



LIVRET DE REGLES

AIDE DE JEU

PHASE DE PIOCHE :

PIOCHEZ UNE CARTE PUIS NETTOYEZ VOTRE ZONE DE CAST.



PHASE PRINCIPALE :

POSEZ JUSQU'À 3 CARTES DANS VOTRE RÉSERVE ET 3 CARTES DANS VOTRE ZONE DE CAST. VOUS POUVEZ AJOUTER VOTRE ULTIME EN JOUANT UN AS SUR VOTRE COMBINAISON. DÉFAUSSEZ DES TÊTES POUR ACTIVER LEURS EFFETS OU SAUTER DES NIVEAUX.

PIOCHEZ UNE CARTE SI VOUS MONTEZ D'AUMOINS UN NIVEAU.



PHASE D'ACTIVATION :

SOUTIEN (S) > GARDE (G) > ATTAQUE (A/D)

PIOCHEZ UNE CARTE PAR CARTE PERDUE DEPUIS VOTRE RÉSERVE.



PHASE DE FIN :

INCLINEZ LES CARTES CASTÉES LES PLUS FAIBLES.

PIOCHEZ UNE CARTE SI VOUS AVEZ LANCÉ UN COMBO.



FIN DE LA PIOCHE :

LORSQUE LA DERNIÈRE CARTE DE LA PIOCHE EST TIRÉE, MÉLANGEZ LA DÉFAUSSE ET PLACEZ LA FACE VERSO SUR LA ZONE DE PIOCHE.

LES DEUX JOUEURS PERDENT ENSUITE LA CARTE DU DESSOUS DE LEUR RÉSERVE (ET PIOCHENT DONC UNE CARTE).

PREVENT A/D, STUN ET AUTRES EFFETS :

AVANT DE POSER UNE CARTE DANS VOTRE ZONE DE CAST, PENSEZ À VÉRIFIER QUE VOTRE ADVERSAIRE NE PRÉVIENT PAS L'ACTIVATION DE CELLE-CI.

DE LA MÊME MANIÈRE, SI UN SORT DE PRÉVENTION EST ACTIF DANS VOTRE ZONE DE CAST, N'OUBLIEZ PAS D'EN APPLIQUER LES EFFETS.

BIENVENUE AU COMPLEXE CARCÉRAL DE GORUDO CITY : BACON

PROJECT ! UN LIEU RENFERMANT LES PLUS PUISSANTS CRIMINELS DE LA PLANÈTE.

VOTRE SENTENCE A ÉTÉ ANNONCÉE :

C'EST LA PEINE DE MORT !

HEUREUSEMENT POUR VOUS MISS ASAMI, LA DIRECTRICE DE LA PRISON A INSISTÉ POUR AJOUTER UN PETIT ASTÉRISQUE À VOTRE VERDICT, SOIT UNE CHANCE DE VOUS EN SORTIR À CONDITION DE SUIVRE SES INSTRUCTIONS :

«A LA MANIÈRE DE GLADIATEURS, VOUS DEVREZ COMBATTRE D'AUTRES PRISONNIERS EN DUEL POUR RETARDER VOTRE MISE À MORT.»

SELON SES DIRES, L'ARGENT GÉNÉRÉ PAR LES COMBATS FINANCERA LA SÉCURITÉ DU PAYS

SOMMAIRE

MISE EN PLACE.....	P.3
ANATOMIE D'UN PROFIL.....	P.5
DÉROULEMENT D'UN TOUR.....	P.6
PHASE PRINCIPALE.....	P.7
COMBINAISONS.....	P.10
TYPES DE COMPÉTENCES, PHASE D'ACTIVATION (PA).....	P.11
FIN DE LA PIOCHE.....	P.13
PHASE DE FIN, MULLIGAN.....	P.14
RÈGLE DES DOUBLES, CARTES SPÉCIALES.....	P.15
LEXIQUE, ÉQUIVALENCE DES CARTES.....	P.16
EFFETS AJOUTÉS.....	P.17

BUT DU JEU

DANS BACON PROJECT VOUS ET VOTRE ADVERSAIRE INCARNEZ UN PRISONNIER DE VOTRE CHOIX ET VOUS BATTEZ EN DUEL.

COMME VOUS L'AUREZ COMPRIS, VOTRE BUT EST SIMPLE :

ÉLIMINER VOTRE ADVERSAIRE !

POUR CELA VOUS DEVREZ RETIRER TOUTES LES CARTES DE SA RÉSERVE.

PRINCIPE DU JEU

UNE PARTIE SE DÉROULE AU TOUR PAR TOUR, DURANT LESQUELS VOUS DEVREZ UTILISER LES CARTES DE VOTRE MAIN POUR ATTAQUER, DÉFENDRE, MONTER DE NIVEAU OU PIOCHER DES CARTES. TOUTE LA STRATÉGIE RÉSIDE DANS LA MANIÈRE DONT VOUS UTILISEZ VOS RESSOURCES.

CHAQUE PERSONNAGE A UN KIT DE COMPÉTENCES QUI LUI SONT PROPRES, ADAPTÉS POUR DIFFÉRENTS STYLES DE JEU.

