

ARACKHIAN WARS

RÈGLES DU JEU



PROTOTYPE

L'ÉVEIL DE L'ORDRE GRIS

Le semblant de paix qui régnait entre les peuples d'AracKhan avait tenu bon, mais il était précaire. Ce fragile équilibre vient de voler en éclat sous le poids de l'acier et de l'avidité. Tapis dans l'ombre, l'Ordre Gris - bras armé du royaume des hommes, affiche dorénavant ses ambitions et déverse sa haine sur toutes les provinces d'AracKhan. Cette obscure société secrète sème la discorde, fomenté des cabales, créant des tensions entre les peuples... L'éveil de l'Ordre Gris annonce des temps troublés où chaque province devra lutter farouchement pour sa survie !

Quatre peuples sont principalement impliqués dans ce conflit inédit. Acculés dans ce qui reste du Vestour, les Nakkas défendent leur domaine forestier contre les agresseurs dans un seul but : protéger la pureté de leur précieux écosystème. Au sud du Myrkour, un sombre marais progresse sournoisement, déversant, avec ses eaux maléfiques, des hordes de créatures mutantes aussi farouches qu'hostiles. Au nord, la volonté de préserver les Terres Blanches immaculées a poussé les peuples indigènes à se rallier sous une seule bannière. Enfin, depuis le Byartour, l'Ordre Gris divise et sème le trouble en jouant un dangereux double jeu avec chaque peuple frontalier afin d'asseoir sa suprématie.

AracKhan Wars vous place à la tête d'une province du monde fantastique d'AracKhan pour défier votre adversaire sur le Champ de Bataille dans un duel épique. Commandez votre faction, lancez des sorts et placez vos cartes avec ruse pour déjouer les plans de votre adversaire. Vos compétences de stratège seront aussi importantes que la valeur de vos cartes.



MATÉRIEL



23 cartes Faction
«Byartour» (Gris)



23 cartes Faction
«Terres Blanches»
(Bleu)



23 cartes Faction
«Myrkour» (Rouge)



23 cartes Faction
«Vestour» (Vert)



1 livret de règles



1 tapis de jeu 60 x 60 cm



25 pions Faction «Terres
Blanches»



25 pions Faction «Myrkour»



25 pions Faction «Vestour»



25 pions Faction «Byartour»



25 pions neutre (si les joueurs s'affrontent
avec la même faction)



PRÉPARATION DE LA PARTIE

1. **Choix de la Faction** : choisissez la Faction avec laquelle vous souhaitez jouer en prenant le deck (paquet) de cartes associé.

Attention : vous ne pouvez pas mélanger les cartes des Factions entre elles.

2. **Construction d'un deck Faction** : suivez les indications P.15 section «Construction de deck de Faction».

Si vous désirez jouer avec des decks de Faction pré-construits que nous vous fournissons, passez à l'étape suivante.

3. **Mise en place du jeu** :

a. Placez le tapis de jeu et placez-vous face à face.

b. Placez les pions de votre Faction près de vous, à côté du tapis de jeu.

c. Mélangez les cartes de votre deck de Faction, puis placez-le sur le tapis de jeu à l'emplacement prévu.

