GUIDE DE DÉMARRAGE RAPIDE

Bienvenue dans les règles de démarrage rapide de Flesh and Blood. Nous recommandons aux deux joueurs d'utiliser un Deck Héros et des cartes Jeune Héros avec les règles de démarrage rapide.

Mise en place

1. Placez votre carte de jeune héros et son arme dans l'arène (l'aire de jeu).
2. Mettez de côté toutes les cartes Equipement que vous avez ; elles ne seront pas utilisées dans le jeu de démarrage rapide.
3. Mélangez toutes les autres cartes dans votre deck.
4. Vous aurez besoin d'un moyen de suivre les points de vie de votre héros, qui est le chiffre à côté du symbole vert dans le coin inférieur droit de votre carte Héros.
5. Décidez au hasard qui jouera en premier.
6. Chaque joueur tire des cartes égales à l'Intelligence de son héros, qui est le nombre à côté du symbole bleu dans le coin inférieur gauche de votre carte Héros.

Vous êtes maintenant prêt à commencer.

La phase d'action - Passer à l'action

Les moments les plus excitants de Flesh and Blood se produisent pendant la phase d'action. C'est là que vous préparerez vos armes et/ou d'autres attaques pour frapper à travers les défenses de votre adversaire !

Au début de la phase d'action, vous gagnez 1 point d'action (vous n'avez généralement pas besoin de marqueurs pour le suivre). Chaque fois que vous jouez une carte Action ou que vous utilisez une capacité contenant le mot «Action», vous devez payer 1 point d'action. Ce point représente le temps et l'effort nécessaires pour effectuer l'action, et sert de limite à la quantité de choses que vous pouvez faire au cours d'un tour. Si vous n'avez plus de points d'action, vous ne pouvez pas jouer ou utiliser d'actions ! Utilisez vos points d'action à bon escient.

Dans de nombreuses actions du jeu, le texte «**Go again**» est répété. Lorsqu'une action avec le mot «**Go again**» est résolue, vous gagnez 1 point d'action. «**Go again**» apparait généralement sur les cartes qui vous aident à préparer une grosse attaque, ou sur les attaques qui sont si rapides que vous pouvez en lancer une autre immédiatement !

Remarque : les points d'action disparaissent à la fin de votre tour s'ils ne sont pas utilisés. Essayez de les utiliser si vous le pouvez.

Jouer / utiliser une action

Tout d'abord, sélectionnez l'action que vous souhaitez utiliser (en général, il s'agit de votre arme, de votre capacité de héros ou d'une carte d'action en main).

Le coût en ressources d'une Action est le nombre situé dans le cercle rouge dans le coin supérieur droit des cartes Action en main, ou le nombre de symboles de ressources rouges imprimés dans la zone de texte des cartes, tels que les cartes Héros et Armes. Vous devez dépenser un nombre de points de ressources égal au coût de la ressource. Si vous ne pouvez pas payer le coût, vous ne pouvez pas utiliser l'Action !

Remarque : La gestion judicieuse de vos points de ressources est un élément crucial pour gagner dans Flesh and Blood.

Les points de ressources sont généralement obtenus en « pitch » des cartes de votre main vers votre Pitch Zone. Pour pitch une carte, il suffit de la placer face vers le haut dans votre Pitch Zone. Elle produit des points de ressources égaux à sa valeur de pitch (le nombre de symboles

de ressources rouges placés dans le coin supérieur gauche de la carte, qui peut être 1, 2 ou 3). Les points de ressources durent jusqu'à ce que vous les dépensiez ou jusqu'à la fin du tour, lorsque tous les points de ressources non utilisés sont perdus.

Remarque : les cartes de deck ont une bande de couleur de la valeur pitch en haut. Toutes les cartes ayant une valeur de pitch de 1 ont une bande rouge, les cartes ayant une valeur de pitch de 2 ont une bande jaune et les cartes ayant valeur de pitch de 3 ont une bande bleue.

Remarque : vous ne pouvez pas pitch une carte sans raison ; vous devez avoir quelque chose à payer pour pouvoir pitch une carte.

