

## Zone de Shield

### Base

• Posez ici une carte EX Base au début de la partie.

• Une seule Base à la fois. Une nouvelle Base peut être déployée après que la Base déployée précédemment a été placée dans la défausse.

### Shields

• Au début de la partie, piochez 6 cartes du dessus de votre deck et posez-les face cachée.

## Zone de combat

- Seules les Link Units peuvent attaquer immédiatement après avoir été déployées.
- Pas plus de 6 cartes Unit maximum.
- 1 carte Pilot peut être associée à 1 carte Unit.

### Attaque d'Unit

- 1 Étape d'attaque
- 2 Étape de blocage
- 3 Étape d'action
- 4 Étape de dégâts
- 5 Étape de fin de combat



Labels for the top card (Strike Gundam):

- Lv. (Niveau)
- Cost (Coût)
- Numéro de la carte
- Type de carte
- Nom de la carte
- Couleur
- Effet
- Secteur
- Conditions de lien
- Attribut
- AP (points d'attaque)
- HP (points de vie)

Labels for the bottom card (Aina Yamato):

- Nom de la carte
- Effet
- Boost d'HP
- Boost d'AP
- Attribut

Text below the cards: Posez une carte Pilot sous une carte Unit pour les associer.

## Zone de deck

(50 cartes)

### Déroulement de la partie

- 1 Phase d'ouverture  
Activez les cartes Unit, Base et Resource.
- 2 Phase de pioche  
Piochez 1 carte.
- 3 Phase de Resources  
Posez 1 carte Resource.
- 4 Phase principale  
Effectuez ces actions autant de fois que vous le désirez :  
- Jouez une carte de votre main  
- Activez une compétence **Activate: Main** (Activer-Principal)  
- Attaquez avec une carte Unit
- 5 Phase de fin  
- Timing d'action
- Tour de l'adversaire

## Zone de Resources

- Le joueur qui joue en second pose une carte EX Resource au début de la partie.
- 5 cartes jetons EX Resource maximum.

### Zone de deck de Resources

(10 cartes Resource)

### Payer le Cost

- 1 Vérifiez que le nombre de cartes Resource que vous possédez est égal ou supérieur au Lv. inscrit dans le coin en haut à gauche de la carte.
- 2 Vous pouvez payer le Cost de la carte en mettant au repos un nombre de cartes Resource égal à ce Cost, affiché dans le coin en haut à gauche.

3 cartes Resource ou plus rempliront ses conditions de niveau.

Mettez au repos 2 cartes Resource pour payer son Cost.

## Défausse



# GUNDAM™ CARD GAME

Site officiel

<https://www.gundam-gcg.com>

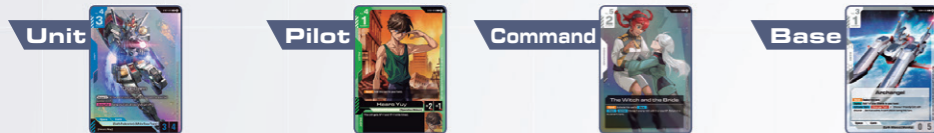


\* Le coût de la connexion internet pour accéder au site internet est la responsabilité du joueur.

## Jouer nécessite

### Un deck

Un deck est construit à partir des quatre types de cartes suivants :



- Un deck contient exactement 50 cartes.
- Il peut contenir jusqu'à 2 couleurs de cartes.
- Il peut contenir jusqu'à 4 cartes portant le même numéro.

### Un deck de Ressources

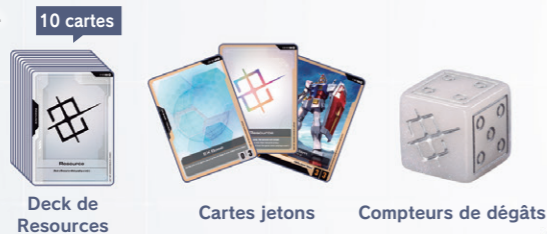
Un deck de Ressources contient exactement 10 cartes.

### Des cartes jetons

Cartes EX Bases et EX Ressources.  
N'importe quel autre jeton, si nécessaire.

