



La Griffe

Règles du jeu

Apprenez à jouer en regardant nos vidéos, plutôt que de passer 1h à lire les règles



Matériel de jeu

- 175 cartes de jeu : 60 cartes de la faction magicien, 60 cartes de la faction guerrier, 55 cartes neutres
- 51 cartes annexes : 28 cartes de modification d'attaque ou de vie, 14 cartes "Silence", 4 cartes "Miaoullixir", 4 cartes "Points de vie", 1 carte "+1 Miaoullixir"
- Un livret de règles

Types de cartes & Factions



Les cartes d'attaque sont marquées d'un losange rouge orangé



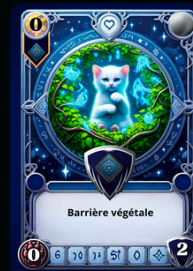
Les cartes de sorts ou d'objets sont marquées d'un losange vert



Les cartes de défense sont marquées d'un losange bleu, et d'un bouclier



Faction guerrier
(cartes rouges)



Faction mage
(cartes bleues)



Faction neutre
(cartes grises)

Cartes Annexes

Faction GUERRIER



Cartes permettant de compter le Miaoullixir

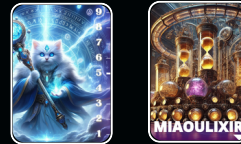


Héros : Catilla le Hun.
Cartes permettant de compter les points de vie



Carte marqueur permettant d'indiquer le passif **SILENCE**

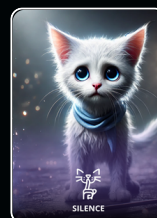
Faction MAGE



Cartes permettant de compter le Miaoullixir

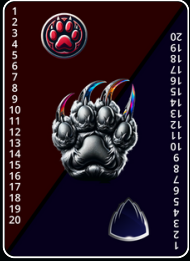


Héros : Merlinou l'enchanteur.
Cartes permettant de compter les points de vie

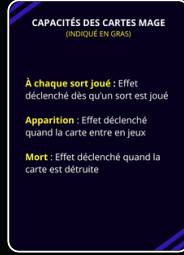


Carte marqueur permettant d'indiquer le passif **SILENCE**

Autres



Cartes permettant de suivre les points de vie et d'attaque d'une carte en jeu.



Cartes permettant un rappel des règles du jeu et des effets que l'on peut trouver sur les cartes.



Carte "+1 Miaoullixir" pour le joueur qui ne commence pas le duel.

Explication générale d'une carte



1. Coût de la carte en Miaoulixirs
2. Niveau de la carte, représenté par une pastille grise (Niveau 1), verte (Niveau 2), dorée (Niveau 3) ou violette (Niveau 4).
3. Le type de carte : attaque, défense, sort/objet
4. Image de la carte
5. Nom de la Carte
6. Explication de la Carte (Effets) : Cette zone décrit les capacités ou effets spéciaux de la carte.
7. Points d'attaque : indique le nombre de dégâts que la carte peut infliger.
8. Points de vie

Points de vie

Le Héros de chaque joueur commence la partie avec 30 points de vie. Les joueurs peuvent suivre le compte de leurs points de vie grâce aux cartes "Héros" de Catila le Hun et de Merlinou l'enchanteur.



EXEMPLE :

Sur cet exemple, il reste 17 points de vie au Héros du joueur qui utilise la faction Guerrier.

Le Miaoullixir représente la monnaie utilisée dans le jeu "La Griffe". Pour pouvoir jouer une carte, le joueur doit dépenser son coût en Miaoulixir (indiqué en haut à gauche de la carte). Chaque joueur commence la partie avec 3 Miaoulixirs (mode débutant) ou 1 Miaoulixir (mode confirmé et expert). Le Miaoulixir non utilisé lors d'un tour est perdu.



EXEMPLE :

Sur cet exemple, le joueur qui utilise la faction Mage a le droit d'utiliser 2 Miaoulixir pendant son tour de jeu.

