

KARDASHEV

récolter les étoiles

Kardashev est un jeu de draft et de construction de deck pour deux joueurs. Votre objectif est de faire progresser votre civilisation vers les étoiles avant votre adversaire.

Contenu de la boîte :

70 cartes de base (deux decks)

25 cartes de stade I

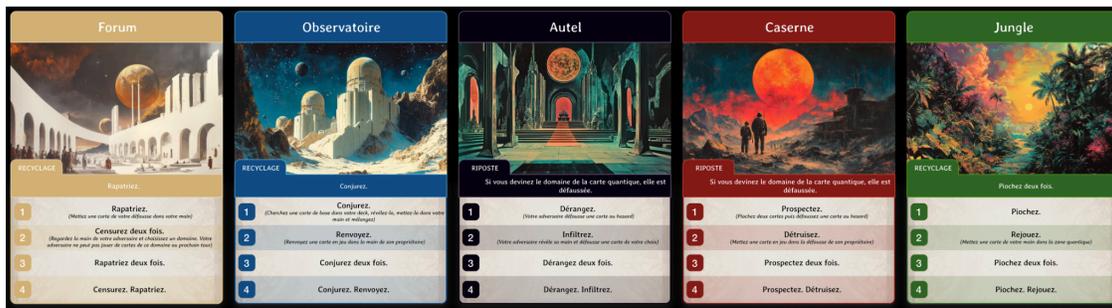
25 cartes de stade II

25 cartes de stade III

12 héros

COMMENT JOUER UNE PARTIE

Les deux joueurs commencent la partie avec un deck de 35 cartes. Ce sont les cartes sans marque dans le coin supérieur droit.



Les cartes peuvent appartenir à cinq domaines différents : Diplomatie (blanc), Science (bleu), Occultisme (noir), Guerre (rouge) et Environnement (vert). La couleur de la carte vous permet d'identifier rapidement son domaine. Les decks de base contiennent 7 copies identiques de la carte de base de chaque domaine.

Les joueurs mélangent leur deck et piochent sept cartes. Le premier joueur est déterminé aléatoirement (ou, si ce n'est pas la première partie, le joueur qui a perdu la partie précédente décide qui commence).

Pendant son tour, un joueur :

- Doit piocher une carte (sauf le premier joueur pendant son premier tour, qui ne pioche pas), puis
- Peut jouer une carte, face cachée, dans la zone quantique.

Son adversaire peut alors soit accepter la carte, soit répondre en défaussant une carte de sa main et en appliquant son effet de RIPOSTE ou de RECYCLAGE. Les effets de Riposte exigent que le joueur devine le domaine de la carte dans la zone quantique - s'il devine correctement, la carte dans la zone quantique est défaussée. Les effets de Recyclage n'affectent pas la carte dans la zone quantique.

Le premier joueur met ensuite la carte de la zone quantique en jeu de son côté et applique l'effet correspondant au nombre de cartes de ce domaine qu'il a en jeu. Par exemple, si vous jouez votre troisième carte de Guerre, vous appliquerez l'effet à côté de 3.

Le tour se termine alors, et l'autre joueur commence le sien.

La partie continue jusqu'à ce qu'un joueur ait en jeu à la fin de son tour soit une carte de chacun des cinq domaines, soit cinq cartes d'un même domaine. Si c'est le cas, il remporte la partie.

Une seule carte peut être jouée par tour, et il n'y a qu'une seule opportunité de riposter ou de recycler - vous ne pouvez pas faire les deux.

Si à un moment donné le deck d'un joueur est vide, il mélange sa défausse, qui devient son deck.

En jouant, vous rencontrerez des cartes qui modifient ou contredisent ces règles. Dans ce cas, ce qui est écrit sur la carte a toujours la priorité sur les règles.

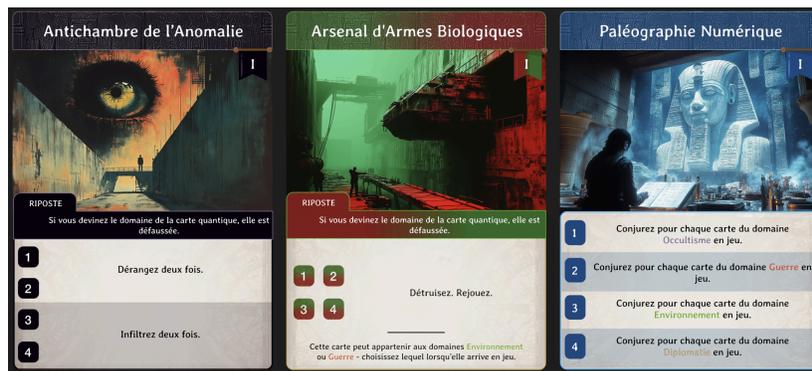
COMMENT JOUER UN MATCH

Maintenant que vous savez comment jouer une partie, vous pouvez commencer à jouer un match complet.

DRAFT

Un match commence par drafter des cartes qui seront ajoutées à votre deck de base.

Prenez aléatoirement dix cartes parmi les cartes de Niveau I. Elles peuvent être identifiées par la marque dans le coin supérieur droit.



Distribuez-en cinq à chaque joueur.

Chaque joueur prend alors une carte de sa main de cinq cartes et la drafte, puis passe les quatre autres à l'autre joueur (en même temps).

Chaque joueur prend ensuite deux cartes de sa nouvelle main de quatre cartes et les drafte, puis met de côté les deux cartes restantes - elles ne seront pas utilisées.

Les deux joueurs ont maintenant drafté trois cartes. Répétez le processus avec dix nouvelles cartes de Niveau I, ainsi les joueurs auront drafté un total de six cartes chacun.

CONSTRUCTION

Les deux joueurs ont maintenant un pool de 41 cartes : 35 du deck de base et 6 qu'ils viennent de drafter. Ils doivent construire un deck de 35 cartes à partir de ce pool.

JOUER

Jouez une partie avec les decks nouvellement construits, comme décrit dans le chapitre précédent.

LE GAGNANT CHOISIT UN HÉROS

Distribuez aléatoirement 3 Héros parmi les douze cartes Héros au gagnant des parties de Stade I et Stade II. Il en choisit un, qui lui donnera un pouvoir supplémentaire pour le reste du match. Remettez les deux autres avec les autres.



Si on vous demande de sacrifier un Héros, vous ne pouvez plus l'utiliser pour le reste du match.

RÉPÉTER

Répétez le processus avec les cartes du Stade II, puis du Stade III. Le nombre de cartes dans votre pool augmentera, mais vous devez toujours construire un deck de exactement 35 cartes avant de jouer la partie suivante.

Le joueur qui gagne la partie du Stade III remporte le match.

