











# Objectif

3 JOUEURS



COSPLAY TEAM BATTLE

# Objectif

4 JOUEURS



COSPLAY TEAM BATTLE

## Capacités



### Défausse:

À votre tour, défaussez-vous de cette carte pour activer sa compétence



### Influence:

S'active quand la carte est en zone de recrutement.



### Recruter:

S'active au moment du recrutement de la carte.



### Sacrifice:

À votre tour, placez la carte au cimetière pour activer sa capacité.



### Soutien:

À votre tour, s'active quand la carte arrive dans votre zone d'assistance.

## Capacités



### Défausse:

À votre tour, défaussez-vous de cette carte pour activer sa compétence



### Influence:

S'active quand la carte est en zone de recrutement.



### Recruter:

S'active au moment du recrutement de la carte.



### Sacrifice:

À votre tour, placez la carte au cimetière pour activer sa capacité.



### Soutien:

À votre tour, s'active quand la carte arrive dans votre zone d'assistance.











COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE









COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE









COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE









COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE









COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE









COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



**5** **Oni-prédateur**  
Chasseur extraterrestre démoniaque



**3**  
**0**  
**0**

Pour chaque recrutement réussi, sacrifiez une carte de votre choix qui a servi au recrutement.

**FREDWOLF COSPLAY**  
Fredwolf cosplay © 001

**Zalda**  
Princesse tourmentée



**0**  
**2**  
**0**

Toutes les cartes en zone de recrutement gagnent -1 en **BADASS** jusqu'à la fin du tour

**CHIRASHI COSPLAY**  
Nishimi pictures © 002

**2** **Jane Shapard**  
La préférée de la citadelle



**1**  
**1**  
**1**

Piochez 3 cartes dans votre réserve.

**CECILOSAURUS COSPLAY**  
Cecilosaurus / Grey man photo © 003

**3** **Iron Keeper**  
Protectrice azure



**1**  
**0**  
**2**

Choisissez une carte qui a servi au recrutement cette carte, vous pouvez la réutiliser pour recruter ce tour-ci.

**SUMARU COSPLAY**  
Informatic © 004

**2** **Roninja**  
Exécuteur sans maître



**1**  
**0**  
**0**

Si un autre joueur recrute une carte avec un coût de **BADASS** égal ou supérieur à 4, elle est envoyée directement au cimetière.

**GUIBI COSPLAY**  
Because play photographie © 005

**Princesse Jasmina**  
Princesse indépendante



**0**  
**2**  
**0**

Toutes vos cartes de personnage en zone d'assistance gagnent +1 en **BADASS**

**SIHAY COSPLAY**  
Benoit Rugraff © 006

**1** **Miss big arms**  
Bodybildeuse rose



**2**  
**0**  
**0**

Les cartes de personnage avec un coût de **KAWAI** égal ou supérieur à 3 ne peuvent être recrutées.

**CRAXUS COSPLAY**  
Sihay © 007

**1** **Lyrande**  
Prêtresse sélénomancienne



**1**  
**2**  
**1**

Pendant la phase d'initialisation, Vous pouvez choisir de modifier l'ordre des cartes arrivées en zones de recrutement.

**BAHAMUT COSPLAY**  
Arna art © 008

**Nelyel**  
La gardienne du désert



**0**  
**1**  
**0**

Si un autre joueur recrute en zone 3, il ajoute une carte **DRAMA** dans sa défausse

**HYLLIE COSPLAY**  
Antoine Lewis © 009





COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



**5** **Addhan**  
Templier blâmeur



Choisissez une carte de personnage dans la zone d'assistance de chaque joueur, envoyez-la au cimetière.

**QUEDALA COSPLAY**  
Axel Clergeau Photographie © 010

**1** **Yennifer**  
Magicienne ambitieuse



Choisissez une carte en zone de recrutement paire, recrutez-la directement.

**LADY RAGNAROK COSPLAY**  
Renaud D. Photographie © 011

**2** **Stars light**  
La bonne étoile



Choisissez une carte que vous avez recruté ce tour-ci, vous pouvez la jouer directement.

**IDYIA COSPLAY**  
Studioerdfr © 012

**3** **Mandolorien**  
Chasseur de primes



Si un autre joueur recrute une carte en zone impaire, il ajoute une carte **DRAMA** dans sa défausse.

