

Memories of Victory

Beta

version 4.0.0

remerciement : Excelsior, DeimΩs, Roboppy-Sama

QU'EST-CE QUE Memories of Victory ?

Memories of Victory ou MoV est un jeu de cartes palpitant où vous contrôlez des personnages héroïques charismatiques (CHARACTER) qui s'affrontent dans des combats endiablés pour protéger leurs royaumes (KINGDOM).

Le monde de MoV est divisé en plusieurs royaumes qui vivaient dans la paix et commerçaient les uns les autres, mais un portail venant d'une autre dimension raviva les tensions d'antan.

Pour entrer dans la bataille, vous aurez besoin d'un deck de 40 cartes ainsi que de 6 cartes KINGDOM.



CONDITION DE VICTOIRE :

- Pour gagner, il vous suffira de détruire les 3 KINGDOM(s) de votre adversaire.
- Vous pouvez aussi gagner la partie si votre adversaire n'a plus de cartes dans son deck.

DÉBUT DE PARTIE :

- Chaque joueur choisit son deck, le mélange et pioche ensuite 5 cartes. (Possibilité de faire le mulligan).
- Mélangez vos 6 cartes KINGDOM(s) et placez les devants face cachée (dos de la carte) de votre adversaire. Celui-ci fait de même. Votre adversaire et vous devez choisir 3

cartes KINGDOM(s) l'un de l'autre que vous devez placer en ligne horizontale devant vous. Il s'agira de vos 3 points de vie.



ZONE DE JEU :



Bleu : Zone de votre DECK

Rose : Zone EVENT pour utiliser les cartes EVENT qui sont des cartes dont les effets restent tant qu'elles ne sont pas détruites.

Gris : Zone de DÉFAUSSE

Vert : Champ de bataille. La première ligne est la ligne d'attaque et la seconde est la ligne de défense.

OR : ZONE CARTE KINGDOM(s).



DÉROULEMENT D'UN TOUR :

DRAW PHASE : Au début de votre tour, chaque joueur pioche deux cartes.

DÉSACTIVE PHASE : Tous vos CHARACTER(s) activés (en position horizontale) se désactivent (tournez-les en position verticale).

ADD PHASE : Pour jouer des CHARACTER(s), [TACTIC], [MAGIC], [EVENT] Vous aurez besoin de générer des Mo. Pour le faire, vous pouvez vous défaire autant de Mo dont vous aurez besoin. Le nombre de Mo est situé en bas à gauche. Placez vos CHARACTER(s). Ces cartes sont placées dans l'action zone (voir zone de jeu).

CALL PHASE : Une fois le coût en Mo payé pour invoquer votre CHARACTER, vous pouvez placer votre CHARACTER en ATK ou en DEF sur votre champ de bataille.

Le CHARACTER appelé a le mal d'invocation durant son arrivée sur le champ de bataille.

MOVE PHASE : Il est possible de remanier la formation de vos CHARACTER(s) sur votre champ de bataille (déplacer vos attaquants ou vos défenseurs comme vous le souhaitez). Si vous le faites, chaque CHARACTER(s) déplacé durant la MOVE PHASE ne peut participer à la BATTLE PHASE, mais vos CHARACTER(s) restent tout de même désactivés.

BATTLE PHASE : Vous pouvez attaquer avec un CHARACTER DÉSACTIVÉ sur votre CHAMP DE BATAILLE ou directement une carte KINGDOM face cachée si la COLONNE de votre adversaire est libre. Votre adversaire choisit s'il veut bloquer l'attaque avec un CHARACTER en DEF.

Pour gagner un affrontement, il suffit de comparer l'ATK et la DEF entre les deux CHARACTER(s). Le CHARACTER ayant son ATK ou sa DEF supérieur à l'autre survit. L'autre est envoyé direction dans la DÉFAUSSE sauf si capacité ou mot-clé disant le contraire.

Un CHARACTER en ligne d'ATK peut attaquer un CHARACTER adverse en ligne d'ATK également ; pour ce faire, il suffit de comparer l'ATK des deux CHARACTER(s) celui qui est le plus élevé gagne l'affrontement.

ATK ou DEF en ÉQUIPE : Les CHARACTER(s) ayant un cout de Mo de 4 ou moins peuvent attaquer ou défendre en équipe (2 CHARACTER(s) max sauf si exception venant d'une capacité de carte) pour se faire l'équipe est considérée comme un seul CHARACTER avec une ATK ou une DEF égale à la somme de chaque point de ATK des CHARACTER(s) dans l'équipe.

UTILISER UNE MÉCANIQUE : Vous pouvez aussi jouer une MÉCANIQUE c'est à dire jouer la carte comme une [TACTIC], [MAGIC], [EVENT]. Pour ce faire, il vous suffit de cibler un CHARACTER (ou plusieurs si la MÉCANIQUE l'indique) ou un joueur suivant la MÉCANIQUE. Si vous utilisez un EVENT, il faudra le placer en haut à droite en horizontal juste après votre DECK.