Les effets



1. Les Passifs : représentent des effets continuellement actifs.
Ces effets sont en MAJUSCULE , ITALIQUE & GRAS.
2. Les capacités : représentent les conditions de déclenchement de l'effet d'une carte.
Il sont écrit en GRAS.
3. Les effets : représentent l'action réalisée par la carte.

Les effets d'une cartes sont toujours indiqués dans cet ordre : le/les passifs, puis la/les capacité(s) , puis le/les effet(s).

Les symboles

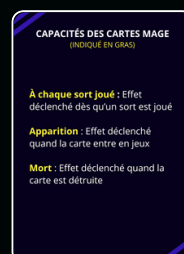


Passifs

- BOUCLIER** => *Les premiers dégâts reçus sont réduits à 0*
- CACHÉ** => Ne peut pas être attaqué tant qu'elle n'a pas elle-même attaqué
- MULTIPLE** => Peut scinder ses points d'attaque sur plusieurs cibles, subit l'attaque de la cible la plus forte
- SILENCE** => La carte perd tout ses effets. (Une carte défense qui reçoit SILENCE perd son effet protecteur)
- VIF** => La carte peut attaquer dès qu'elle arrive en jeu
- => L'adversaire est obligé de tuer la/les carte(s) "défense(s)" avant de pouvoir attaquer les cartes attaques ou le Héros adverse.

Capacités

- À chaque sort joué** => Effet déclenché dès qu'un sort est joué
- À chaque tour** => Effet déclenché au début de chaque tour
- À chaque attaque** => Effet déclenché chaque fois que la carte attaque
- Apparition** => Effet déclenché quand la carte entre en jeu
- Agressif** => Effet déclenché quand la carte attaque
- Mort** => Effet déclenché quand la carte est détruite



Retrouvez facilement les passifs et capacités sur les cartes dédiés pour faciliter les parties.
Ces informations se trouvent au dos des cartes permettant de suivre les points de vies et les points d'attaques

But du jeu

Le but du jeu est de vaincre le Héros adverse en réduisant ses points de vie à zéro.

Modes de jeux

Il existe 3 modes de jeu différents.


Le mode débutant, permettant de prendre en main les mécaniques du jeu. Les joueurs n'utilisent que les cartes de classes (Guerrier et Mage). La phase de constitution des decks est très rapide, et permet de lancer une partie en moins d'une minute. Les joueurs commencent avec plus de possibilités de jeu, et la construction du deck a peu d'importance.


Le mode confirmé, que nous ne recommandons pas pour la ou les premières parties, demande une bonne connaissance des cartes et des mécanismes existants. Les joueurs utilisent toutes les cartes (Guerriers, Mages et Neutres). La constitution du deck prend beaucoup plus de temps dans ce mode de jeu (5 à 15 minutes). L'étape de constitution des decks est essentielle, et elle déterminera en grande partie l'issue de la partie.

Le mode expert, pour lequel il faut une connaissance approfondie des cartes et des mécanismes du jeu. Les parties peuvent se lancer rapidement, cependant la phase de constitution des decks peut être très longue.

Mode de Jeu débutant - PHASE 1 : Constitution des decks

Construction des decks de 30 cartes :

Chaque joueur mélange ses cartes de niveau 1 (représentées par la pastille  en haut à droite de la carte), et en pioche 12.

Chaque joueur mélange ses cartes de niveau 2 (représentées par la pastille  en haut à droite de la carte), et en pioche 8.

Chaque joueur mélange ses cartes de niveau 3 (représentées par la pastille  en haut à droite de la carte), et en pioche 6.

Chaque joueur mélange ses cartes de niveau 4 (représentées par la pastille  en haut à droite de la carte), et en pioche 4.

À la fin du processus, chaque joueur aura un deck personnalisé de 30 cartes, composé uniquement de cartes de sa faction.

Mode de Jeu débutant - PHASE 2 : Combat !

Le but du mode débutant est de découvrir les cartes et les mécaniques du jeu. Il est conseillé de construire un nouveau deck à chaque partie.

Étape 0 (uniquement avant le premier tour) : Ordre et gestion de la main initiale

Les joueurs choisissent qui commence (Pile ou Face, Shifumi, ou autre).

