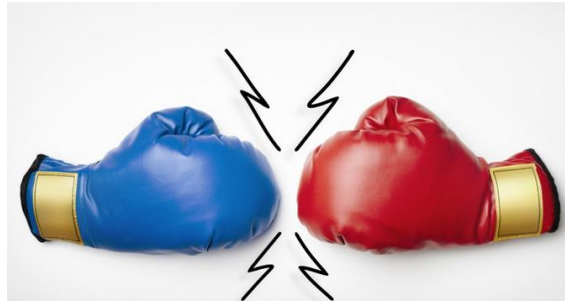


Duel Equa-X

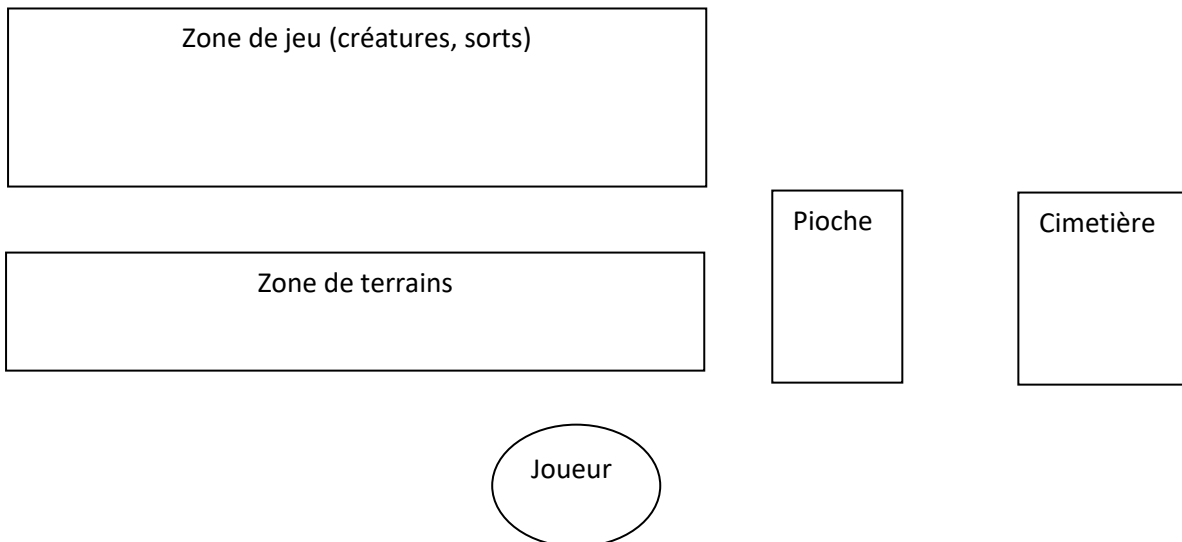


But du jeu : Utiliser la force des équations pour mettre l'adversaire à 0 points

Mise en place :

- * Chaque joueur commence avec 15 points
- * Chaque joueur mélange son jeu de 30 cartes
- * Chaque joueur pioche ensuite 5 cartes
- * Le reste des cartes est la pioche ; à côté de la pioche se trouvera le cimetière pour toutes les cartes jouées ou mortes.
- * Le joueur ayant le plus de difficultés en résolution d'équations commence.

Espace de jeu :

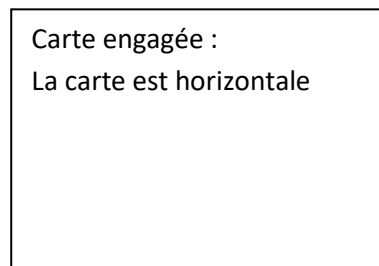
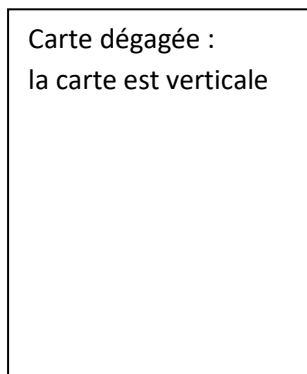


Tour de jeu :

- * Piocher 1 carte
- * Dégager les terrains et les créatures que l'on possède
- * Jouer maximum un terrain
- * Jouer les sorts ou les créatures possibles en fonction du mana disponible
- * Attaquer avec les créatures que l'on veut (**Attention le premier joueur ne peut pas attaquer lors de son premier tour**)
- * Jouer les sorts ou les créatures possibles en fonction du mana disponible
- * Fin du tour de jeu

Règles de jeu :

- * Pour avoir du mana on engage le terrain choisit qui nous fournit une quantité de x mana (x solution d'une équation)



- * Pour attaquer on engage la créature qui attaque (sauf règle contraire)
- * Pour bloquer (Défendre), une créature n'a pas besoin de s'engager mais doit surtout être dégagée pour bloquer.
- * Quand on joue un sort on le résout puis il va au cimetière

Phase d'attaque// défense ou de combat :

Les deux créatures infligent leurs forces sur la défense adverse

si la force de la créature 1 est plus grande (ou égale) que la défense de la créature 2 : la créature 2 meurt

si la force de la créature 1 est plus petite que la défense de la créature 2 : la créature 2 reste en jeu

Si une créature n'est pas bloquée elle fait perdre à l'adversaire un nombre de points égal à la force de la créature.

Structure d'une carte :