### Des compteurs de dégâts

Quelque chose permettant de compter les dégâts (dés, etc.)



## Se préparer à jouer

### 1 Préparez votre deck et votre deck de Ressources.

- Mélangez votre deck de 50 cartes et posez-le dans votre zone de deck.
- Posez votre deck de 10 cartes Resource dans votre zone de deck de Ressources.

### 2 Utilisez une méthode telle que pierre-feuille-ciseaux pour choisir qui joue en premier.

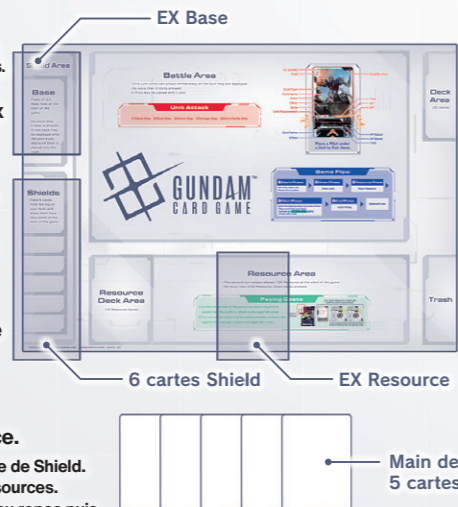
### 3 Piochez 5 cartes pour former votre main de départ.

- Les joueurs peuvent défausser ces cartes et en piocher de nouvelles, une seule fois, en commençant par le premier joueur. Remettez alors votre main sous de votre deck, piochez 5 nouvelles cartes et mélangez votre deck.

### 4 Posez 6 cartes du haut de votre deck dans votre zone de Shield, une par une, en commençant par l'emplacement le plus proche de vous et en les superposant.

### 5 Préparez les cartes jetons EX Base et EX Resource.

- Posez une carte EX Base dans l'emplacement Base de votre zone de Shield.
- Le second joueur pose 1 carte EX Resource dans sa zone de Ressources.
- Au moment de payer des Costs, mettez les cartes EX Resource au repos puis retirez-les du jeu.



## Conditions de victoire

La partie se termine lorsqu'un joueur remplit l'une des conditions de victoire suivantes :

- Vous infligez des dégâts à votre adversaire alors qu'il n'a plus de cartes dans sa zone de Shield.**  
\* Les dégâts de combat sont infligés par une carte Unit en fonction de ses AP.
- Votre adversaire n'a plus de cartes dans son deck.**

## Déroulement des tours

Le jeu se déroule en suivant les phases ① à ⑤, en commençant par le premier joueur.

### 1 Phase d'ouverture

Activez (verticalement) toutes les cartes mises au repos (horizontalement).

### 2 Phase de pioche

Piochez 1 carte.

### 3 Phase de Ressources

Piochez 1 carte de votre deck de Ressources et placez-la dans votre zone de Ressources.

### 4 Phase principale

Pendant la phase principale, vous pouvez **jouer une carte de votre main**, **activer une capacité Activer·Main (Activer·Principal)** ou **attaquer avec une carte Unit**. Ces actions peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre et autant de fois que désiré.

#### Jouer une carte de votre main

Les cartes de votre main dont les conditions de niveau sont remplies peuvent être jouées en payant leur Cost.



#### ● Déployer les cartes Unit et Base

- Les cartes Unit sont déployées dans la zone de combat.
- Les cartes Base sont déployées dans l'emplacement Base de votre zone de Shield.
- Les cartes Unit ne peuvent pas attaquer lors du tour où elles sont déployées, mais elles peuvent attaquer à partir de votre tour suivant.

#### ☆ Limites de cartes

- Vous pouvez déployer jusqu'à 6 cartes Unit et 1 carte Base.
- Si déployer une carte Unit ou Base vous fait dépasser le nombre de cartes autorisées, choisissez une carte déjà présente et mettez-la dans votre défausse avant de déployer la nouvelle.



#### ● Associer des cartes Pilot

- Dans la zone de combat, vous pouvez associer une carte Pilot à une carte Unit en la plaçant sous cette dernière. Chaque carte Unit peut être associée à une seule carte Pilot.
- Une carte Command possédant la capacité [Pilot] (Pilote) peut être associée à une carte Unit en tant que carte Pilot, au lieu d'activer sa capacité de carte Command.