Certaines cartes (en particulier les cartes de la classe Brute) ont des coûts supplémentaires, qui seront clairement indiqués dans la zone de texte de la carte. Si vous ne pouvez pas payer ce coût supplémentaire, vous ne pouvez pas jouer l'action.

Si la carte que vous avez jouée ou la capacité que vous avez utilisée n'était qu'une action (et non une attaque), résolvez le texte de la carte immédiatement. Beaucoup de ces actions «sans attaque» auront Go again, alors faites attention.

Si la carte que vous avez jouée ou la capacité que vous avez utilisée était une Action d'Attaque, vous venez de déclencher un combat. Préparez-vous à vous battre !

Attaquer - Faire tomber votre adversaire

En fin de compte, Flesh and Blood est un jeu de combat ; vous allez devoir attaquer à un moment donné (si vous voulez gagner). Lorsque l'une de vos actions est une attaque, vous êtes entré en combat. Placez la carte dans la zone de combat ; c'est le moment du combat !

Chaque attaque a une Valeur d'Attaque qui se trouve à côté du symbole d'une lance jaune dans le coin inférieur gauche de la carte. Cela représente la puissance de votre attaque et les dégâts que vous pouvez potentiellement infliger à votre adversaire.

Certaines cartes peuvent avoir des capacités qui augmentent la valeur d'attaque de vos attaques ou de vos armes. Lorsque vous ajoutez une carte dans la Zone de Combat, il est poli de faire connaître à votre adversaire la Valeur d'Attaque totale de l'attaque.

Si votre attaque a des effets dans leur texte, vous pouvez les utiliser maintenant, à moins que l'effet ne dépende du fait que l'attaque touche (hit) (plus d'informations à ce sujet plus tard).

C'est maintenant l'occasion pour votre adversaire de se défendre ! Une fois que vous avez déclaré votre attaque et que vous avez annoncé la puissance, il peut choisir de se défendre avec des cartes de sa main. Pour se faire, il peut placer n'importe quel nombre de cartes de sa main dans

la zone de combat, aussi longtemps que ces cartes :

1. Ont une valeur de défense (le nombre à côté du symbole du bouclier gris dans le coin inférieur droit de la carte)
2. Ne sont pas des réactions de défense (ces dernières viennent plus tard)

Remarque : Se défendre avec une carte de cette manière ne coûte PAS de points de ressources.

La quantité de puissance d'attaque est réduite par la valeur de défense totale des cartes en défense. Comme pour l'attaquant, il est poli, pour le joueur en défense, de faire connaître à l'attaquant la Valeur de Défense totale des cartes avec lesquelles il se défend.

Note : Faites attention au nombre de cartes avec lesquelles vous vous défendez. Bien que la défense soit importante, elle réduit également le nombre de cartes dont vous disposez pour attaquer votre adversaire lors de votre prochain tour. Trouver le bon équilibre entre la défense et s'assurer que vous avez suffisamment de cartes pour attaquer en retour est un élément clé de la victoire !

Réagir - Réfléchir vite

Une fois que le défenseur a choisi ses cartes (s'il y en a) pour se défendre, il est temps de réagir. Les Réactions sont des cartes spéciales qui ne sont jouées que pendant les attaques. Vous jouez les Attack Reactions lorsque vous êtes l'attaquant, et les Defense Reaction lorsque vous êtes le défenseur. Le jeu des Réactions est très similaire au jeu des Actions ; vous devez payer le coût (en pitch des cartes si nécessaire), et vous placez la carte Réaction dans la Zone de Combat, résolvant immédiatement leurs effets.

L'attaquant a la première possibilité d'utiliser autant d'Attack Reaction qu'il le souhaite. Une fois qu'il a fini d'utiliser les d'Attack Reaction, le

défenseur peut utiliser n'importe quel nombre Defense Reaction, en ajoutant leur Valeur de Défense et en résolvant les capacités qu'elles contiennent.

Si le défenseur joue des Defense Reaction, l'attaquant peut répondre avec plus d'Attack Reaction, et ainsi de suite, jusqu'à ce que les deux joueurs décident de ne plus jouer de Réactions. À ce moment, l'attaque se résout : il est temps de faire couler le sang.