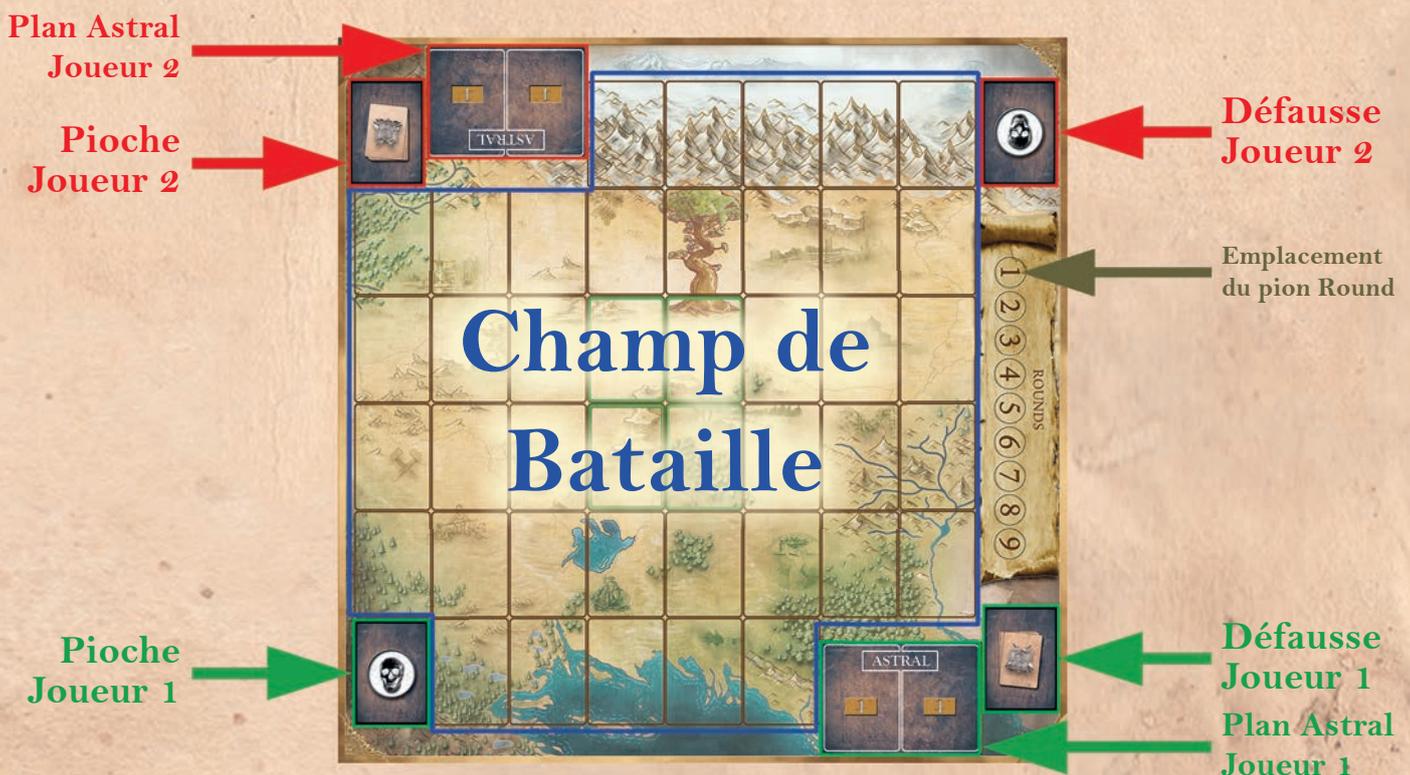
d. Piochez chacun les 7 premières cartes de vos decks de Faction respectifs, ce qui constitue vos mains de départ.

Mulligan : à cette étape, vous pouvez si vous le souhaitez, effectuer un (et un seul) Mulligan qui consiste à remettre tout ou partie des cartes de votre main dans votre deck de Faction, le mélanger à nouveau, puis en repiocher le même nombre.

e. Tirez au sort pour déterminer quel joueur va débiter en premier au Round 1.

Attention : si une règle du jeu est contredite par une carte, c'est cette dernière qui l'emporte sur la règle.

DÉTAILS DU TAPIS DE JEU



RÈGLE DU JEU EN 1 MINUTE

BUT DU JEU



À la fin des 9 Rounds, vous devez obtenir plus de points que votre adversaire sur le Champ de Bataille en détruisant ses Créatures et en conquérant ses Lieux.

DÉROULEMENT D'UN ROUND

1 Phase de Pioche

À l'exception du premier Round, vous piochez chacun 2 cartes que vous ajoutez à votre main.



NOTE : lors de cette phase, les 2 joueurs effectuent les actions requises simultanément.

2 Phase de Placement

Le joueur qui débute le Round pose obligatoirement (sur le Champ de Bataille ou sur le Plan Astral) une première carte de sa main puis une deuxième, faces cachées. Ensuite, son adversaire fait de même.



NOTE : cette phase de jeu se fait par alternance. Le joueur débutant le Round effectue d'abord les actions requises, puis le 2e joueur fait de même.

3 Phase de Révélation

Vous révélez simultanément les cartes précédemment posées puis placez les pions Faction à l'endroit prévu sur la carte (voir P.10).



NOTE : lors de cette phase, les 2 joueurs effectuent les actions requises simultanément.

4 Phase d'Activation

Le joueur qui débute le Round peut activer l'ensemble de ses cartes présentes sur le tapis de jeu, dans l'ordre de son choix (il retourne les pions Faction côté désactivé lors de l'activation de ses cartes). Une fois son tour de jeu terminé, son adversaire fait de même.