Le joueur 2 récupère la carte "+1 Miaoulixir", cette carte est jouable n'importe quand et permet au joueur 2 de récupérer 1 Miaoulixir uniquement sur le tour où la carte est jouée.

Chaque joueur pioche 4 cartes.

Chaque joueur peut choisir de défausser une ou plusieurs cartes de sa main initiale et de les remplacer par un nombre équivalent de cartes piochées dans son deck. Cette action n'est autorisée qu'avant le premier tour de jeu.

Chaque joueur réintègre les cartes défaussées dans son deck et le mélange.

Chaque joueur commence avec sa jauge de Miaoulixir à 3.

DÉBUT DU DUEL




Étape 1 : Pioche, maximum 10 cartes en main

Au début de son tour le joueur pioche une carte.

Si le joueur a déjà 10 cartes en main, il doit tout de même piocher la carte suivante, la visualiser, puis la défausser immédiatement.

Étape 2 : Phase de jeu

Après avoir pioché, le joueur peut utiliser les cartes qu'il a en main.

Pour jouer une carte, le joueur doit dépenser son coût en Miaoulixirs. Une fois sur le plateau, elle peut y rester (attaques , défenses ) ou disparaître après avoir été jouée (sorts/objets ) .

Chaque joueur ne peut pas avoir plus de 7 cartes (attaque ou défense) en jeu.

Étape 3 : Phase de combat

Le joueur peut décider d'utiliser ou non chacune des cartes posées devant lui pour attaquer une carte où le Héros de l'adversaire. .

Une carte ne peut pas être utilisée directement après avoir été posée, le joueur doit attendre le tour suivant (sauf si la carte possède l'effet "VIF").

Lorsqu'une carte attaque une autre carte, elle subit elle aussi des dégâts si la carte attaquée dispose de point d'attaque.

Exemple:

Le joueur 1 décide d'utiliser une carte avec 4 points de vie et 1 d'attaque pour attaquer une carte du joueur 2 avec 3 d'attaque et 1 point de vie.

Résolution : La carte du joueur 2 est détruite. La carte du joueur 1 perd 3 point de vie et reste en jeu. Pour matérialiser les 3 points de vie perdus, le joueur 1 doit utiliser une des carte annexes permettant de suivre le nombre de point de vie.

Fin de Tour :

Miaoulixir : le joueur voit sa jauge de Miaoulixirs se remplir à nouveau, avec un Miaoulixir supplémentaire par tour, jusqu'à un maximum de 9 Miaoulixirs.

Exemple : premier tour le joueur à 3 Miaoulixirs à utiliser, au deuxième tour il a 4 Miaoulixirs, ..., au 7ème tour 9 Miaoulixirs, au 8ème tour 9 Miaoulixirs, etc...






Conservation de la Main : Les joueurs conservent les cartes restantes de leur main pour le tour suivant.

Le joueur suivant recommence à la phase 1.

Arrivé des cartes ou en jeu

Lorsqu'une carte  ou  arrive en jeu, elle ne peut pas être utilisée instantanément. Le joueur doit attendre le tour suivant pour que la carte puisse attaquer une carte  ou  , ou le Héros de l'adversaire.


Attaque


Toute attaque (d'une carte ,  ou ) vise une seule cible, sauf si un effet indique l'inverse. Lorsque une carte  ou  attaque une autre carte, elle subit autant de dégâts que la carte attaquée a de points d'attaque.


Exemple de partie



Situation initiale : Le joueur 2 (mage) vient de finir son tour, il a une carte neutre et une carte mage sur le terrain. Le Joueur 2 a passé sa jauge de Miaoulxir à 6 à la fin de son tour. C'est au joueur 1 de jouer.

Tour du joueur 1 : le joueur 1 pioche une carte, il a 5 Miaoulxirs (il s'agit du 3ème tour). Il décide de jouer la carte "Barbechat le pirate", pour 2 Miaoulxirs. "Bébé Phoenix" gagne de l'attaque grâce au pouvoir "Apparition" de "Barbechat le pirate" qui "donne +1 d'attaque" à une carte . (Pour rappel la capacité apparition s'active lorsque la carte entre en jeu)

La carte "Posture de défense absolue" était déjà sur le terrain, elle est obligée d'attaquer la carte "Armure de crystal" (car c'est une carte ) et la tue.


