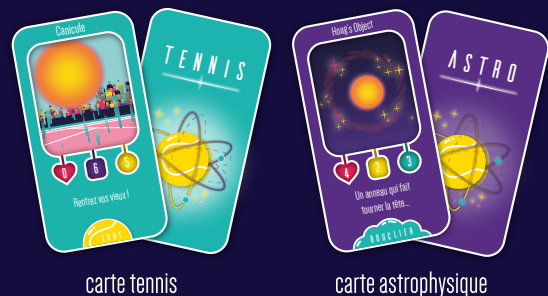


CONTENU DE LA BOÎTE :

24 cartes Astrophysique
24 cartes Tennis
1 plateau de jeu
30 jetons
Ce livret des règles



PRINCIPE DU JEU

SPACE est un jeu de plateau dans lequel les univers du tennis et de l'astrophysique s'affrontent au cours d'une partie de cartes. Il s'agit ici d'un match 1 vs 1 (joueur contre joueur).

Votre but étant de vaincre votre adversaire en faisant descendre ses points de vie à 0 à l'aide de puissantes cartes magiques.

MISE EN PLACE

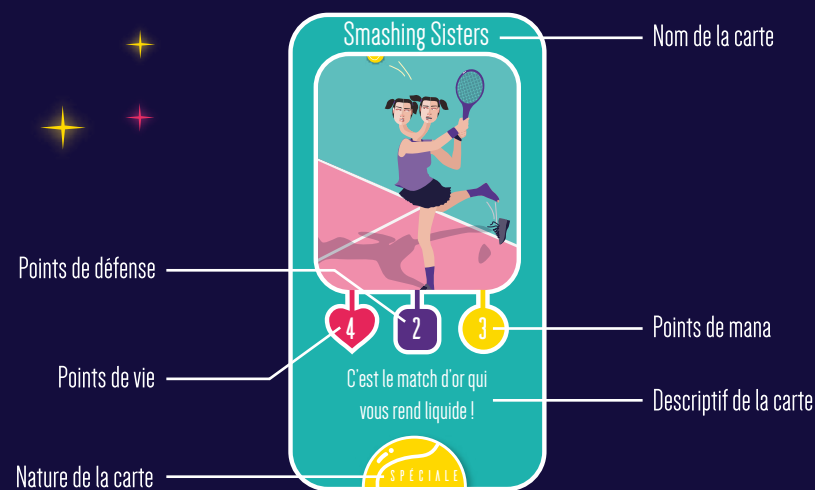
Pour commencer, chaque joueur choisi son camp. Mélangez et répartissez ensuite les cartes entre les deux joueurs en fonction de ce choix et les placer dans les encarts prévus à cet effet sur le plateau de jeu.

Prenez ensuite 1 jeton chacun, que vous placez sur la case '20' au dessus de votre personnage. Ce chiffre représente vos points de vie, le jeton sera alors à déplacer sur les autres chiffres au fur et à mesure de la partie, selon le nombre de points de vie que vous perdez.

Les autres jetons vous servent à placer vos points de mana, qui augmente tout au long de la partie et qui vous serviront à invoquer des cartes. De la même manière que les points de vie, les jetons de mana sont à placer sur les petites cases rondes de votre plateau de jeu.

Votre terrain de jeu est fin prêt ! La partie peut alors commencer !

DESCRIPTIF D'UNE CARTE



TOUR DE JEU

Les héros démarrent avec 20 points de vie et 1 point de mana -> *Les points de mana sont les ressources nécessaires pour invoquer des cartes sur le terrain de jeu.* La capacité de ressources en mana augmente de 1 à chaque tour, sachant que le maximum est de 10. Le coût des cartes varie en fonction de leur pouvoir, leur force ou leur rareté. Si le joueur a en main une carte sort « coûtant » 3 points de mana mais que celui-ci n'a pas assez de ressources disponibles, alors il lui faudra attendre les prochains tours pour l'invoquer.

Chaque joueur débute la partie en piochant 3 cartes dans son deck et les placent dans sa main. A tour de rôle, chacun va poser des cartes sur le terrain afin d'établir une stratégie pour attaquer et parvenir à vaincre son adversaire.

A chaque tour, le joueur pioche une carte de son deck. Il est possible de poser autant de cartes que souhaitées dès l'instant où le joueur a assez de points de mana disponibles.

Il existe quatre types de cartes :

6 cartes créatures (x2) -> Cartes offensives destinées à attaquer les cartes adversaires ou directement le héros de l'autre camp.

Il faut noter que lorsqu'une créature est invoquée, elle devra patienter un tour avant de pouvoir attaquer le camp adversaire.
3 cartes sorts -> Cartes spéciales qui possèdent un pouvoir particulier (soin, maléfice, ...) prend effet instantanément et n'est utilisable qu'une fois.

2 cartes boucliers (x2) -> Cartes de protection, qui ont pour but d'encaisser les dégâts causés par l'adversaire et ainsi protéger son héros.

1 carte unique -> Carte rare qui possède une très forte puissance, c'est la carte maîtresse d'un deck.

Chaque joueur peut avoir jusqu'à 20 cartes en main et peut décider ou non de placer une ou plusieurs cartes, selon la stratégie qu'il souhaite employer. Chaque carte possède un certain nombre de points d'attaque et de points de défense.

Pour attaquer et détruire une carte adverse, le monstre appelé sur le terrain doit avoir au minimum le même montant de points d'attaque que les points de défense de la créature ennemie. Si tel n'est pas le cas, vous ferez baisser les points de défense de la carte adverse en fonction de vos points d'attaque.

En revanche, attaquer une carte ennemie causera également des points de dégâts à votre monstre. Il faut donc veiller à calculer les dégâts qui seront infligés à l'un comme à l'autre dans le but d'affiner une stratégie et décider quel cas de figure est le plus rentable.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dans trois cas de figures possibles :

Lorsque l'un des deux héros arrive à 0 point de vie.

Lorsque l'un des deux héros a épuisé toutes ses cartes.

Lorsque l'un des deux héros décide d'abandonner la partie.