NOTE : cette phase de jeu se fait par alternance. Le joueur débutant le Round effectue d'abord les actions requises, puis le deuxième joueur fait de même.

5 Phase de Fin de Round

Les joueurs retournent les pions Faction côté actif (ces cartes seront de nouveau activable au prochain round) et défaussent les cartes qui doivent l'être (voir P. 8 section "Sorts").



NOTE : le joueur qui a réalisé son tour de jeu en second commencera le Round suivant et ainsi de suite.

FIN DE PARTIE

Verts : 42
Rouges : 26



Après la Phase de Fin du 9e Round, chaque joueur additionne les valeurs des cartes présentes sur le Champ de Bataille avec un pion de sa Faction. Le joueur totalisant la plus grande valeur gagne la partie.

DÉTAILS DES CARTES

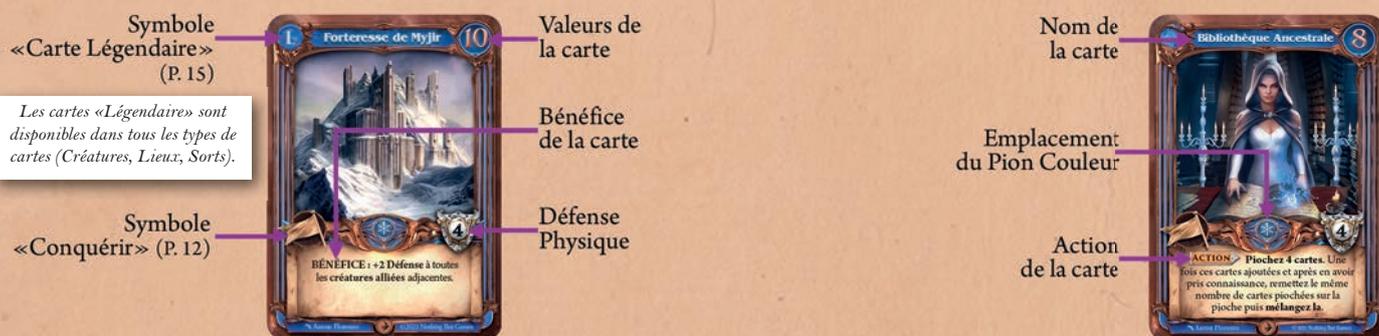
Créatures - Caractéristiques de base

Les cartes Créatures sont représentées par un contour noir. Elles possèdent une Attaque et une Défense Physique. Elles sont posées uniquement sur le Champ de Bataille. Certaines Créatures bénéficient d'Attributs, de Compétences, de Points Faibles ou d'Actions. Elles vont attaquer seules ou en Attaque Groupée. Lorsqu'elles sont vaincues, elles sont détruites et vont se placer dans la défausse du joueur.



Lieux - Caractéristiques de base

Les cartes Lieux sont représentées par un contour marron. Elles possèdent une Défense Physique. Elles sont posées uniquement sur le Champ de Bataille. La plupart des cartes Lieux disposent de Bénéfices. Certaines ont des Actions qui pourront être effectuées pendant le tour du joueur. Lorsqu'elles sont vaincues, elles sont conquises.



Sorts - Caractéristiques de base

Les cartes Sorts sont représentées par un contour violet. Elles possèdent une Défense Magique et ont pour particularité d'être des cartes éphémères. Elles sont donc **défaussées après leur activation, ou à fin du Round** et ne compteront jamais dans le calcul final des points. Elles peuvent disposer d'Attributs, d'Attaques Physiques, d'Attaques Magiques, d'Effets ou d'Actions. Il existe 2 types de Sorts (*Ces cartes sont appelées Commandement pour la Faction du Byartour*).

- Les Sorts locaux qui se posent sur le Champ de Bataille.
- Les Sorts globaux qui se posent sur le Plan Astral.



SYSTÈME DE JEU

• La valeur des cartes

Chaque carte dispose d'une valeur (parfois deux, voir P. 15 section «Construction de deck de Faction») située dans sa partie supérieure droite. Elle possède deux fonctions :

1. **Déterminer le vainqueur** : en fin de partie, les valeurs de vos cartes présentent sur le Champ de Bataille sont additionnées pour comptabiliser le score final (voir P. 7 section «Fin de Partie»).
2. **Construction du deck de Faction** (voir P. 15 section «Construction de deck de Faction»).