Dommages - Gagner la partie

Une fois toutes les réactions terminées, il est temps de calculer les dégâts. Pour calculer le montant des dégâts infligés, additionnez la valeur d'attaque totale de l'attaque (la valeur d'attaque de base + les modificateurs éventuels), et soustrayez la valeur de défense totale de toutes les cartes de défense, y compris les Defense Reactions. La différence est le montant des dommages subis par le héros en défense. Réduisez son total de vie de ce montant. Tant qu'au moins 1 dommage a été infligé, l'attaque a subi des Hits ; à ce stade, toutes les capacités qui ont nécessite de hit se résolvent.

Amenez votre adversaire à zéro vie pour gagner la partie !

Mettre fin à l'attaque

Après le calcul des dégâts et la résolution des effets nécessitant de hit, le joueur dont c'est le tour peut continuer à attaquer en jouant une autre Action d'Attaque, tant qu'il a au moins un Point d'Action disponible. Ceci est généralement dû au fait que l'attaque précédente a Go again.

Si cela se produit, laissez toutes les cartes d'attaque et de défense précédentes dans la Zone de Combat. Chaque attaque et toutes les cartes qui l'ont défendue sont traitées comme un «lot», ce qu'on appelle un Maillon de Chaîne (chain link). La première attaque (et les cartes en défense) dans la zone de combat est le Chain Link 1, la deuxième attaque (et les cartes en défense) est le Chain Link 2, et ainsi de suite. Certaines cartes et certains effets se soucient du nombre de maillons de chaîne ou examinent les attaques qui les ont précédées dans la chaîne de combat, comme les cartes combo Ninja.

Si le joueur dont c'est le tour n'a plus de points d'action ou n'a plus d'attaques à jouer, déplacez toutes les cartes de la zone de combat vers les cimetières de leurs propriétaires, à l'exception des armes et des équipements qui retournent dans leurs zones respectives (pour les réutiliser lors d'un prochain tour).

Terminer votre tour - Remplir votre arsenal

Lorsque vous n'avez plus de points d'action et que vous n'avez rien d'autre à faire, vous passez à la phase de fin (End Phase). Placez les cartes de votre Pitch Zone en dessous de votre deck dans n'importe quel ordre.

Vous pouvez ensuite choisir une carte de votre main et la placer dans votre Arsenal, face cachée. Tant qu'une carte se trouve dans votre Arsenal, **vous pouvez la jouer** (ce qui vous permet d'avoir une carte supplémentaire). Elle ne fait pas partie de votre main, et vous ne pouvez donc PAS faire ce qui suit avec une carte dans Arsenal :

1. Vous ne pouvez pas la pitch (pour des points de ressources).
2. Vous ne pouvez pas défendre avec elle. (Si la carte est une Réaction de défense, **vous pouvez la jouer** depuis votre Arsenal).

Remarque : votre Arsenal ne peut contenir qu'une seule carte, et vous ne pouvez pas échanger votre carte Arsenal avec une carte de votre main. La seule façon de sortir une carte de votre Arsenal est de la jouer, choisissez donc judicieusement ce que vous mettez dans votre Arsenal.

Ensuite, piochez des cartes jusqu'à ce que vous ayez en main un nombre cartes égales à l'intellect de votre héros. Il est important de noter que SEUL le joueur dont c'est le tour pioche des cartes jusqu'au nombre indiqué par l'intelligence à la fin du tour. C'est maintenant le tour de votre adversaire.

Note : A la fin du premier tour de jeu, les deux joueurs tirent des cartes jusqu'au nombre d'intelligence de leur héros.

CONCEPTS DE JEU AVANCÉS

Auras
Les auras sont un type particulier de carte d'action. Contrairement à la plupart des autres cartes, elles restent dans l'arène après avoir été jouées, et y restent généralement jusqu'à indication contraire. Les auras ont tendance à avoir un effet continu sur le jeu, OU ont un effet au début d'un tour, où elles sont détruites.

Instants (Instantané)
Les instantanés sont un type de carte plus rare. Les Instant peuvent être jouées à tout moment, à condition que leurs coûts de ressources puissent être payés. Leurs effets se résolvent immédiatement, et elles sont placées dans le cimetière. Les Instants ne coûtent pas de point d'action à utiliser et peuvent être joués au tour de n'importe quel joueur.