#### ☆ Les Link Units

- Quand une carte Pilot est associée à une carte Unit et que les conditions de lien sont remplies, cette carte Unit devient une « Link Unit ». Les Link Units peuvent attaquer immédiatement lors du tour où elles sont déployées.

#### ● Activer des cartes Command

- Seules les cartes Command possédant le timing **Main** (Principal) peuvent être jouées.

#### Activer une capacité Activer·Main (Activer·Principal)

- Les capacités **Activer·Main** (Activer·Principal) des cartes peuvent être activées.

## Attaque d'Unit

Suivez ces étapes pour attaquer avec une carte Unit :

### 1 Étape d'attaque

- Mettez au repos la carte Unit avec laquelle vous voulez attaquer et désignez une cible.
- Vous pouvez choisir comme cible soit une carte Unit ennemie au repos, soit votre adversaire.
- Les cartes Unit déployées ce tour-ci ne peuvent pas attaquer (excepté les Link Units).

### 2 Étape de blocage

- L'adversaire peut activer le **Blocker** (Blocage) d'une carte Unit possédant cette capacité et changer la cible de l'attaque.

### 3 Étape d'action

#### ☆ Étape d'action

Les actions suivantes peuvent être effectuées lors d'une étape d'action, en commençant par le joueur défenseur : (Effectuez les actions chacun à votre tour : défenseur → attaquant → défenseur, et ainsi de suite.)

- Activer une carte Command possédant le timing **Action** (Action)
- Activer une capacité **Activer·Action** (Activer·Action)
- Passer son tour

L'étape d'action se termine lorsque le joueur défenseur et le joueur attaquant passent leurs tours deux fois de suite.



### 4 Étape de dégâts

- Si la cible de l'attaque est une carte Unit ennemie**  
Les deux cartes Unit (cible et carte attaquante) infligent simultanément des dégâts équivalents à leurs propres AP.

- Si la cible de l'attaque est l'adversaire**  
Si l'adversaire possède une Base, infligez à celle-ci des dégâts équivalents aux AP de la carte Unit attaquante.  
Si l'adversaire n'a pas de Base, infligez à ses Shields des dégâts équivalents aux AP de la carte Unit attaquante.

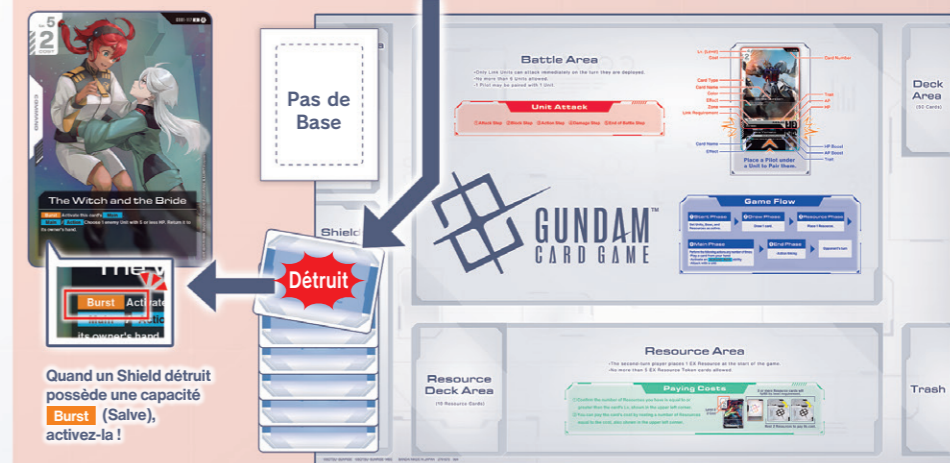
\* Considérez que chaque Shield possède 1 HP. Recevoir 2 dégâts ou plus ne détruit toutefois que le premier Shield disponible.

- S'il n'y a plus de cartes dans la zone de Shield adverse, les dégâts sont infligés à l'adversaire.
- Si vous infligez des dégâts à votre adversaire, vous remportez immédiatement la partie.