MATERIEL DE JEU

UNE DES GRANDES SPÉCIFICITÉS DE BACON PROJECT EST QUE LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE AU JEU SE TROUVE SÛREMENT DÉJÀ CHEZ VOUS. VOUS AUREZ BESOIN :

◆ D'UN PAQUET DE 54 CARTES, TYPE POKER

ATTENTION, IL EST NÉCESSAIRE QUE VOTRE PAQUET COMPORTE BIEN TOUTES LES CARTES, SOIT LES NUMÉROS DE 1 À 10, VALLET, DAME, ROI; DE CHAQUE COULEUR, AINSI QUE **2 JOKERS**.



NOTRE JEU DE CARTES PERSONNALISÉ N'EST PAS NÉCESSAIRE POUR JOUER, MAIS IL EST CARRÉMENT PLUS COOL !

i

◆ D'UN PROFIL DE PERSONNAGE

VOUS POUVEZ LES TROUVER EN VERSION IMPRIMABLE OU SMARTPHONE, EN FONCTION DU MATÉRIEL À VOTRE DISPOSITION. TOUT EST SUR NOTRE SITE !



LES RÈGLES AINSI QUE LES PERSONNAGES SONT RÉGULIÈREMENT MODIFIÉS. PENSEZ À REGARDER L'ONGLET 'MISES À JOUR' DE TEMPS EN TEMPS SUR L'ACCUEIL DE NOTRE SITE WEB.

!

MISE EN PLACE

MAINTENANT QUE VOUS AVEZ RÉUNI LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE, ON VA POUVOIR METTRE EN PLACE LE TERRAIN DE JEU.

METTEZ VOUS FACE À VOTRE ADVERSAIRE PUIS PLACEZ VOTRE PROFIL DEVANT VOUS ET DÉLIMITEZ DEUX ZONES :

◆ LA **ZONE DE CAST**, SYMBOLISÉE  , QUI INDIQUERA QUELLES COMPÉTENCES VOUS UTILISEREZ PENDANT VOTRE TOUR.

◆ LA **RÉSERVE**, SYMBOLISÉE  , QUI INDIQUERA VOTRE NIVEAU AINSI QUE VOTRE TOTAL DE POINTS DE VIE.

SORTEZ LES DEUX AS ROUGES DU PAQUET DE CARTE. CHAQUE JOUEUR EN PLACE UN DANS SA RÉSERVE.