• Placement des cartes sur le Champ de Bataille

Toute **carte posée** face cachée (lors de la Phase de Placement) doit **obligatoirement** être positionnée de manière **adjacente** (c'est-à-dire bordant l'un des quatre côtés d'une carte) à une carte alliée ou ennemie, sur un **emplacement libre**.

De la même manière, toute carte **déplacée** (lors de la Phase d'Activation dû à un Attribut ou à un fait de jeu) doit **obligatoirement finir son déplacement adjacent** à une autre carte, sur un **emplacement libre**.



Attention : les cartes posées sur le Champ de Bataille restent à leurs places sauf en cas d'Attribut spécifique, lors de faits de jeu ou lorsque les cartes sont détruites.

Lors de la partie, les cartes déjà posées sur le Champ de Bataille vont être amenées à se retrouver non adjacentes à d'autres cartes. Ce n'est en aucun cas un problème.

POSITIONNEMENT AUTORISÉ



POSITIONNEMENT NON AUTORISÉ



• Mise en jeu

Les 2 premières cartes posées sur le Champ de Bataille par le joueur qui débute la partie doivent être **positionnées adjacentes dans le rectangle vert**. Son adversaire, quant à lui, peut poser ses 2 cartes où il le souhaite en respectant les règles d'adjacence. (On peut poser 1 ou 2 cartes sur le Plan Astral lors de la mise en jeu).



• Phase de Révélation

Lorsque vous révéléz vos cartes, orientez-les face à votre adversaire afin qu'il puisse lire leurs caractéristiques.

Une fois la carte révélée, la **Compétence**, le **Bénéfice**, l'**Effet** ou le **Point Faible** indiqué sur la carte est immédiat. Ces caractéristiques perdurent toute la partie, ou jusqu'à ce que la carte soit défaussée ou détruite.

• Pions Faction

1. Ils indiquent à quel joueur appartiennent les cartes sur lesquelles ils sont posés.
2. Ils servent de repère pour suivre quelles cartes ont été activées : lorsqu'une carte est activée, par une attaque ou une Action, le joueur retourne le pion Faction côté désactivé.
3. Ils peuvent intervenir lors de faits de jeu.



• Activation des cartes

Vous ne pouvez réaliser qu'une activation par carte (sauf cas particulier de la carte ou fait de jeu) : soit réaliser l'Attaque (Physique ou Magique) ou l'Action de votre carte.

Vous pouvez également activer simultanément plusieurs de vos cartes pour attaquer une carte adverse (voir P. 12 section «Attaque Groupée»).

• Action

Lors de leur **Phase d'Activation**, les joueurs peuvent réaliser l'Action indiquée sur leur carte. La carte est ensuite désactivée (Créature) ou défaussée (Sort). Une Créature possédant une Action peut soit attaquer, soit réaliser son Action, elle ne peut pas faire les deux.



- **Plan Astral**

On y joue certaines cartes Sorts frappées du symbole Plan Astral. Elles comptent toujours dans les 2 cartes posées. Ces cartes peuvent avoir un impact sur le Champ de Bataille ou sur le Plan Astral adverse.



- **Les distances**

La carte bleue servant de point de référence, toutes les cartes adjacentes à cette dernière se situent à une distance de 1. La carte bleue peut donc directement interagir avec celles-ci. Pour interagir avec les cartes se situant à une distance de 2 et plus, la carte bleue doit bénéficier d'Attributs spécifiques.

SCHÉMA DES DISTANCES



ATTAQUE - DÉFENSE

Pour attaquer 1 carte adverse, votre carte doit **obligatoirement être adjacente** à la carte ennemie ciblée (sauf en cas d'Attribut spécifique).

Une carte est **vaincue** lorsqu'elle est attaquée par une ou plusieurs cartes ennemies possédant **une attaque strictement supérieure à sa défense**.

> Lorsque la valeur d'attaque égale la valeur de défense, l'attaque a échoué, il ne se passe rien.

> Les cartes désactivées voient leurs **Défenses Physiques toujours effectives**.



Attaque Physique



Défense Physique

EXEMPLE D'ATTAQUE SIMPLE



Détails sur les cartes Créatures et Lieux vaincus

> Lorsqu'une **Créature** est vaincue, elle est **détruite**. La carte est immédiatement **défaussée**.