#### ☆ Gestion des dégâts

- Quand une carte reçoit des dégâts, placez sur la carte un compteur de dégâts équivalent aux dégâts reçus.
- Une carte Unit ou Base qui reçoit des dégâts égaux ou supérieurs à ses HP est détruite et placée dans la défausse, ainsi que toute carte lui étant associée.
- Quand un Shield est détruit, révélé la carte en question et placez-la dans la défausse. Si la carte possède une capacité **Burst** (Salve), ladite capacité peut être activée lorsque la carte est révélée.

Si l'adversaire n'a pas de Base, infligez à ses Shields des dégâts équivalents aux AP de la carte Unit attaquante.



### 5 Fin de l'étape de combat

- Les capacités indiquant l'état « during this battle » (pendant ce combat), perdent leur effet.
- C'est la fin de l'attaque de cette carte Unit.

## 5 Phase de fin

Suivez ces étapes pendant la phase de fin :

- Une étape d'action a lieu. (Voir ☆ Étape d'action.)
- Résolvez toutes les capacités qui s'activent en fin de tour.
- Toutes les capacités temporaires ayant pris effet pendant ce tour perdent leurs effets.
- Si vous avez 11 cartes ou plus dans votre main, défaussez les cartes de votre choix afin que votre main n'en contienne plus que 10.

Après avoir suivi chacune des étapes ci-dessus, c'est le tour de votre adversaire.



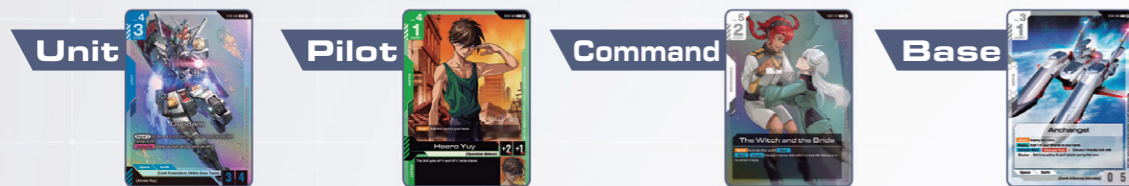
## Conseils pour construire son deck

☆ Commençons par revoir les règles de construction de deck.

### ● Règles de construction de deck

- Un deck contient exactement 50 cartes.
- Il peut contenir jusqu'à 2 couleurs de cartes.
- Il peut contenir jusqu'à 4 cartes portant le même numéro.

☆ Il y a 4 types de cartes.



☆ Afin d'obtenir un deck équilibré, nous vous recommandons la composition suivante :

- 25 à 28 cartes Unit
- 6 à 8 cartes Pilot
- 8 à 10 cartes Command
- 4 à 6 cartes Base

\*En fonction des cartes que vous possédez, il ne vous sera pas toujours possible d'atteindre l'équilibre ci-dessus. Substituez des cartes Unit et Base supplémentaires à la place de toutes les cartes qui vous manqueraient.

☆ Regardons de plus près les niveaux des cartes.

Inclure 16 à 20 cartes Unit de Lv. 3 ou moins vous aidera à commencer votre tour plus facilement. Amusez-vous avec votre deck jusqu'à trouver l'équilibre qui vous convient le mieux.

☆ Regardons de plus près les conditions de lien sur les cartes Unit.

Certaines cartes Unit ont des conditions de lien. Une carte Unit ne peut normalement pas attaquer lors du tour où elle est déployée, mais si vous l'associez à la carte Pilot indiquée dans ses conditions de lien, elle pourra attaquer immédiatement. Ajoutez à votre deck les cartes Pilot qui correspondent aux conditions de lien de vos cartes Unit.

☆ Assurez-vous d'inclure des cartes Command pouvant être utilisées pendant le timing **Action** (Action).

Vous pouvez utiliser des cartes Command portant la marque **Action** (Action) pendant que les cartes Unit se battent et à la fin de chaque tour.

Utilisez-les efficacement pour retourner la situation à votre avantage.

☆ Essayons maintenant de construire un deck.