ADD PHASE 2 : (Similaire à la première ADD PHASE).

END PHASE : Les effets marqués « jusqu'à la fin du tour » prennent fin.



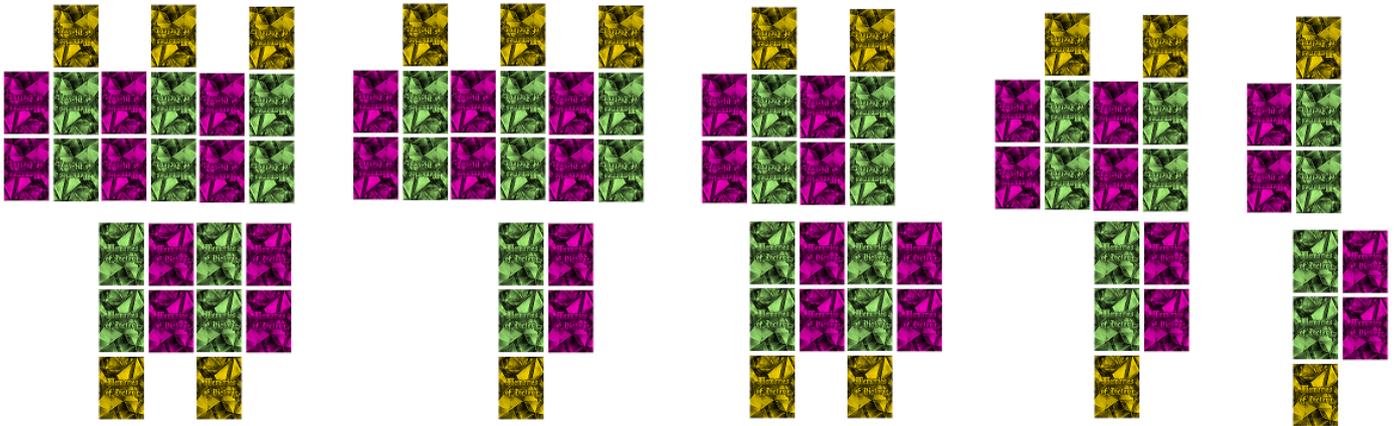
DÉTRUIRE UN KINGDOM : Si vous avez à passer la ligne défensive d'un des 3 KINGDOM(s) de votre adversaire, celui-ci est retourné face visible. Le joueur applique ensuite les effets indiqués sur la carte ou peut être transformé en MO.

Si des cartes en ATK étaient sur la COLONNE de votre KINGDOM elle sera détruite automatiquement, mais si elle a le mot clé « SUPPORT », elle sera transformée en Mo.

Les Mo sont stockés en réserve en attendant le tour du joueur ayant le KINGDOM détruit.

Si vous détruisez les 3 KINGDOM(s) de votre adversaire, vous gagnez la partie.

RESSERREMENT DES LIGNES : Quand un KINGDOM est détruit, vous devez resserrer les LINES, Elles doivent toujours être centrées. Quelques exemples :



CAPACITÉS MOTS-CLES :

UNIQUE : Carte ne pouvant être qu'un seul exemplaire dans un DECK.

LEADERSHIP : les capacités et les mécanismes rattachés au CHARACTER ayant LEADERSHIP s'appliquent à tous les CHARACTERS de la LIGNE où il se trouve.

ASSAULT: CHARACTER jouable depuis la main en payant son coût de MO. Il est possible de créer une ATK en ÉQUIPE avec une carte attaquante sur le CHAMP DE BATAILLE.

SHIELD: CHARACTER jouable depuis la main en payant son coût de MO. Il est possible de créer une DEF en ÉQUIPE avec une carte défensive sur le CHAMP DE BATAILLE.

COURAGE: Un CHARACTER avec COURAGE peut une fois qu'il est détruit donner +1000/+1000 au CHARACTER ciblé jusqu'à la fin du tour.

CHARGE : un CHARACTER ayant CHARGE peut avoir accès à la BATTLE PHASE même en ayant été déplacé durant la MOVE PHASE.

CONTRE: un CHARACTER ayant CONTRE peut, si vous le pouvez, ATK directement le CHARACTER adverse qui le cible CHARACTER ou cible le CHARACTER défensif dans la même COLONNE que lui.

SUPPORT : quand un CHARACTER avec la capacité SUPPORT est détruit, elle est automatiquement transformée en Mo.

SHOOTER : un CHARACTER avec SHOOTER peut attaquer n'importe quel

CHARACTER adversaire sans passer par les mouvements d'attaque basiques.



MEMORIES START !