartes ou plus, les cartes supplémentaires sont ensuite placées en Horloge.



7 cartes en Horloge et...



Montée de niveau !
Niveau +1 !

Un joueur perd s'il a 4 cartes sur son emplacement de Niveau !

IV Phase principale

Pendant cette phase, vous pouvez accomplir n'importe quel nombre d'actions ①~④ et ce, dans l'ordre de votre choix.

- | | |
|----------------------------|--|
| ① Jouer un événement | Vous pouvez jouer et activer une carte d'Évènement de votre main. Après que les effets de la carte aient été résolus, envoyez-la en Salle d'Attente. |
| ② Jouer un personnage | Vous pouvez jouer une carte de votre Personnage de votre main et la placer à n'importe quelle position. Toute carte de Personnage remplacée de cette manière est envoyée en Salle d'Attente. |
| ③ Déplacer un personnage | Vous êtes libre de déplacer n'importe lequel de vos Personnages sur la Position de votre choix ou d'échanger les Positions de deux d'entre eux. |
| ④ Activer une capacité [S] | Vous pouvez activer les capacités [S] de vos Personnages autant de fois que vous pouvez en payer le coût. |

Comment jouer une carte ?

Pour jouer une carte de Personnage, de Climax ou d'Évènement, vous devez réunir les conditions suivantes :

Niveau



Vous devez avoir atteint le Niveau indiqué sur la carte pour pouvoir la jouer (Personnages et Évènements).

Coût



Vous devez déplacer ce même nombre de cartes de votre Stock vers votre Salle d'Attente pour jouer cette carte (Personnages et Évènements).

Couleur

Quand vous jouez une carte, vous devez en avoir une autre de la même couleur dans vos emplacements d'Horloge ou de Niveau. Les Personnages et Évènement de niveau 0 sont une exception à cette règle et peuvent être joués sans restriction de couleur.

V Phase de Climax

Durant cette phase, vous pouvez choisir une carte de Climax de votre main et la placer à l'emplacement correspondant pour l'activer. Les Climax représentent des scènes marquantes des séries que vous jouez. Lorsqu'un Climax est activé, une capacité très puissante se déclenche pour le reste du tour et peut renverser le cours de la partie.

VI Phase d'attaque

Pendant cette phase, tous vos Personnages au Front vont attaquer votre adversaire. Une attaque suit les étapes ①~⑤ ; l'étape ⑥ ne se résout qu'une fois toutes les attaques effectuées.

① Étape de déclaration d'Attaque

Passez l'un de vos Personnages au Front en [Repos] pour déclarer une attaque. Il existe 3 types d'attaque.



Attaque frontale

Confrontation directe avec le Personnage adverse face au vôtre, avec qui il engage un Combat.

Attaque furtive

Évitez le Personnage adverse pour attaquer directement le joueur. Le niveau de ce Personnage est alors déduit de votre total d'Âme.

Attaque directe

Effectuez ce type d'attaque lorsqu'il n'y a aucun Personnage adverse face au vôtre. Durant ce tour, votre Personnage gagne +1 en Âme.

Pendant son premier tour, le Joueur qui commence ne peut déclarer qu'une seule attaque. Passez ensuite directement à l'étape ②.

② Étape de déclencheur

Quand vous déclarez une attaque, révéléz la carte du dessus de votre deck et déclenchez l'effet correspondant à l'icône située dans le coin supérieur droit de cette carte. Placez ensuite cette carte dans votre Stock.

- ⊕ Ce personnage gagne +1 en Âme jusqu'à la fin du tour.
- ⊖ Choisissez un Personnage de votre adversaire et renvoyez-le dans sa main.
- ⊗ Placez la carte du dessus de votre deck dans votre Stock.
- ⊞ Renvoyez une carte de Personnage de votre Salle d'Attente dans votre main.
- ⊠ Vous pouvez piocher une carte.

③ Étape de contre

Un joueur subissant une attaque frontale peut utiliser une carte avec Soutien pour aider le Personnage attaqué.



④ Étape de dégâts

Si l'attaque est réussie, votre adversaire reçoit autant de dégâts que l'Âme du Personnage attaquant. Pour chaque point de dégât ainsi reçu, il retourne une carte du dessus de son deck et la place dans son Horloge.

Si une carte de Climax est révélée de cette façon, il prévient tous les dégâts déjà infligés lors du processus, et vous passez directement à l'étape suivante. Dans ce cas, les cartes révélées sont alors mises dans sa Salle d'Attente.

4 dégâts reçus, aucune carte de Climax révélée



Les 4 cartes rejoignent l'Horloge.

4 dégâts reçus, une carte Climax révélée en 3ème position



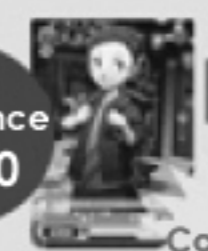
Dommages prévenus. Les 3 cartes sont envoyées en Salle d'Attente.

⑤ Étape de combat

Lors d'une Attaque frontale, un combat a lieu !

Lors d'un face-à-face avec un Personnage adverse, placez la carte avec la plus faible Puissance en mode [Inversé]. En cas d'égalité, placez les deux cartes dans ce mode.

Puissance 4000

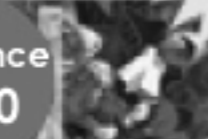


Perdant



Passé en [Inversé]

Puissance 5000



Gagnant



Ne change pas

Reprenez ensuite à la phase ① pour chaque personnage n'ayant pas encore attaqué.

⑥ Étape de Rappel

Quand toutes les attaques ont été résolues, déplacez tous les personnages en mode Inversé dans les Salles d'attente de leurs propriétaires.

Comment rappeler un personnage ?

Quand vous envoyez un personnage en Salle d'Attente, vous pouvez retirer 3 cartes de votre Stock pour déclencher un Rappel. La carte est alors renvoyée sur son emplacement d'origine en mode Repos.

VII Phase de fin de tour

Envoyez toute carte Climax en jeu dans la Salle d'Attente. Si vous avez plus de 7 cartes dans votre main, envoyez autant de cartes que nécessaire dans votre Salle d'Attente jusqu'à ce qu'il ne vous en reste plus que 7.

Passez au tour



de votre adversaire

Deck épuisé ?

Quand votre deck est épuisé, mélangez toutes les cartes de votre Salle d'Attente et placez-les face cachée pour créer un nouveau deck. Ensuite, placez la carte du dessus du deck dans votre Horloge. Ce dégât ne peut pas être annulé même si une carte de Climax est révélée ainsi.