- 1 Commencez par votre combinaison favorite d'une carte Unit et d'une carte Pilot.
- 2 Ajoutez des cartes des mêmes couleurs tout en suivant nos recommandations pour un deck équilibré.
- 3 Vérifiez bien que vous n'avez pas ajouté trois couleurs par erreur (seules deux couleurs sont autorisées).
- 4 Comptez combien de cartes Unit sont de Lv. 3 ou moins (16 à 20 cartes est un nombre idéal).
- 5 Et voilà, votre deck est prêt !

## Deck « midrange » bleu et blanc

| Numéro   | Nom de la carte               | Lv. (Niveau) | Rareté | Quantité |
|----------|-------------------------------|--------------|--------|----------|
| ST01-001 | Gundam                        | 4            | LR     | 1        |
| ST01-002 | Gundam (MA Form)              | 5            | C      | 2        |
| ST01-005 | GM                            | 2            | C      | 2        |
| ST04-001 | Aile Strike Gundam            | 5            | LR     | 1        |
| ST04-005 | Strike Dagger                 | 2            | C      | 2        |
| GD01-004 | Guncannon                     | 3            | R      | 2        |
| GD01-005 | Unicorn Gundam (Unicorn Mode) | 5            | R      | 2        |
| GD01-009 | G-Fighter                     | 3            | U      | 3        |
| GD01-011 | Loto                          | 2            | U      | 2        |
| GD01-013 | Gundam                        | 4            | C      | 2        |
| GD01-018 | ReZEL                         | 3            | C      | 3        |
| GD01-068 | Perfect Strike Gundam         | 5            | R      | 2        |
| GD01-077 | Strike Gundam                 | 4            | C      | 2        |

| Numéro   | Nom de la carte       | Lv. (Niveau) | Rareté | Quantité |
|----------|-----------------------|--------------|--------|----------|
| ST01-010 | Amuro Ray             | 4            | C      | 2        |
| ST04-010 | Kira Yamato           | 4            | C      | 2        |
| GD01-088 | Banagher Links        | 5            | U      | 2        |
| GD01-089 | Riddhe Marcanas       | 3            | C      | 2        |
| ST01-012 | Thoroughly Damaged    | 2            | C      | 2        |
| ST01-013 | Kai's Resolve         | 3            | C      | 2        |
| ST04-013 | Hawk of Endymion      | 2            | C      | 3        |
| GD01-100 | A Show of Resolve     | 4            | U      | 1        |
| GD01-118 | Overflowing Affection | 2            | U      | 2        |
| ST01-015 | White Base            | 3            | C      | 2        |
| ST04-015 | Archangel             | 3            | C      | 2        |
| GD01-124 | Side 7                | 1            | C      | 2        |



## Comment jouer ce deck

### ■ Tours de départ

Déployez des cartes Unit plus légères telles que « Strike Dagger » et « ReZEL ». Renforcez vos cartes Unit en les associant à leurs cartes Pilot, si vous les avez en main, afin d'améliorer vos chances pendant le combat. Le second joueur peut déployer une carte Unit de Lv. 2 dès le départ en utilisant sa carte EX Resource. Un « GM » de Lv. 2, dont le Cost est de 1, peut être déployé sans consommer de carte EX Resource, ce qui le rend encore plus redoutable.

### ■ Milieu de partie

Préparez une carte Unit et une carte Pilot pouvant être associées dans votre main, telles que « Gundam » et « Amuro Ray », puis attendez le moment propice pour lancer leur attaque contre votre adversaire. Puisque les Link Units peuvent attaquer immédiatement, vous pouvez aussi attendre qu'une carte Unit ennemie de la zone de combat soit au repos pour lancer une attaque destructrice.

### ■ Fin de partie

Même si la partie dure longtemps, ajoutez des cartes à votre main avec « A Show of Resolve » et créez des jetons Unit grâce à « White Base ». Cela vous fournira suffisamment d'endurance au combat et augmentera la pression sur votre adversaire. Au moment opportun, attaquez l'adversaire avec une Link Unit telle que « Kira Yamato » et « Aile Strike Gundam » pour remporter la victoire.