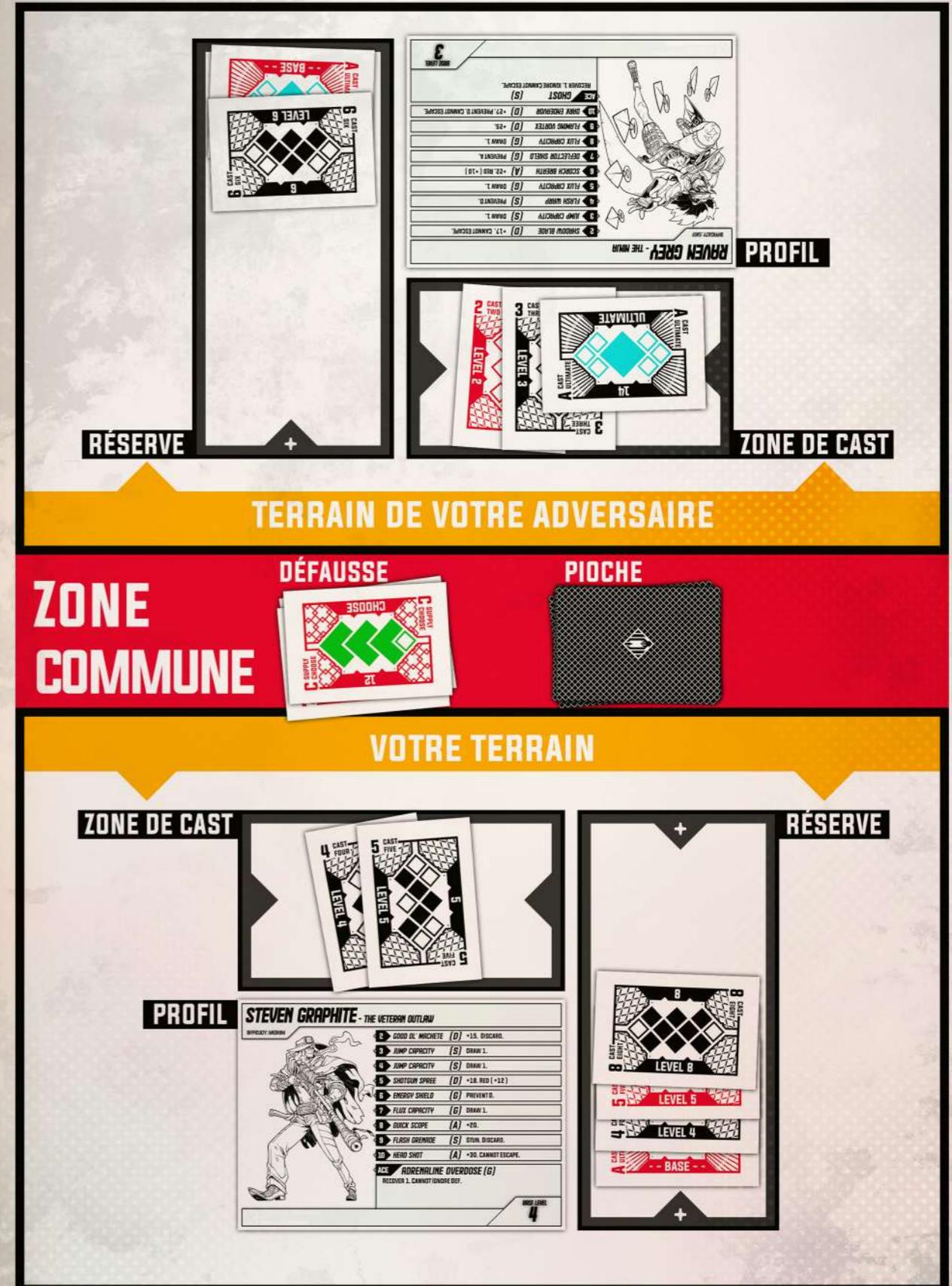
PLACEZ ENSUITE LE PAQUET ENTRE LES DEUX JOUEURS, ET RÉSERVEZ À COTÉ UN

EMPLACEMENT QUI SERA LA **DÉFAUSSE**, SYMBOLISÉE  .

LE SCHÉMA CI-CONTRE (P.4) INDIQUE À QUOI DEVRAIT RESSEMBLER LE TERRAIN APRÈS QUELQUES TOURS DE JEU. À L'EXCEPTION DE LA RÉSERVE ET DE LA PIOCHE, TOUTES LES ZONES COMMencent LA PARTIE EN ÉTANT VIDES.

LES **PROFILS** EN JEU AINSI QUE TOUTES LES CARTES POSÉS DANS LES **RÉSERVES**, LES **ZONES DE CAST** ET LA **DÉFAUSSE** DOIVENT POUVOIR ÊTRE CONSULTÉES PAR LES DEUX JOUEURS, ET CE À TOUT MOMENT DE LA PARTIE !

PARTIE EN COURS



ANATOMIE D'UN PROFIL

LE PROFIL QUE VOUS CHOISISSEZ AU DÉBUT DE LA PARTIE DÉTERMINE LES ACTIONS QUE VOUS POURREZ FAIRE TOUT AU LONG DU JEU.



NOM DU PERSONNAGE

LISTE DES COMPÉTENCES BASIQUES

COMPÉTENCE ULTIME !!!

NIVEAU DE BASE C'EST LE NIVEAU MINIMAL DE VOTRE PERSONNAGE. C'EST LE NIVEAU AUQUEL VOUS ÊTES LORSQUE VOTRE RÉSERVE NE COMPORTE QU'UN AS.

DIFFICULTÉ

FACILE : CE PERSONNAGE EST FACILE À PRENDRE EN MAIN, PLUTÔT ÉQUILIBRÉ. IDÉAL POUR APPRENDRE LES RÈGLES DU JEU.
MOYEN : CE PERSONNAGE NÉCESSITE D'AVOIR UN BON SENS DU JEU ET DES RESSOURCES POUR POUVOIR ÊTRE JOUÉ.
DIFFICILE : CE PERSONNAGE UTILISERA DE MANIÈRES PEU CONVENTIONNELLES POUR OBTENIR L'AVANTAGE OU AURA UNE ÉCONOMIE DE RESSOURCES COMPLEXE À GÉRER.

COMME VOUS POUVEZ LE VOIR, CHACUNE DES COMPÉTENCES BASIQUES DE VOTRE PERSONNAGE EST NUMÉROTÉE DE 1 À 10. DURANT LA PARTIE, LES CARTES QUE VOUS PLACEREZ DANS VOTRE ZONE DE CAST ACTIVERONT LES COMPÉTENCES CORRESPONDANTES. À CONDITION D'AVOIR LE NIVEAU NÉCESSAIRE.

POUR CE QUI EST DE VOTRE COMPÉTENCE ULTIME ON VERRA COMMENT LA DÉCLENCHER PLUS TARD.

EN RÈGLE GÉNÉRALE, SEULE LA VALEUR DES CARTES COMPTE, LEUR SYMBOLE OU LEUR COULEUR N'A PAS D'IMPORTANCE.

i

MAINTENANT QUE LE TERRAIN DE JEU EST PRÊT, LES JOUEURS PIOCHENT CHACUN 6 CARTES ET LES PLACENT DANS LEUR MAIN.

DEROULEMENT D'UN TOUR

LE TOUR D'UN JOUEUR SE DÉROULE DANS L'ORDRE SUIVANT :

- ◆ PHASE DE PIOCHE (P.6)
- ◆ PHASE PRINCIPALE (P.7)
- ◆ PHASE D'ACTIVATION (P.11)
CALCUL DES DÉGÂTS
- ◆ PHASE DE FIN (P.14)

i
UN JOUEUR DONT C'EST LE TOUR EST DÉSIGNÉ COMME ÉTANT «**ATTAQUANT**». DANS LE CAS CONTRAIRE, LE JOUEUR EST DÉSIGNÉ COMME ÉTANT «**DÉFENSEUR**».

PHASE DE PIOCHE

CETTE ÉTAPE CONSISTE À TIRER LA PREMIÈRE CARTE DU PAQUET DE CARTE ET À LA PLACER DANS VOTRE MAIN. PLACEZ ENSUITE TOUTES LES CARTES PRÉSENTES DANS VOTRE ZONE DE CAST DANS LA DÉFAUSSE.

LA TOUTE PREMIÈRE ÉTAPE DE PIOCHE DE CHAQUE JOUEUR FONCTIONNE CEPENDANT DIRRÉFEMMENT. RÉVELEZ DES CARTES DU PAQUET ET PLACEZ EN UNE DANS VOTRE MAIN. LE RESTE VA DANS LA DÉFAUSSE.