> Lorsqu'un **Lieu** est vaincu, il est **conquis**. Vous retirez alors le pion Faction de votre adversaire pour y placer l'un des vôtres. Ce Lieu fait alors partie de vos **cartes alliées**. Il comptera donc comme l'une de vos cartes lors du calcul final des points. (Votre adversaire aura toujours la possibilité de conquérir à nouveau ce lieu durant la partie).



• Attaque Groupée

Lorsqu'un joueur cible 1 carte ennemie pour l'attaquer, il peut **activer simultanément** autant de **cartes alliées** qui peuvent interagir avec la carte adverse.

Il **additionne** alors leurs **valeurs d'Attaque Physique** pour vaincre cette dernière.

> De la même manière qu'une attaque simple, si la valeur totale de l'attaque n'est pas strictement supérieure à la défense de l'adversaire, il ne se passe rien.

EXEMPLE D'ATTAQUE GROUPÉE



Les 3 cartes rouges attaquent simultanément pour porter la valeur totale de l'Attaque Physique à 4. La Défense Physique de la carte adverse ciblée étant de 3, cette dernière est détruite.

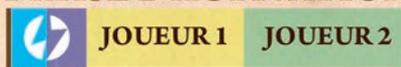
LES ATTRIBUTS

Les Attributs indiqués sur les cartes concernent uniquement les cartes qui les possèdent. En aucun cas, l'Attribut indiqué sur une carte permet aux cartes alliées d'en bénéficier.



En début de Phase d'Activation, vous pouvez choisir d'activer votre(vos) carte(s) immédiatement même si vous jouez en deuxième. Si, en début de Round, chaque joueur possède des cartes avec l'Attribut «Initiative», c'est au joueur qui commence le Round de décider en premier d'activer sa(ses) carte(s) ou non. C'est ensuite à son adversaire de répéter la même opération.

PHASE D'ACTIVATION



INITIATIVE JOUEUR 2
INITIATIVE JOUEUR 1



La carte cible simultanément toutes les cartes ennemies adjacentes avec sa valeur d'Attaque Physique. Vous pouvez donc réaliser plusieurs Attaques Groupées simultanément sur les cartes ciblées avec vos autres cartes alliées.



Cet Attribut permet à la carte d'attaquer à une distance égale ou inférieure au chiffre X indiqué après l'Attribut.



Cet Attribut permet d'ajouter +1 à la valeur d'Attaque Physique pour chaque Créature supplémentaire de la même famille posée sur le Champ de Bataille.



Cet Attribut permet à la carte de se déplacer sur le Champ de Bataille à n'importe quel emplacement libre et adjacent à une autre carte, alliée ou ennemie.

- > Une fois la carte déplacée, elle peut réaliser une Attaque ou une Attaque Groupée, ou encore son Action si elle en possède une.
- > Vous n'êtes pas obligé de déplacer la carte pour attaquer.
- > Vous n'êtes pas obligé d'attaquer une fois la carte déplacée.
- > Vous ne pouvez plus vous déplacer après avoir attaqué ou réalisé l'Action de la carte.

> **Attaque Groupée :** Vous pouvez déplacer simultanément plusieurs cartes alliées avec les Attributs «Vol» ou «Mouvement» pour attaquer 1 carte ennemie.



MOUVEMENT



Cet Attribut permet à la carte de se déplacer sur le Champ de Bataille d'un nombre de cases inférieur ou égal au chiffre X indiqué après l'Attribut. La carte doit toujours terminer son déplacement à un emplacement libre et adjacent à une autre carte, alliée ou ennemie.

> Les conditions indiquées pour l'Attribut «Vol» s'appliquent également pour le mouvement des cartes.

> Une carte possédant l'Attribut «Mouvement» peut traverser une carte alliée si sa valeur de déplacement lui permet. Elle ne peut pas traverser une carte ennemie (sauf spécificité de la carte).

Cas particulier : si le joueur le souhaite, il peut intervertir des cartes possédant l'Attribut «Vol» et / ou «Mouvement» en réalisant leurs déplacements simultanément. Une fois les cartes interverties, elles peuvent attaquer simultanément. Les Actions des cartes interverties, si elles en ont, sont réalisées l'une après l'autre, dans l'ordre choisi par le joueur détenteur de ces cartes.

PERFORATION

Une fois la carte ennemie adjacente vaincue, l'Attaque Physique se poursuit sur toutes les cartes Créatures ou Lieux ennemies se trouvant sur la même ligne. La valeur d'Attaque Physique est diminuée de 1 pour chaque carte ennemie supplémentaire suivant la première carte ennemie vaincue.