**CAPJUX COSPLAY**  
Jmni.ooo © 013

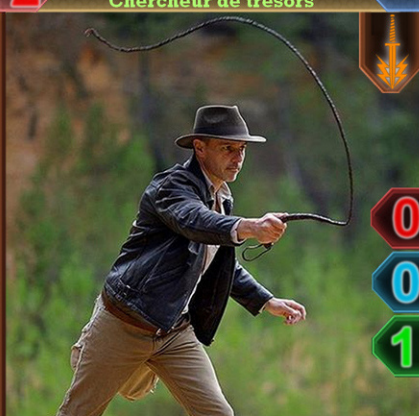
**2** **Liffa**  
Combattante au grand coeur



Au début de votre tour, choisissez une carte de personnage sous votre contrôle et inversez ses points de **BADASS** et de **KAWAII** jusqu'à la fin du tour.

**YUNAFREYA COSPLAY**  
Yunafreya © 014

**2** **Intrépide jones**  
Chercheur de trésors



Choisissez une carte d'équipement en zone de recrutement, recrutez-la directement

**HYLOWEB**  
Nicolas Chardin © 015

**1** **Wonder women**  
Avatar des femmes courageuses



Cette carte gagne 1 point de **BADASS** pour chaque cartes avec un point de **KAWAII** ou plus dans votre zone d'assistance.

**MAREVA COSPLAY**  
Addfunandmix © 016

**2** **Sai'ka**  
L'étoile pourpre



Choisissez une ou plusieurs carte dans votre zone d'assistance, défaussez-les, toutes les cartes en zone de recrutement gagnent -1 de **KAWAII** par carte défaussée jusqu'à la fin du tour

**NAYOA CREATION**  
ABl Photographie © 017

**2** **Wogan**  
L'incarnation du Kuekuachu



En zone de recrutement, les cartes accolées à cette carte ne peuvent être recrutées

**GREG ROLE PLAY COSPLAY**  
Greg Jackman © 018





COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE




COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



**2** **Young spider**  
Hero en devenir



**BADASS HERO**

Retirez toutes les cartes **DRAMA** dans votre réserve et votre défausse.

**NYTIOX**

Nytiox © 019

**2** **Précilia**  
Envoutante troubadour



Choisissez une carte de personnage dans votre zone d'assistance, elle double ses points de **BADASS** et de **KAWAII** jusqu'à la fin du tour.

Duo: Laskier - Barde charmeur de dames  
...leurs points entre toutes les zones de recrutement

**ANASIPHI COSPLAY**

Axel Clergeau © 020

**2** **Laskier**  
Barde charmeur de dames



Choisissez une carte de personnage dans votre zone d'assistance, répartissez ses points dans autant de zone que vous voulez.

Duo: Précilia - Envoutante troubadour  
Toutes vos cartes de personnages peuvent répartir ...

**INCALOS COSPLAY**

Axel Clergeau © 021

**1** **Dark widow**  
Espionne repentie



Choisissez un joueur et regardez les cartes de sa réserve et de sa défausse. Choisissez 2 cartes et placez-les dans l'ordre de votre choix sur le dessus de sa réserve. Mélangez les autres cartes et reconstituez sa réserve.

**FIRE IVY ARTIST**

AlexisPhoto © 022

**1** **Mylla**  
Le Scorpion doré



Choisissez une ou plusieurs carte dans votre zone d'assistance, défaussez-les, toutes les cartes en zone de recrutement gagnent -1 de **BADASS** par carte défaussée jusqu'à la fin du tour

**YUMI TSUBA COSPLAY**

Boris Duval - Konopics © 023

**2** **Deadrule**  
Mercenaire insupportable



Au début de votre tour, chaque autre joueur pioche une carte **DRAMA** et la place dans sa défausse

**SAMPOOL COSPLAY**

christophephotographie © 024

**4** **Azare**  
Typhon de lames



Tous les joueurs se défaussent de leurs cartes de personnages en zone d'assistance. Chaque joueur peut placer une carte **DRAMA** dans sa défausse par personnage pour contrer cet effet.

**ARBOREALHEY**

Drcasshi © 025

**2** **Dazzling**  
Spectacle son et lumière



Toutes les cartes en zone de recrutement peuvent être recrutées avec n'importe quelle combinaison de ressource, tant que le coût total de la carte est payée.

**HELOISE COSPLAY**

Heloise\_cosplay © 026

**3** **Bridget**  
Ingenieur en armure mécanique



Retourner les 2 cartes du dessus de la bibliothèque, s'il y a des équipements recrutez les directement, sinon mélangez les à la bibliothèque.