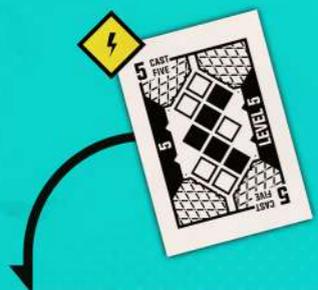
NIVEAU DE BASE 2 : RÉVÉLEZ 4 CARTES
NIVEAU DE BASE 3 : RÉVÉLEZ 3 CARTES
NIVEAU DE BASE 4 : RÉVÉLEZ 2 CARTES

PHASE PRINCIPALE

LES CARTES PRÉSENTES DANS VOTRE MAIN PEUVENT ÊTRE PLACÉES SOIT DANS VOTRE **ZONE DE CAST**, SOIT DANS VOTRE **RÉSERVE**, OU PEUVENT ÊTRE **DIRECTEMENT DÉFAUSSÉES** POUR LE CAS DES **TÊTES** (VALETS, DAMES, ROIS)

PHASE PRINCIPALE, ZONE DE CAST

DURANT LA PHASE PRINCIPALE, VOUS POUVEZ PLACER DANS VOTRE ZONE DE CAST **UNE CARTE** QUI **ACTIVERA LE SORT CORRESPONDANT**. LES CARTES AINSI PLACÉES RESTENT SUR VOTRE TERRAIN JUSQU'AU DÉBUT DU PROCHAIN TOUR DE JEU.



4) Jump Capacity	(R) Draw 1
5) Voltaic Eruption	(R) +21. Stun.
6) Flux Capacity	(R) Draw 1

PAR EXEMPLE, JE PLACE UN 5 DANS MA ZONE DE CAST.

RIEN NE SE PASSE POUR LE MOMENT, MAIS DURANT MA PHASE D'ACTIVATION, LE SORT N°5 DE MON PERSONNAGE SE DÉCLENCHERA.

(CI-CONTRE : EXTRAIT DU PROFIL D'HECTOR HUNT)

LA **PREMIÈRE CARTE** QUE VOUS POSEZ DANS VOTRE ZONE DE CAST NE DOIT PAS DÉPASSER LE NIVEAU DE VOTRE PERSONNAGE !

PHASE PRINCIPALE, RESERVE

LA **RÉSERVE** REPRÉSENTE À LA FOIS VOTRE **NIVEAU** ET VOTRE **TOTAL DE POINTS DE VIE**. LES CARTES QUI Y SONT PLACÉES **N'ACTIVENT PAS** LES CAPACITÉS DE VOTRE PERSONNAGE.

LE NIVEAU DE VOTRE PERSONNAGE EST DÉFINI PAR LA CARTE LA PLUS FORTE DANS VOTRE **RÉSERVE**.

VOTRE NIVEAU MINIMAL EST INDIQUÉ SUR VOTRE PROFIL DANS LE CADRE «**BASE**»

POUR MONTER DE NIVEAU, DEUX OPTIONS S'OFFRENT À VOUS : SOIT VOUS MONTEZ DE MANIÈRE "NATURELLE", SOIT DE MANIÈRE "INSTABLE", CHACUNES DISPOSANT DE SES AVANTAGES ET DE SES INCONVÉNIENTS.

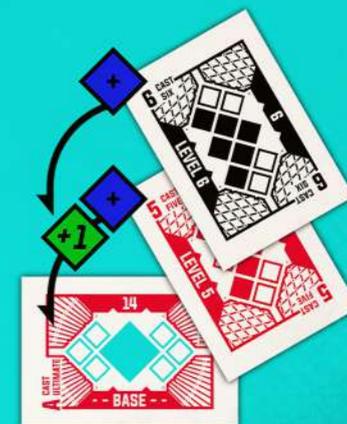
LA PREMIÈRE FOIS QUE VOUS MONTEZ DE NIVEAU PENDANT VOTRE TOUR, **PIOCHEZ UNE CARTE.** 



UNE MONTÉE DE NIVEAU "NATURELLE" PEUT ÊTRE EFFECTUÉE EN PLAÇANT UNE CARTE SUR LE **DESSUS** DE VOTRE RÉSERVE. LA VALEUR DE CETTE CARTE DOIT ÊTRE **DIRECTEMENT SUPÉRIEURE** À CELLE SE TROUVANT SUR VOTRE RÉSERVE.

PAR EXEMPLE, JE SUIS **NIVEAU 4** (NIVEAU DE BASE), ET JE PLACE UN 5 SUR LE **DESSUS** DE MA RÉSERVE. JE **PIOCHE UNE CARTE.**

JE PLACE ENSUITE UN 6, MAIS NE **PIOCHE PAS.**



PHASE PRINCIPALE, RESERVE

UNE MONTÉE DE NIVEAU "INSTABLE" PEUT ÊTRE EFFECTUÉE EN DÉFAUSSANT UNE TÊTE (VALLET, DAME OU ROI) DURANT LA PHASE PRINCIPALE. LORSQUE VOUS FAITES AINSI, VOUS AUGMENTEZ VOTRE NIVEAU DE 1 PAR TÊTE DÉFAUSSÉE JUSQU'À VOTRE ÉTAPE DE FIN .