## Deck agressif vert et blanc

| Numéro   | Nom de la carte         | Lv. (Niveau) | Rareté | Quantité |
|----------|-------------------------|--------------|--------|----------|
| ST02-001 | Wing Gundam             | 6            | LR     | 1        |
| ST02-002 | Wing Gundam (Bird Mode) | 3            | C      | 3        |
| ST02-005 | Maganac                 | 2            | C      | 2        |
| ST03-008 | Zaku II                 | 2            | C      | 2        |
| GD01-028 | Gundam Sandrock         | 5            | R      | 2        |
| GD01-030 | Rick Dom                | 3            | U      | 3        |
| GD01-034 | Gundam Heavyarms        | 4            | U      | 2        |
| GD01-040 | Wing Gundam             | 5            | C      | 2        |
| GD01-041 | Shenlong Gundam         | 4            | C      | 4        |
| GD01-070 | Gundam Aerial           | 5            | R      | 1        |
| GD01-075 | Darilbalde              | 3            | U      | 3        |
| GD01-076 | Michaelis               | 3            | U      | 3        |

| Numéro   | Nom de la carte         | Lv. (Niveau) | Rareté | Quantité |
|----------|-------------------------|--------------|--------|----------|
| ST01-011 | Suletta Mercury         | 4            | C      | 2        |
| ST02-010 | Heero Yuy               | 4            | C      | 2        |
| GD01-091 | Chang Wufei             | 4            | U      | 2        |
| GD01-097 | Guel Jeturk             | 3            | U      | 2        |
| ST02-012 | Simultaneous Fire       | 4            | C      | 2        |
| ST02-013 | Peaceful Timbre         | 4            | C      | 2        |
| GD01-107 | First Contact           | 3            | U      | 2        |
| GD01-117 | The Witch and the Bride | 5            | R      | 1        |
| GD01-118 | Overflowing Affection   | 2            | U      | 3        |
| ST02-015 | Saint Gabriel Institute | 2            | C      | 2        |
| ST04-015 | Archangel               | 3            | C      | 2        |



## Comment jouer ce deck

### ■ Tours de départ

Ce deck vise à déployer des cartes Unit de Lv. 4 ou plus avant que votre adversaire n'ait le temps de réagir. Utilisez des cartes telles que « Wing Gundam (Bird Mode) » et « First Contact » pour augmenter vos Ressources. Si vous échouez à piocher ces cartes d'augmentation de Ressources, pas de panique : il vous reste de nombreuses cartes Unit à jouer.

### ■ Milieu de partie

Si vous réussissez à augmenter vos Ressources, mettez la pression avec des cartes Unit de niveau moyen telles que « Shenlong Gundam » et « Gundam Sandrock ». Déployez « Gundam Aerial » lorsqu'il n'y a pas de carte Unit de Lv. 5 ou plus dans votre zone de combat. Le Cost de cette carte n'est que de 1 si vous avez 4 cartes Command dans votre défausse. Quel effet redoutable !

### ■ Fin de partie

La Link Unit qui associe « Wing Gundam » et « Heero Yuy » est extrêmement puissante, alors tentez d'avoir ces deux cartes dans votre main à l'aide de « Saint Gabriel Institute » et « Overflowing Affection ». Détruire une carte Unit ennemie lors du combat et utiliser **Breach** (Brèche) infligera des dégâts à la zone de Shield ennemie. Chaque carte Unit ennemie éliminée vous rapprochera de la victoire !



## Règles de combat en équipe (pour 4 joueurs)

Les règles de combat en équipe couvrent les matchs entre deux équipes de deux joueurs chacune. Progresser à travers chaque phase en équipe plutôt qu'individuellement. Les règles concernant la construction du deck et du deck de Ressources sont les mêmes que pour le jeu standard.

### ■ Se préparer à jouer

- ① Chaque joueur prépare un deck et un deck de Ressources.
- ② Le joueur assis le plus à droite est le chef d'équipe. Les chefs d'équipes utilisent une méthode telle pierre-feuille-ciseaux pour choisir quelle équipe joue en premier.
- ③ Chaque joueur pioche 5 cartes de son deck afin de former sa main de départ. Les joueurs peuvent défausser ces cartes et en piocher de nouvelles, une seule fois, en commençant par l'équipe numéro un.
- ④ Chaque joueur pose les 4 cartes du dessus de son deck dans sa zone de Shield commune. **\* Attention : ne mélangez pas vos cartes.**
- ⑤ Chaque équipe déploie 1 carte EX Base et les joueurs de l'équipe deux posent chacun 1 carte EX Resource.
- ⑥ Débutez la partie en commençant par l'équipe un.