**MALICIA COSPLAY**

Axelclergeau © 027





COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



**4** **Spartiate James**  
Sergent major de l'armée spatiale



Les cartes de personnage en zone paire coutent +1 en **BADASS** pour les autres joueurs.

**ARCHONOS COSPLAY**  
Axeleclergau © 028

**Valentine**  
Survivante du bunker 123

**2**



Si un joueur recrute une carte d'équipement avec un coût de 3 ou moins, il ajoute une carte **DRAMA** dans sa défausse.

**DRAGUNOVA COSPLAY**  
Dragu nova cosplay © 029

**1** **Cirélla**  
L'enfant surprise



Piochez la première carte du dessus de la bibliothèque, si elle a un coût de **BADASS** recrutez-la directement, sinon placez-la dans la zone où était cette carte avant son recrutement.

**LYAWOLF COSPLAY**  
Ges Romain Photographie © 030

**2** **Yaren**  
Guerrier infatiguable

**1**



Si cette carte n'est pas recrutée, placez-la sur le dessus de la bibliothèque.  
Si un joueur recrute en zone paire, il ajoute une carte **DRAMA** dans sa défausse.

**OVERBOMBER COSPLAY**  
Koyabocoplay © 031

**3** **Kratus**  
Laisse pas trainer ton fils



Tous les personnages dans votre zone assistance avec un score de 1 en **BADASS** gagnent +1 en **BADASS**

**DAMIEN TOUT COURT**  
Anonyme © 032

**2** **Captaine Sparrow**  
Trouble-fête de première...

**1**



Cette carte n'est recrutale qu'en zone paire.  
Si cette carte est en zone impaire, tous les joueurs piochent une carte **DRAMA**.

**COSAMANDE**  
Claude Pichavant © 033

**Zyna**  
Nature incarnée

**5**



Choisissez une carte en zone de recrutement, elle gagne -2 en **BADASS** et **KAWAII** jusqu'à la fin du tour.

**OKOEE COSPLAY**  
Okoeé cosplay © 034

**Paroma**  
La Princesse Fantôme

**3**



Chaque autre joueur envoie au cimetière une carte de personnage de son choix depuis sa zone d'assistance.

**TEXOU COSPLAY**  
Axel Clergeau / Texou cosplay © 035

**Yomie**  
Gardiennne du savoir

**3**



Si vous recrutez avec cette carte, placez cette carte sous la carte recrutée, elle gagne +1 en **BADASS**, **KAWAII** et **CRAFT**

**ASCLEPSIAA COSPLAY**  
Axel Clergeau © 036





COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



**1** **Cyber-Geisha** **2**  
Objet de désir synthétique



Vous pouvez payer le coût d'une carte dans la zone de recrutement d'un autre joueur pour la recruter.

**OPALESCECE COSPLAY**  
fannythz-photographie © 037

**3** **Shrekker**  
Chef de clan ninja



Choisissez une carte d'objectif d'un autre joueur, recrutez-la directement

**COSPLAY TEAM BATTLE**  
Cosplay Team Battle © 038

**Natsuko** **3**  
Adorable démon



Si un autre joueur envoie une carte **DRAMA** dans votre défausse, ajoutez une carte **DRAMA** dans la défausse du joueurs de votre choix.

**SOXIA COSPLAY**  
Kitsune Photography & Cosplay © 039

**5** **Wrax**  
Redoutable chef de guerre



Recrutez directement un objectif de niveau 1 dans la zone d'objectif ou dans la zone d'assistance d'un autre joueur.

**TEAM SCHIZOCOSPLAY**  
Photographie © 040

**Casque d'executeur** **3**  
La loi c'est moi!



Au début de votre tour, vous pouvez choisir une carte en zone de recrutement, l'envoyer au cimetière et la remplacer par la 1er carte du dessus de la bibliothèque.

**CECILOSAURUS COSPLAY**  
Cecilosaurus © E001

**Marteau foudroyant** **3**  
Arme du dieu des marteaux



Choisissez une carte de personnage, envoyez-la dans la défausse de son propriétaire.

**CECILOSAURUS COSPLAY**  
Cecilosaurus © E002

**Arc du rapace** **4**  
Arc de la dernière chance



Une fois par tour, piochez la première carte du dessus de votre réserve, si c'est une carte de personnage ajoutez la à votre zone d'assistance. Si non, envoyez-la dans votre défausse.

**QUEDALA COSPLAY**  
Quedala © E003

**Catalyser de rage** **5**  
Épée de la discorde



Ajoutez + 2 en **BADASS** pour chaque carte de personnage avec 1 ou plus en **BADASS** dans votre zone d'assistance.