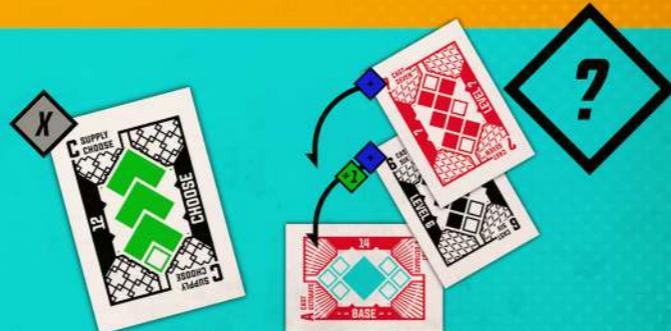
DÉFAUSSER UNE CARTE D'UNE TELLE MANIÈRE N'ACTIVE PAS SON EFFET (CF. CARTES SPÉCIALES).

EXEMPLE : JE SUIS NIVEAU 4 (BASE), ET DÉFAUSSE UN VALET POUR MONTER UN NIVEAU. JE POSE UN 6 SUR MA RÉSERVE. J'EFFECTUE UNE MONTÉE DE NIVEAU "INSTABLE".



VOUS POUVEZ POSER JUSQU'À 3 CARTES PAR TOUR DANS VOTRE RÉSERVE EN UTILISANT CHACUNE DE CES DEUX MÉTHODES COMME BON VOUS SEMBLE.

EXEMPLE : JE SUIS NIVEAU 4 (BASE), ET DÉFAUSSE UNE DAME POUR MONTER UN NIVEAU. JE POSE UN 6 ET PIOCHE UNE CARTE (INSTABLE). J'Y POSE ENSUITE UN 7 (NATURELLE).



DE PLUS, VOUS POUVEZ PRENDRE LA CARTE DU DESSUS DE VOTRE RÉSERVE ET LA PLACER SUR VOTRE ZONE DE CAST ET LA JOUER NORMALEMENT. CELA, 1 FOIS PAR TOUR. VOUS PERDREZ DONC VOTRE NIVEAU DURANT VOTRE ÉTAPE DE FIN.

COMBINAISONS

APRÈS AVOIR POSÉ UNE CARTE SUR VOTRE ZONE DE CAST, VOUS POUVEZ EFFECTUER UNE COMBINAISON ET DONC LANCER PLUSIEURS COMPÉTENCES À LA FOIS. VOUS POUVEZ JOUER JUSQU'À 2 CARTES APRÈS LA PREMIÈRE, À CONDITION QUE LEURS VALEURS NUMÉRIQUES SE SUIVENT. LES CARTES POSÉES DE CETTE MANIÈRE PEUVENT ALLER AU-DELÀ DE VOTRE NIVEAU !

PAR EXEMPLE, JE SUIS NIVEAU 5, ET PLACE SUR MA ZONE DE CAST UNE CARTE D'UNE VALEUR DE 5. JE PEUX DONC ENSUITE POSER UN 4 ET UN 6 DEPUIS MA MAIN, ET ACTIVER LES COMPÉTENCES CORRESPONDANTES.



APRÈS AVOIR JOUÉ UNE COMBINAISON (AU MOINS 2 CARTES), JE PEUX POSER UN AS SUR MA ZONE DE CAST. CELA AURA POUR EFFET D'ACTIVER MA COMPÉTENCE ULTIME.

PAR EXEMPLE JE SUIS NIVEAU 5, ET PLACE SUR MA ZONE DE CAST UNE CARTE D'UNE VALEUR DE 5. JE PEUX ENSUITE POSER UN 4 ET UN 6, PUIS UN AS. J'ACTIVERAI DONC LES 3 COMPÉTENCES CORRESPONDANTES AINSI QUE MA COMPÉTENCE ULTIME.



TYPES DE COMPETENCES

DÉFENSE : LES COMPÉTENCES DÉFENSIVES VOUS PERMETTENT D'AJOUTER DES CARTES À VOTRE MAIN ET À PRÉVENIR LES ATTAQUES DE VOTRE ADVERSAIRE.

LES COMPÉTENCES DE **GARDE (G)** VOUS SERVENT EN GÉNÉRAL À **PIOCHER DES CARTES** DEPUIS LE PAQUET ET À **IGNORER CERTAINS EFFETS OFFENSIFS**.

LES COMPÉTENCES DE **SOUTIEN (S)** VOUS SERVENT EN GÉNÉRAL À **RÉCUPÉRER DES CARTES DEPUIS LA DÉFAUSSE** ET À **PRÉVENIR CERTAINS TYPES D'ATTAQUES** : AÉRIENNES OU DIRECTES.

ATTAQUE : LES COMPÉTENCES **AÉRIENNES (A)** ET LES COMPÉTENCES **DIRECTES (D)** VOUS PERMETTENT D'**INFLIGER DES DÉGÂTS À VOS ADVERSAIRES**. ELLES PEUVENT ÊTRE ACCOMPAGNÉS D'EFFETS SUPPLÉMENTAIRES QUI EMPÊCHERONT L'ADVERSAIRE DE FAIRE CERTAINES ACTIONS (CF. EFFETS AJOUTÉS P. 17).

SI VOUS LANCEZ DES ATTAQUES DE PLUSIEURS TYPES DANS UN MÊME COMBO, LES VALEURS D'ATTAQUE S'ADDITIONNENT, LES EFFETS AJOUTÉS SE CUMULENT ET L'ATTAQUE DEVIENT AÉRIENNE (A).