Équipment (Equipement)
Les équipements sont des cartes qui commencent le jeu en jeu, comme les armes. Avant le début du jeu, chaque joueur peut choisir jusqu'à une carte Équipement de la tête (Head), de la poitrine (Chest), des bras (Arms) et des jambes (Legs) pour commencer le jeu en jeu. L'équipement offre diverses options aux joueurs, sous la forme de capacités d'Instant, d'Action et de Réaction. De nombreux équipements peuvent également être utilisés en défense, en les ajoutant à la zone de combat en même temps que le choix des cartes à défendre de la main. Habituellement, lorsque l'équipement est utilisé pour se défendre, il se brise ou s'use en perdant une partie de sa valeur de défense, comme indiqué sur la carte.

Items (Objet)
Les objets sont un type particulier de carte d'action. Contrairement à la plupart des autres cartes, elles restent dans l'arène après avoir été jouées, et y restent généralement jusqu'à indication contraire. Vous pouvez utiliser les capacités des cartes Objets comme vous le feriez pour n'importe quelle autre carte du jeu.

Bannished (Banni)
La zone de bannissement (Banish Zone) est une zone distincte parfois référencée par des cartes. Habituellement, les cartes sont placées temporairement dans la zone de bannissement en raison de divers effets, mais parfois elles y sont placées de façon permanente. Il n'y a pas de différence fonctionnelle entre la Banish Zone et le Cimetière, à part leur interaction avec certains effets des cartes.

MOTS-CLÉS

Combo
Combo est un mot-clé qui apparaît sur les cartes Ninja. Les cartes avec Combo obtiennent généralement un bonus si elles sont jouées après une carte spécifique nommée sur la carte avec Combo.

Crush (Écraser)
Crush est un mot-clé qui apparaît sur les cartes du Guardian, et représente l'impact que peuvent avoir les puissantes attaques du Guardian. Si une carte avec Crush inflige 4 dégâts ou plus, l'effet Crush est activé, appliquant généralement un effet préjudiciable au défenseur.

Dominate (Dominer)
Lorsqu'une attaque a Dominate, cela signifie que l'attaque est particulièrement difficile à défendre. Lorsqu'il se défend contre une attaque avec Dominate, le défenseur ne peut défendre l'attaque qu'avec une seule carte de sa main. Cela inclut les réactions de défense de sa main (mais pas celles de l'Arsenal). Une bonne façon de contourner Dominate est de se défendre avec une carte de la main, puis de jouer une réaction de défense de l'arsenal.

Intimidate (Intimider)
Intimidate est un mot-clé qui apparaît sur les cartes Brute, et représente une attaque si terrifiante que le défenseur ne peut pas réfléchir correctement pour se défendre. Chaque fois qu'une intimidation se produit, une carte aléatoire de la main du défenseur est bannie face cachée jusqu'à la fin du tour. Cela peut se produire plusieurs fois au cours d'un tour, et sert à limiter les cartes que le défenseur peut utiliser pour se défendre.

Reprise
La reprise apparaît sur les cartes Guerrier, et représente la compétence du guerrier au cœur du combat. Lorsqu'une carte avec Reprise est jouée, si le défenseur s'est défendu avec au moins une carte de sa main (y compris les réactions de défense), le bonus de Reprise s'active. Notez que si le défenseur ne se défend qu'avec des cartes d'équipement ou une réaction

de défense de son arsenal, la Reprise ne s'active pas.

Crédit :
Informations tirées de la page Quickstart Rules du site officiel de Flesh and Blood (https://fabtcg.com/resources/learn-to-play/quickstart-rules/?fbclid=IwAR0eLjvgA-pJTCmpSlVhIpNNsDajQHAe2EgeYzbm9QM9xHrKnHYRavnyoCFM)

Avec nos remerciements à Kenny Nguyen pour son travail sur les règles de démarrage rapide.

Traduction française : Vincent (Aka Rekthan).
Cette traduction de fan estnon-officielle. Cette traduction n'est pas une source légitime pour résoudre les litiges de réglementation. Pour tout litige, veuillez vous référer au document original en langue anglaise.

Tous les droits et marques déposées appartiennent à Legend Story Studios.