

Nom de la Carte	Type	Coût Mana Mise en jeu	Caractéristique en jeu	Effet	Coût Mana Activation Effet
Valet	Créature	1	1/1	Coup Spécial : Sacrifice Les dégâts infligés à une Créature en jeu sont redirigés vers le Valet	1
Dame	Créature	2	2/2	Coup Spécial : Protection Les dégâts infligés à la Dame sont redirigés vers le joueur qui la contrôle	2
Roi	Créature	3	3/3	Coup Spécial : Savoir Le joueur qui contrôle le Roi pioche une carte de son Deck	3
3	Mana	0	(engagé) : produit 1 point de Mana	Croissance : La Créature en combat ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour	0
5	Mana	0	(engagé) : produit 1 point de Mana	Croissance : La Créature en combat ciblée gagne +5/+5 jusqu'à la fin du tour	0
7	Mana	0	(engagé) : produit 1 point de Mana	Croissance : La Créature en combat ciblée gagne +7/+7 jusqu'à la fin du tour	0
9	Mana	0	(engagé) : produit 1 point de Mana	Croissance : La Créature en combat ciblée gagne +9/+9 jusqu'à la fin du tour	0
2	Dégât	-	-	Infliger 1 point de dégât à une cible	1
4	Dégât	-	-	Infliger 2 points de dégât à une cible	2
6	Dégât	-	-	Infliger 3 points de dégât à une cible	3
As	Action	-	-	Annuler tous les dégâts sur une cible	1
8	Action	-	-	Mettre la Créature ciblée en jeu dans la Main de son propriétaire	1
10	Action	-	-	Mettre une carte au hasard de la Main du joueur ciblé dans sa Défausse	1
Joker	Action	-	-	Choisir une carte dans son Deck et la mettre dans sa Main, puis mélanger le Deck	1

Etape	Phase de jeu	Description
1	Début du tour	Dégager ses cartes, piocher une carte de son Deck (sauf premier tour du joueur commençant la partie).
2	Pré attaque	Joueur dont c'est le tour : Poser une carte Mana en jeu (une fois par tour), Invoquer une Créature. Tous les joueurs : Jouer des Action / Dégât / Coup Spécial.
3	Attaque	Déclaration des Attaquants, Déclaration des Bloqueurs, Combat (Action / Dégât / Coup Spécial / Croissance), Résolution des effets.
4	Post Attaque	Joueur dont c'est le tour : Poser une carte Mana en jeu (une fois par tour), Invoquer une Créature. Tous les joueurs : Jouer des Action / Dégât / Coup Spécial.
5	Fin du tour	Se défausser des cartes de son choix si plus de 5 cartes en Main, mettre une carte en Main sous son Deck pour piocher une carte, annoncer la fin du tour.

Définition	Description
Croissance	Carte Mana utilisée depuis la Main et <u>uniquement lors d'un combat entre Créatures</u> . La valeur de la carte indique de combien de points l'Attaque/Défense est augmentée. Une carte Mana en jeu ne peut être utilisée comme Croissance. Une fois son effet activé, une carte Croissance va dans la défausse de son propriétaire.
Coup Spécial	Compétence pouvant être activée lorsque la Créature est en jeu (pas dans la Main, ni dans la Défausse). Le coût en Mana doit être payé pour que la compétence s'active. <u>Utiliser un Coup Spécial n'engage pas la Créature</u> . Jouer un Coup Spécial est considéré comme jouer une carte Action, il peut donc être activé durant les mêmes phases de jeu.
Mal d'invocation	Une Créature arrivée en jeu lors du tour en cours ne peut pas attaquer.
Résolution des Effets	Les effets sont résolus dans l'ordre "Dernier arrivé, Premier résolu".
Attaquer	Pour attaquer son adversaire on utilise ses Créatures en jeu, <u>dégagées</u> et sans Mal d'invocation. Une Créature désignée comme Attaquante s'engage immédiatement. Si elle est bloquée par une Créature, elle inflige ses points de dégâts à cette Créature. Si elle n'est pas bloquée elle inflige ses dégâts au joueur adverse. Si plusieurs Créatures bloquent l'Attaquant, c'est le propriétaire de l'Attaquant qui choisit comment sont réparti les dégâts de sa Créature Attaquante.
Bloquer	Pour chaque Créature Attaquante le joueur peut désigner comme Bloqueuse une ou plusieurs de ses Créatures en jeu <u>dégagées</u> . Plusieurs Créatures Bloqueuses peuvent bloquer une seule Créature Attaquante, dans ce cas les dégâts qu'elles infligent à l'Attaquant s'additionnent. Par contre une Créature Bloqueuse ne peut bloquer plusieurs Attaquants.
Cible	Joueur ou Créature.