PHASE D'ACTIVATION

APRÈS AVOIR PRÉPARÉ VOTRE TOUR DURANT VOTRE PHASE PRINCIPALE, VOS CAPACITÉS SONT ACTIVÉES DANS L'ORDRE SUIVANT :

SOUTIEN (S) > GARDE (G) > ATTAQUE (A/D)

TOUS VOS SORTS RESTENT ACTIFS JUSQU'AU DÉBUT DE VOTRE PROCHAIN TOUR.

PHASE D'ACTIVATION, CALCUL DES DEGATS

EN RÉPONSE À UNE ATTAQUE, LE JOUEUR DÉFENSEUR DOIT DÉFAUSSER DES CARTES JUSQU'À CE QUE LA SOMME DÉFAUSSÉE ATTEIGNE AU MOINS LE MONTANT DE L'ATTAQUE.

LA SOMME DÉFAUSSÉE EST APPELÉE **VALEUR DE BLOCAGE**, SYMBOLISÉE .

CHAQUE JOUEUR, RÉDUIT AUTOMATIQUEMENT D'AUTANT DE DÉGÂTS QUE SON NIVEAU, PLUS LA VALEUR DE LA CARTE LA PLUS FORTE SUR VOTRE ZONE DE CAST.

CETTE SOMME EST APPELÉE **VALEUR DE DÉFENSE**, SYMBOLISÉE .

LES CARTES SUIVANTES ONT AUSSI UNE VALEUR DE BLOCAGE :

VALLET = 11 DAME = 12 ROI = 13 AS = 14 JOKER = 0

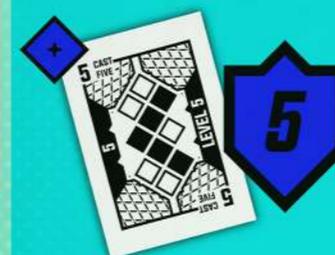
MON ADVERSAIRE M'ATTAQUE À HAUTEUR DE 20.
JE BLOQUE 5 GRÂCE À MON NIVEAU, MA ZONE DE CAST EST VIDE.

JE DOIS MAINTENANT ME DÉFAUSSER D'AU MOINS 15. JE CHOISIS DE DÉFAUSSER UN ROI (13) ET UN 4 POUR UN TOTAL DE 22 POINTS DE BLOCAGE, L'ATTAQUE EST ENCAISSÉE AVEC SUCCÈS !

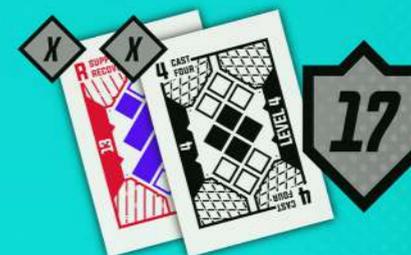
20

22

TOTAL



DÉFENSE



BLOCAGE

PHASE D'ACTIVATION, CALCUL DES DEGATS

LES CARTES DÉFAUSSÉES PEUVENT PROVENIR DE VOTRE RÉSERVE OU DE VOTRE MAIN.

LES CARTES DÉFAUSSÉES DEPUIS VOTRE RÉSERVE DOIVENT ÊTRE DÉFAUSSÉES **DANS L'ORDRE**, EN COMMENÇANT PAR LE **DESSOUS** DE VOTRE RÉSERVE. **DE PLUS**, À CHAQUE FOIS QU'UNE CARTE QUITTE VOTRE RÉSERVE PAR LE DESSOUS, **PIOCHEZ UNE CARTE.**

MÊME S'IL SE TROUVE DANS VOTRE RÉSERVE, L'AS A TOUJOURS UNE VALEUR DE BLOCAGE ÉGALE À 14.

FIN DE LA PIOCHE

LORSQUE LA DERNIÈRE CARTE DE LA PIOCHE A ÉTÉ TIRÉE, MÉLANGEZ LA DÉFAUSSE ET PLACEZ LA FACE VERSO SUR LA ZONE DE PIOCHE.

LES DEUX JOUEURS PERDENT ENSUITE LA CARTE DU **DESSOUS** DE LEUR RÉSERVE (ET PIOCHENT DONC UNE CARTE).

REPREND ALORS LA RÉOLUTION DES COMPÉTENCES.

SI LES DEUX JOUEURS PERDENT LA DERNIÈRE CARTE DE LEUR RÉSERVE EN MÊME TEMPS, LA PARTIE SE TERMINE SUR UNE ÉGALITÉ.

PHASE DE FIN

SI VOUS AVEZ LANCÉ UNE COMBINAISON DE CARTES CE TOUR-CI (AU MOINS DEUX CARTES CASTÉES), **PIOCHEZ UNE CARTE.**

D'USAGE, POUR SIGNIFIER, LORS DE VOTRE PROCHAIN TOUR, QUE VOUS NE POURREZ BLOQUER QU'AVEC LA CARTE LA PLUS FORTE DE VOTRE ZONE DE CAST, ON TOURNE ("TAP") LES CARTES PLUS FAIBLES SUR LE CÔTÉ.

SE TERMINE ALORS VOTRE TOUR.

MULLIGAN

AU TOUT DÉBUT DE LA PARTIE, APRÈS AVOIR TIRÉ VOS 6 PREMIÈRES CARTES, VOUS POUVEZ MÉLANGER VOTRE MAIN AVEC LA PIOCHE. SI VOUS FAITES AINSI, TIREZ UNE NOUVELLE MAIN, AVEC UNE CARTE DE MOINS.

