

MON PREMIER DECK BUILDING

BIENVENUE AU GRAND TOURNOI DU
ROYAUME FANTASTIQUE !

NAINS, ELFES, HOMME-CAMÉLÉONS, GOBELINS, HUMAINS
ET DRAGONS SONT AU RENDEZ-VOUS !

C'EST UN GRAND ÉVÉNEMENT FESTIF QUI A LIEU
SEULEMENT TOUS LES CENT ANS, ET VOUS AVEZ HÂTE
DE VOIR SI VOTRE ÉQUIPE GAGNERA LE PLUS D'ÉTOILES !

PRÊT ? C'EST PARTIIII !

DANS MON PREMIER DECK BUILDING,
LES JOUEURS VONT S'AFFRONTER EN COMPARANT
LES VALEURS DE LEURS CARTES ET ILS POURRONT
COMPTER SUR LES POUVOIRS DE LEURS PERSONNAGES
FANTASTIQUES !



LE BUT DU JEU EST DE REMPORTEUR LE PLUS
DE JETONS ÉTOILE.

MATÉRIEL

- 75 cartes :
 - 5 decks* de départ de 7 cartes
 - Une pioche de 40 cartes
- 80 Jetons Étoile
- Cette règle du jeu

*Un deck est le paquet
de cartes utilisé par
chaque joueur pendant
la partie.

1 · MISE EN PLACE

Ⓐ Chaque joueur choisit un **deck de départ** (7 cartes repérables par un symbole visible en haut à gauche des cartes : triangle, cercle, carré, lune ou flocon), le mélange et le place face cachée devant lui. Le deck est consultable à tout moment, mais tu ne peux pas changer l'ordre des cartes.



Ⓑ La **pioche de 40 cartes est mélangée** et placée face cachée au centre de la table.

À 2 et 3 joueurs, on **retire de la pioche** les cartes qui présentent le symbole  en bas à droite.



Les cartes avec des Dragons constituent une famille.

Il en est de même pour les Nains, les Fées, les Barbares et les Elfes !



Exemple de table de jeu à 3 joueurs : Chaque joueur a un deck face cachée devant lui. La pioche est au centre.

2 · DÉROULEMENT D'UN TOUR

A. DÉVOILER DES CARTES DE LA PIOCHE ET JOUER 3 CARTES :

On dévoile autant de cartes de la pioche centrale (B) qu'il y a de joueurs. Elles sont posées face visible sur la table.

Les joueurs jouent les 3 premières cartes de leur deck (A) en les révélant sur la table, face visible, devant eux.

B. COMPARER LES VALEURS ET MARQUER DES POINTS :

La personne qui a le plus de personnages identiques parmi ses cartes gagne 2 jetons Étoile (1x2).

GAGNÉ ! 

		
$3 + 1 + 3 =$ 7 Elfes	$2 + 3 + 4 =$ 9 Nains	$3 + 4 =$ 7 Barbares

En cas d'égalité entre les joueurs :

C'est une bataille ! Les joueurs qui sont à égalité révèlent 1 nouvelle carte de leur deck et recomptent le nombre maximum de personnages identiques.

S'il y a encore égalité, les joueurs impliqués tirent encore 1 carte jusqu'à ce que l'un d'entre eux soit vainqueur.

Attention :

Au fil des tirages, la famille la plus nombreuse peut changer ! Les Hommes-Caméléons sont des jokers, pensez à toujours les additionner avec la famille la plus favorable !


2 Hommes-caméléons

+ +

 3 Barbares = 5	 4 Elfes = 6
--	---

En cas d'égalité totale :

Lorsque les joueurs concernés par une égalité n'ont pas pu **se départager** et qu'ils ont **vidé la totalité de leurs decks** : ils gagnent chacun 1 jeton Étoile.

En cas d'un deck vidé lors du tour :

Il est possible que **toutes les cartes du deck d'un joueur soient placées sur la table** lors d'un tour et **qu'il ne puisse plus en révéler**. Dans ce cas, **il ne peut plus jouer**, il doit attendre que ses adversaires résolvent l'égalité ou qu'ils soient aussi à court de cartes !

C. PRÉPARER SON DECK :

- **Les perdants** du tour peuvent, s'ils le souhaitent, **écarter définitivement une des cartes** qu'ils viennent de jouer. **Le gagnant n'en écarte aucune.**
- **Chaque joueur**, dans le sens horaire, à commencer par celui à gauche du gagnant, **choisit une des cartes** de la pioche dévoilée en début de tour. Le gagnant prendra donc la carte restante.
- Les joueurs remettent toutes les cartes jouées et celle choisie **sous leur deck**, dans l'ordre de leur choix.
- Si des joueurs ont vidé leur deck durant le tour, ils mélangent toutes leurs cartes pour reformer leur deck.

3 · FIN DE PARTIE

Quand la pioche centrale est vide, les joueurs mélangent leur deck et refont une dernière série de tours sans écarter ni reprendre les cartes jouées.

Si un joueur a moins de 3 cartes disponibles pour le dernier tour, il joue avec ce qu'il lui reste. Si à la fin de la partie, un joueur se retrouve seul avec des cartes dans son deck, il gagne 5 Étoiles.

Le vainqueur est le joueur avec le plus de jetons Étoile !

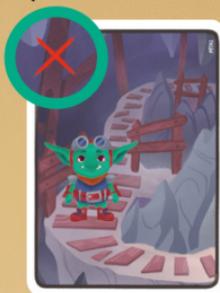
CARTES SPÉCIALES :

- Quand vous jouez ces cartes, appliquez leur effet :



Les **Hommes-Caméléons** sont des jokers qui remplacent n'importe quel personnage, ils s'ajoutent à la famille la plus nombreuse du joueur.

Exemple :



Les **Gobelins** sont des malus, ils sont retranchés à la famille la plus nombreuse du joueur.

Exemple :



Gagnez 1 Étoile Étoile à chaque fois que vous posez cette carte devant vous.



jouez 2 cartes supplémentaires à chaque fois que vous posez cette carte devant vous.



Volez 1 Étoile au joueur de votre choix, puis rangez cette carte dans la boîte de jeu. Elle ne servira plus.



Gagnez 3 Étoiles quand vous la posez, puis rangez cette carte dans la boîte de jeu. Elle ne servira plus.

RÈGLES POUR 2 JOUEURS :

À 2 joueurs le paquet de cartes avec le symbole  doit être pris par l'un des joueurs tandis que le second joueur prend un paquet au choix.

En début de tour, les joueurs dévoilent ensemble 3 cartes de la pioche au lieu de 2. Le perdant choisit une carte dévoilée de la pioche, en écarte une autre et le gagnant doit prendre la dernière carte restante.

CRÉDITS



DON'T PANIC GAMES
38 rue Notre-Dame-de-Nazareth
75003 Paris, France
www.dontpanicgames.com

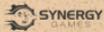
Un jeu de Alexandre Poyé et Fabrice Chazal
illustré par Carrie On Art

Président : Cedric Littardi

Direction éditoriale et artistique : Sébastien Rost

Chef de projet : Roman Cizeron

Conception graphique et illustration des règles : Apolline Cartier

Fabrication : Nicolas Aubry 

Correction : Christine Chevalier

Communication : Sarah Hembert



[dontpanicgames](https://www.facebook.com/dontpanicgames)



[@dontpanicgames](https://www.instagram.com/dontpanicgames)



[@DontPanicGames](https://www.youtube.com/DontPanicGames)



[@DontPanicGames1](https://www.twitter.com/DontPanicGames)