La carte "Bébé Phoenix" était déjà sur le terrain, cette carte peut attaquer directement le Héros adverse car le joueur 2 n'a plus de carte  en jeu. Le Héro du joueur 2 (mage) perd donc 4 points de vie.

Mode de jeu confirmé - PHASE 1 : Constitution des Decks

Chaque joueur doit construire un deck de 30 cartes avant de s'affronter en duel.







1/ les 15 premières cartes :

Prendre les 15 cartes de base marquées avec l'icone  en bas au centre de la carte. (uniquement des cartes mage et guerrier)

2/ Sélection des 15 cartes suivantes

Les joueurs choisissent leurs cartes lors de 15 tours de sélections :

- 6 tours avec des cartes de niveau 1 (pastille grise ) ,
- 4 tours avec des cartes de niveau 2 (pastille verte ) ,
- 3 tours avec des cartes de niveau 3 (pastille dorée ) ,
- 2 tours avec des cartes de niveau 4 (pastille violette ) .

Déroulé d'un tour de sélection (Pile ou Face, Shifumi ou autre pour déterminer le joueur qui commence).

Les joueurs découvrent 2 cartes de chaque faction (soit 6 cartes : 2 cartes guerrier, 2 cartes mage, 2 cartes neutre).

- Le premier joueur choisit une carte parmi les 2 cartes de sa faction et les 2 cartes neutres,
- le deuxième joueur choisit une carte parmi les 2 cartes de sa faction et la/les carte(s) neutre(s) restante(s),
- les cartes restantes sont défaussées.

À la fin du processus, chaque joueur aura un deck personnalisé de 30 cartes, composé de cartes de leur faction et de cartes neutres.

Joueur 1


1er

Carte sélectionnée par le joueur 1

2ème

Carte sélectionnée par le joueur 2

Joueur 2

Sur le premier tour de sélection le joueur 1 commence (1er) et choisit une carte guerrier parmi les 4 cartes proposées (marquées de l'icone ). Le joueur 2 choisit lui aussi une carte de sa faction parmi les 4 cartes restantes. **Toutes les cartes non sélectionnées sont défaussées.**

Joueur 1

2ème

Carte sélectionnée par le joueur 1

1er

Carte sélectionnée par le joueur 2

Joueur 2

Sur le deuxième tour de sélection c'est au joueur 2 de commencer à choisir. Il prend une carte neutre. Le Joueur 1 a donc le choix entre 3 cartes restantes. Il choisit à nouveau une carte guerrier.

Mode de jeu confirmé - PHASE 2 : Combat !





La phase de combat est la même que dans le mode débutant.

Différence : les joueurs débutent le premier tour avec **1 Miaoulixir à la place de 3.**

Les joueurs ont donc 1 Miaoulixir au tour 1, 2 Miaoulixirs au tour 2, ... 9 Miaoulixirs au tour 9, 9 Miaoulixirs au tour 10 ... etc

Mode de jeu expert - PHASE 1 : Constitution des decks

Chaque joueur peut constituer le deck de son choix avec l'ensemble des cartes d'une faction et les cartes neutres.

Les joueurs ne sont pas obligés de suivre un nombre défini de cartes de niveau 1 (pastille ) , de niveau 2 (pastille ) , de niveau 3 (pastille ) ou de niveau 4 (pastille ) . Il est cependant conseillé de construire un deck avec un bon équilibre en termes de coût en Miaoulixir afin d'avoir un maximum de chances de pouvoir jouer à chaque tour.

Il est aussi possible de trouver des exemples de decks pré-faits sur notre site internet : www.jeuxlagriffe.notion.site

Mode de jeu expert - PHASE 2 : Combat !

La phase de combat est exactement la même que pour le mode de jeu confirmé.



***Vous avez des doutes sur la façon de jouer une carte,
visitez notre site internet :
www.jeulagriffe.notion.site***



ENTREZ DANS LA
LÉGENDE
DU ROYAUME DE FÉLINDOR