EN CONTREPARTIE, RÉVÉLEZ UNE CARTE DE PLUS LORS DE VOTRE TOUTE PREMIÈRE PHASE DE PIOCHE.

VOUS POUVEZ RÉPÉTER CE PROCESSUS AUTANT DE FOIS QUE VOUS LE SOUHAITEZ, ÉVIDEMMENT IL EST DÉCONSEILLÉ, DE LE FAIRE PLUS D'UNE FOIS.

REGLE DES DOUBLES

VOUS POUVEZ POSER SUR VOTRE ZONE DE CAST DEUX CARTES DE VALEURS IDENTIQUES, INFÉRIEURES À VOTRE NIVEAU DE BASE.

CES CARTES SE COMBINENT POUR N'EN FORMER PLUS QU'UNE. CETTE «DOUBLE-CARTE» EST ALORS CONSIDÉRÉE COMME ÉTANT DE LA VALEUR DE VOTRE CHOIX, INFÉRIEURE OU ÉGALE À DEUX FOIS LA VALEUR INITIALE. ELLE EST CONSIDÉRÉE COMME INCOLORE DANS TOUS LES CAS.

LES RÈGLES S'APPLIQUENT ENSUITE NORMALEMENT.

JE LANCE UNE COMBINAISON COMPRENANT UN DOUBLE-3, UN 6 ET UN 7. J'ANNONCE QUE LA DOUBLE CARTE PREND UNE VALEUR DE 5. J'ACTIVE ENSUITE MES SORTS N°5, 6 ET 7.



CARTES SPECIALES

VALLET (VALEUR DE BLOCAGE = 11 | SPRING. ESCAPE) : SAUF INDICATION CONTRAIRE, VOUS POUVEZ DÉFAUSSER CETTE CARTE EN RÉPONSE À UN SORT D'ATTAQUE. SI VOUS FAITES AINSI, L'ATTAQUE EST ANNULÉE.

DAME (VALEUR DE BLOCAGE = 12 | SUPPLY. CHOOSE 3.) : VOUS POUVEZ DÉFAUSSER CETTE CARTE DURANT VOTRE PHASE PRINCIPALE. SI VOUS FAITES AINSI, RÉVÉLEZ LES TROIS PREMIÈRES CARTES DE LA PIOCHE, PLACEZ-EN UNE DANS VOTRE MAIN ET LE RESTE DANS LA DÉFAUSSE.

ROI (VALEUR DE BLOCAGE = 13 | SUPPLY. RECOVER.) : VOUS POUVEZ DÉFAUSSER CETTE CARTE DURANT VOTRE PHASE PRINCIPALE. SI VOUS FAITES AINSI, VOUS POUVEZ PLACER UNE DES CARTES PRÉSENTES DANS LA DÉFAUSSE DANS VOTRE MAIN.

JOKER (VALEUR DE BLOCAGE = 0) : CETTE CARTE COMPTE COMME UNE CARTE NORMALE (SAUF TÊTES), DE LA VALEUR NUMÉRIQUE DE VOTRE CHOIX ET PEUT AINSI ÊTRE PLACÉE DANS VOTRE ZONE DE CAST OU DANS VOTRE RÉSERVE LORS DE VOTRE PHASE PRINCIPALE. LA VALEUR DOIT ÊTRE ANNONCÉE AVANT DE JOUER LE JOKER ET EST ENSUITE CONSIDÉRÉE EN TOUT POINT COMME UNE CARTE NORMALE, À L'EXCEPTION QU'ELLE EST INCOLORE. LE JOKER CONSERVE LA VALEUR ANNONCÉE TANT QU'IL SE TROUVE SUR LE TERRAIN.

LEXIQUE

TRADUCTION ET EXPLICATIONS DES EFFETS BASIQUES DE BACON PROJECT :

DRAW : PIOCHEZ LE NOMBRE DE CARTES INDIQUÉ.

PREVENT : PRÉVIENT L'ACTIVATION DES ATTAQUES DU TYPE INDIQUÉ. LES CARTES CORRESPONDANTES PEUVENT CÉPANDANT ÊTRE POSÉES.

CHOOSE : TIREZ ET RÉVÉLEZ LE NOMBRE DE CARTES INDIQUÉ. AJOUTEZ UNE DES CARTES RÉVÉLÉES À VOTRE MAIN. LE RESTE VA À LA DÉFAUSSE

RECOVER : CHOISISSEZ LE NOMBRE DE CARTES INDIQUÉ DANS LA DÉFAUSSE ET AJOUTEZ LES À VOTRE MAIN APRÈS LES AVOIR RÉVÉLÉES À VOTRE ADVERSAIRE.

ESCAPE : LES SORTS OFFENSIFS N'ONT AUCUN EFFET JUSQU'À LA FIN DU TOUR.

EQUIVALENCES

LES CARTES UTILISÉES DANS LES EXEMPLES SONT ISSUES DE NOTRE PAQUET DE CARTES PERSONNALISÉES.



EFFETS AJOUTES

CERTAINES CAPACITÉS PEUVENT ÊTRE DOTÉES D'EFFETS SUPPLÉMENTAIRES AUX EFFETS CLASSIQUES DE SUPPORT, DE GARDE ET D'ATTAQUES.

CANNOT ESCAPE : LE JOUEUR DÉFENSEUR NE PEUT PAS ACTIVER DE VALLET POUR ANNULER CETTE ATTAQUE.