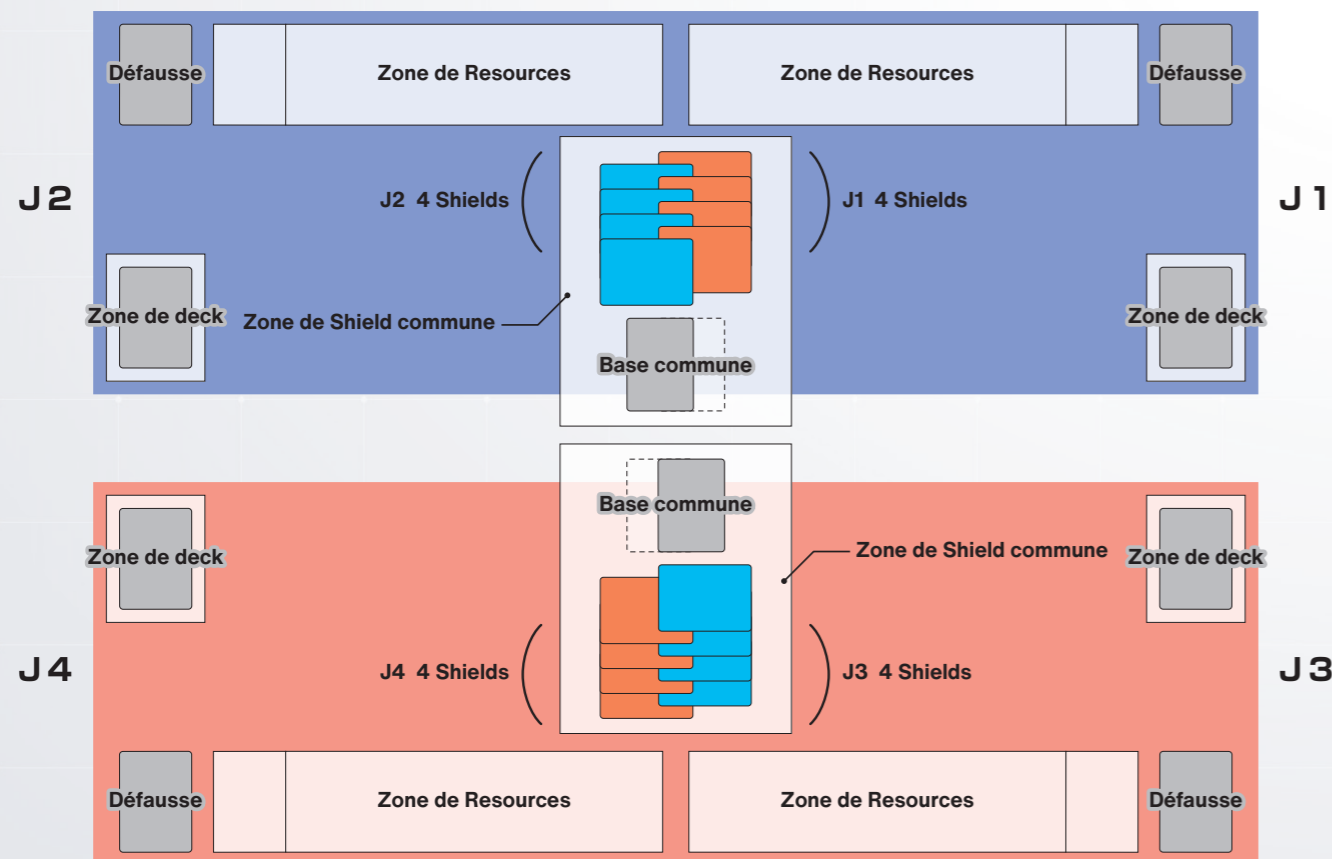
### ■ Conditions de victoire pour le combat en équipe

- ① Si une carte Unit de l'un des membres de votre équipe inflige des dégâts à l'équipe adverse quand celle-ci n'a plus de cartes dans sa zone de Shield commune, votre équipe remporte la partie.
- ② Si l'un des decks de l'équipe adverse est à court de cartes, votre équipe remporte la partie.