La «Perforation» est automatique une fois l'attaque effectuée. Vous ne pouvez pas choisir de l'ignorer.

L'attaque en perforation prend fin quand :

- > une carte ennemie n'est pas vaincue.
- > elle rencontre une zone vide, une carte alliée ou un Sort.

Attention : vous pouvez réaliser une Attaque Groupée avec une ou plusieurs cartes alliées en ciblant **uniquement la carte ennemie adjacente** à la carte avec l'Attribut «Perforation».

Vous ne pouvez donc pas ajouter d'Attaque Physique, avec une ou plusieurs cartes alliées, sur les autres cartes ennemies qui font suite à la première carte ciblée.

EXEMPLE D'ATTAQUE EN PERFORATION



La Créature bleue «Golem de Glace» cible la Créature ennemie adjacente rouge «Pourfendeur». La valeur d'Attaque Physique étant supérieure à la Défense Physique de son adversaire, la carte rouge est détruite. L'attaque se poursuit dans cette direction uniquement et les cartes ennemies suivantes sur la ligne d'attaque sont également détruites car la valeur d'attaque est toujours supérieure à la défense des cartes adverses.

CONSTRUCTION DE DECK DE FACTION

Voici les règles à respecter lors de la construction de votre deck :

- Votre deck doit comporter exactement **23 cartes** pour une valeur totale de **125 points** maximum.
- Vous ne pouvez pas disposer de plus de **5 cartes avec l'Attribut «Initiative»**.
- Vous ne pouvez pas mélanger les Factions entre elles.
- Carte «Légendaire» : vous ne pouvez pas mettre plus d'**une carte «Légendaire» identique** dans votre deck (il n'y a pas de limite au nombre de cartes «Légendaire» différentes que vous pouvez inclure).

Attention : certaines cartes disposent de **2 valeurs** :

> Le **premier chiffre** correspond à la valeur de la carte lors de la **construction** de votre deck.

> Le **second chiffre** correspond à la valeur de la carte depuis la mise en jeu jusqu'au **calcul final des points**.



CONTINUEZ L'AVENTURE ARACKHAN WARS

SITE WEB



VIDÉOS RÈGLES



BOARDGAMEGEEK



GROUPE FACEBOOK



PAGE FACEBOOK



PAGE INSTAGRAM



INDEX

A	
Attaque - Défense	12
Attaque Groupée	12
Attributs	13
Attaque à Distance	13
Initiative	13
Mouvement	14
Nuée : Attaque.....	13
Omnifrappe	13
Perforation	14
Vol.....	13
C	
Construction de deck de Faction	15
D	
Détails des cartes	8
Créatures	8
Lieux.....	8
Sorts	
Détails du tapis de jeu	5
M	
Matériel.....	4
P	
Préparation de la partie	5
Choix de la Faction	5
Mise en place du jeu.....	5
R	
Règle du jeu	6
But du jeu	6
Déroulement d'un round.....	6
Fin de partie	7
S	
Système de jeu	9
Action.....	10
Activation des cartes.....	10
Les distances.....	11
Mise en jeu	10
Phase de Révélation	10
Pions Faction.....	10
Placement des cartes.....	9
Plan Astral	11
Valeur des cartes.....	9







Province du Vestour

Domaine forestier du Peuple des Bois

Fleuve vénérable

Repaire des Troils d'eau

Arbourg

Avalon

Castel «Les puits»

Mannaz

Province d'

Soeming

Plaines d'Ovalduir sief des Troils

Hilgarde

Les grandes forges occidentales

Lac sans fond

Forêt marécageuse de Myrkour

Province du Myrkour

Valerya

Porte de l'Enfer

Basse Terre



Terres Blanches

Arazil

Folkvan

Haute-Terre

Mérédine

Province du Tomour

Finistelle

Province du Byartour

Le Roc
Cité fortifiée

Manufactures
du Verfour

Plaines de Vigrid

Désert du Tamadol

Imur'Han

Sources chaudes
d'Imurhel

Arneval

Province du Lagour

Forêt d'Alévie

Repaire des pines

Finisterre

Province d'Austour

La cité interdite

Mer sans nom



© 2021 Nothing But Games SAS (891 225 161 R.C.S. Versailles). Tout droit de reproduction, même partielle, interdit sans l'accord express et écrit de l'éditeur. AracKhan est une marque déposée et utilisée sous licence. Ne pas jeter sur la voie publique.