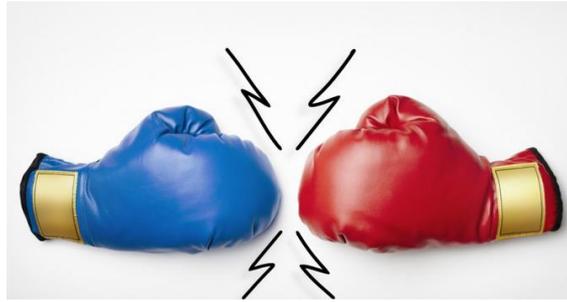


## Duel Equa-X

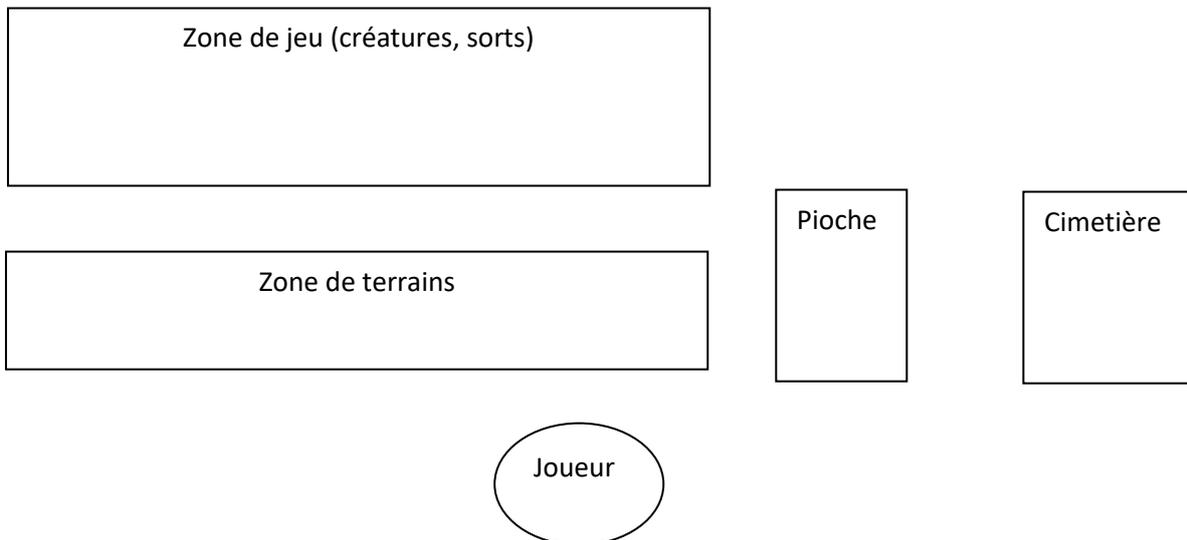


**But du jeu :** Utiliser la force des équations pour mettre l'adversaire à 0 points

### **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 :**

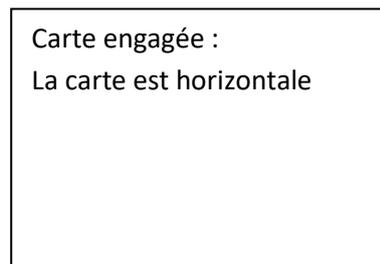
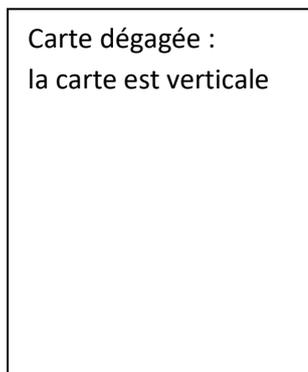


### **Tour de jeu :**

- \* 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 :