### ■ Règles qui diffèrent des règles standard

- Une équipe possède une zone de Shield en commun, mais chaque joueur gère ses propres Shields. Une équipe ne peut déployer qu'une seule Base.
- Les dégâts sont infligés au tout premier Shield de la zone de Shield.
- Les deux joueurs jouent en même temps lors du tour de leur équipe, et les phases et timings d'actions sont effectués en équipe.
- Discutez de quelles cartes vous voulez jouer. En cas de désaccord, c'est le chef d'équipe qui a le dernier mot.
- Quand des capacités font référence à une carte Unit « friendly » (amie), vous pouvez également choisir l'une des cartes Unit de votre équipier.
- Si les termes « you » (vous) ou « your » (votre) figurent sur une carte, ils ne font référence qu'au possesseur de ladite carte.
- Quand vous attaquez avec une carte Unit, vous pouvez attaquer une des cartes Unit au repos ou la zone de Shield de l'équipe adverse.
- Vous pouvez activer le Blocker (Blocage) de l'une de vos cartes Unit même lorsque la carte attaquée est celle de votre équipier.
- Les équipiers peuvent mettre leurs informations et leurs stratégies en commun. En revanche, il n'est pas permis de prêter des cartes, de partager des Ressources pour remplir les conditions de niveau, ou de payer le Cost d'une carte d'un membre de son équipe.

Collaborez avec un équipier afin de remporter la victoire !



## Règles d'une battle royale (pour 3 joueurs et plus)

Les règles d'une battle royale couvrent les matchs à plusieurs, entre 3 joueurs ou plus. Les règles concernant la construction du deck et du deck de Ressources sont les mêmes que pour le jeu standard.

Jouer chacun pour soi à 3 joueurs ou plus !

### ■ Se préparer à jouer

- ① Chaque joueur prépare un deck et un deck de Ressources.
- ② Tous les joueurs utilisent une méthode telle que pierre-feuille-ciseaux pour choisir qui joue en premier. Le joueur numéro un choisit ensuite si l'on joue dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse.
- ③ Chaque joueur pioche 5 cartes de son deck afin de former sa main de départ. Les joueurs peuvent défausser ces cartes et en piocher de nouvelles, une seule fois, en commençant par le joueur numéro un.
- ④ Chaque joueur pose les 6 cartes du dessus de son deck dans sa zone de Shield.
- ⑤ Chaque joueur déploie une carte EX Base, et tous les joueurs, sauf le joueur numéro un, posent une carte EX Resource.
- ⑥ Débutez la partie en commençant par le joueur numéro un et passez au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse.

### ■ Conditions de victoire

Choisissez l'une des deux conditions de victoire suivantes :

#### ① Le premier l'emporte

- Le premier joueur à infliger des dégâts à un autre joueur et à le vaincre remporte la partie.

**\* Contrairement aux conditions de victoire de jeu standard, si l'un des joueurs se retrouve à court de cartes dans son deck, il est simplement éliminé.**

#### ② Dernier joueur en lice

- Le dernier survivant remporte la partie.

**\* Si un joueur reçoit des dégâts quand il n'a plus de Shield dans sa zone de Shield, il est vaincu et est éliminé.**

**\* Si l'un des joueurs se retrouve à court de cartes dans son deck, il est vaincu et est éliminé.**

### ■ Règles qui diffèrent des règles standard

- Les phases du tour se déroulent comme dans le jeu standard.
- Les tours s'enchaînent dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse, en fonction de la décision du joueur un.
- Si les termes « enemy » (ennemi) ou « opponent » (adversaire) figurent sur une carte, ils font référence à chacun des joueurs adverses.
- Quand vous attaquez avec une carte Unit, vous pouvez attaquer n'importe quelle carte Unit au repos adverse ou n'importe quel adversaire.
- Le timing d'actions commence avec le joueur dont le tour est le suivant et se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient décidé de passer leur tour.