CANNOT IGNORE DEF : IGNORE L'EFFET AJOUTÉ "IGNORE DEF", LE CALCUL DES DÉGÂTS SE POURSUIT NORMALEMENT.

COPY : COPIE UN SORT PRÉSENT SUR LE TERRAIN, QU'IL SOIT CONTRÔLÉ PAR VOUS OU VOTRE ADVERSAIRE.

CHANGE : REMPLACE LES EFFETS DES COMPÉTENCES INDIQUÉES PAR DE NOUVEAUX EFFETS TANT QUE "CHANGE" EST ACTIF.

DISABLE : LA CAPACITÉ CIBLÉE PAR "DISABLE" NE PEUT PAS ÊTRE ACTIVÉE TANT QUE L'EFFET EST PRÉSENT SUR LE TERRAIN.

SPRING : LA CAPACITÉ PEUT ÊTRE JOUÉE ET ACTIVÉE EN RÉPONSE À UNE ATTAQUE.

SUPPLY : LA CAPACITÉ PEUT ÊTRE JOUÉE ET ACTIVÉE DURANT VOTRE MAIN PHAISE

FLASH : LA CAPACITÉ PEUT ÊTRE JOUÉE ET ACTIVÉE À TOUT MOMENT EN DÉFAUSSANT DIRECTEMENT LA CARTE CORRESPONDANTE.

SI LA CAPACITÉ EST UTILISÉE LORS D'UNE COMBINAISON; "SPRING", "SUPPLY" OU "FLASH" N'ONT AUCUN EFFET ET LE COMBO SE RÉSOULT NORMALEMENT.

IGNORE CANNOT EVADE : IGNORE L'EFFET AJOUTÉ "CANNOT EVADE", LE CALCUL DES DÉGÂTS SE POURSUIT NORMALEMENT.

IGNORE DEF : ANNULE LES VALEURS DE DÉFENSE CONFÉRÉES PAR LE NIVEAU ET LA ZONE DE CAST.

RED : CONFÈRE DES EFFETS SUPPLÉMENTAIRES À LA CAPACITÉ SI LA CARTE UTILISÉE POUR LA LANCER EST DE COULEUR ROUGE (COEUR OU CARREAU).

REFLECT : SI LE JOUEUR DÉFENSEUR EST ATTAQUÉ PENDANT QUE REFLECT EST ACTIF, IL BLOQUE AUTOMATIQUÉMENT À HAUTEUR DU MONTANT INDIQUÉ. APRÈS LE CALCUL DES DOMMAGES, IL INFLIGE UNE ATTAQUE DU MONTANT INDIQUÉ, DU TYPE MÊME TYPE QUE REFLECT (G, S, A OU D), ET QUI EST DOTÉE DES EFFETS AJOUTÉS "IGNORE DEF." ET "CANNOT EVADE".

STUN : ANNULE LES EFFETS DES SORTS DE SOUTIEN (S) ET EMPÊCHE LEUR ACTIVATION TANT QUE STUN EST ACTIF.

TREAT AS [X] : LES CARTES DE MÊME VALEUR QUE LE SORT DEVIENNENT DES COPIES DE X LORSQU'ELLES SE TROUVENT DANS VOTRE MAIN, DANS VOTRE CAST ZONE, OU DANS VOTRE RÉSERVE. ELLES CONSERVENT LEUR COULEUR.

CREDITS

JAN PIERRE KOS : AUTEUR , GESTIONNAIRE

LUCJAN PAKULSKI : ILLUSTRATEUR

DOWINSON NGUYEN : TESTEUR, GRAPHIC DESIGNER

IRIS ZABULON GUEZENEC : TESTEUSE, GESTIONNAIRE

UN GRAND MERCI,

À FERROHOUND POUR SON INDISPENSABLE PARTICIPATION FINANCIÈRE AINSI QUE SA CONTRIBUTION LORS DE LA CRÉATION DE XENNA IIV, HANNAH ECLIPSE ET CECILIA.

AUX ARTISTES QUI GRAVITENT AUTOUR DU PROJET ET QUI LE FONT VIVRE SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX :

DENX, ANIMATEUR 2D À L'ORIGINE DE LA CINÉMATIQUE DE BACON PROJECT.

CHECKU, ILLUSTRATRICE À L'ORIGINE DU PERSONNAGE D'ASAMI.

KELLZ, ILLUSTRATEUR AYANT PARTICIPÉ AU DÉVELOPPEMENT DE HECTOR HUNT.

AUX TESTEURS QUI ONT VU NAÎTRE ET GRANDIR LE PROJET :

MATTHIEU ESPINASSE, MAXIME YVON, SIMON ALUZE, ABDEL HAMZA, MANON PAPILLON ET HUGUES DEL CAMPO.

À LA MACAQUERIE, À L'ÉQUIPE DU REBOOT BAR ET À TOUTES LES PERSONNES QUE L'ON A RENCONTRÉ LÀ-BAS POUR LEURS PRÉCIEUX RETOURS ET LEUR PARTICIPATION À NOS ÉVÈNEMENTS.

ET À TOUT CEUX QUE L'ON A RENCONTRÉS, QUI ONT DONNÉ LEUR AVIS, QUI ONT TROUVÉ LES ILLUSTRATIONS STYLÉES, OU QUI NOUS ONT POSÉ DES QUESTIONS ULTRA PRÉCISES SUR LE JEU : ENCORE BRAVO.