**QUEDALA COSPLAY**  
Quedala © E004

**Lame de destruction** **3**  
la tueur de dieux



Choisissez une carte de personnage en zone d'assistance d'un autres joueur, placez la dans sa crypte.

**DAMIEN TOUT COURT**  
Damien Tout Court © E005





COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



**Grimoire du savoir** 3  
Grand livre multi-fonctions



Quand vous équipez un personnage, choisissez entre **BADASS**, **KAWAII** ou **CRAFT**. Le personnage équipé gagne +2 dans la ressource choisie.

**ASCLEPSIAA COSPLAY**

**Tranformagen** 2  
Produit de mutation génétique



Vous pouvez modifier la répartition des points de **BADASS**, **KAWAII** et **CRAFT** du personnage équipé de cette carte.

**COSPLAY TEAM BATTLE**

**Casque du broyeur** 3  
Casque de chef de clan ninja



Défaussez-vous du porteur de cet équipement, toutes les cartes en zone de recrutement gagnent -X en **BADASS**.  
(X égal au total de points de **BADASS** de la carte équipée avec ses bonus)

**COSPLAY TEAM BATTLE**

**Pendentif du loup** 2  
Détecteur de magie



Retourner la première carte du dessus de la bibliothèque, vous pouvez la recruter en payant son coût. Sinon, placez cette carte sous la bibliothèque.

**COSPLAY TEAM BATTLE**

**Anneau de volonté** 2  
Construction mental



Le personnage équipé peut convertir ses points de **CRAFT** en points de **BADASS** ou **KAWAII** dans l'agencement de votre choix.

**COSPLAY TEAM BATTLE**

**Livre des morts** 2  
Registre des morts



Sacrifier le personnage équipé, recrutez directement une carte de personnages au hasard du cimetière.

**COSPLAY TEAM BATTLE**

**Septre de la victoire** 4  
L'anti-sacrifice



Activez la compétence de sacrifice du personnage équipé sans l'envoyer au cimetière.

**COSPLAY TEAM BATTLE**

**DRAMA** 2  
Malus



Placez cette carte dans la défausse d'un autre joueur.

**DRAMA** 2  
Malus



Placez cette carte dans la défausse d'un autre joueur.





COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



**1** **Tuto Make-up** 

0 0 2 0



Jusqu'à la fin du tour, une carte de personnage de votre choix gagne +1 en **KAWAII**

**1** **Thème imposé** 

0 0 0 2




Choisissez une zone de recrutement, les autres joueurs ne peuvent recruter dans cette zone pendant 1 tour.

**1** **Dispute** 


0 2 0 0



Les autres joueurs se défaussent de 2 cartes en zone de soutien ou piochent une carte **DRAMA**

**1** **Recrutement actif** 

0 1 1 0



Si un joueur recrute moins de 2 cartes en zone de recrutement pendant son tour, il pioche une carte **DRAMA**

**1** **Live streaming** 

0 1 0 1



Le joueur actif doit se défausser d'une carte dans sa zone d'assistance à la fin de son tour, sinon il pioche une carte **DRAMA**

**1** **Bad Buzz** 

1 1 0 0



Choisissez une carte face cachée, placez-la dans la défausse de son propriétaire.

**2** **Troll** 

1 2 0 1



Choisissez un joueur, il se défausse d'une carte de son choix en main ou zone d'assistance.

**2** **Video Diy** 

0 1 1 2



Jusqu'à la fin du tour, une carte de personnage de votre choix gagne +2 en **CRAFT**.

**2** **Hésitation** 

1 1 1 1



Choisissez une zone de recrutement, si un autre joueur recrute dans cette zone avec 2 cartes ou plus, il pioche une carte **DRAMA**.





COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



**2** Charisme 

1 2 1 0



Choisissez une zone de recrutement, les cartes de cette zone gagnent - 1 en **BADASS** pour vous.

**2** Charme 

1 1 2 0



Choisissez une zone de recrutement, les cartes de cette zone gagnent - 1 en **KAWAII** pour vous.

**2** Scandale 

0 2 1 1



Chaque joueur pioche une carte **DRAMA** au début de son tour.

**3** Followers zombie 

1 3 3 1



À chaque recrutement, si un joueur utilise 3 cartes ou plus il pioche une carte **DRAMA**.

**3** Fan fiction 

3 4 0 1



Choisissez un personnage sous votre contrôle, il gagne +3 en **BADASS** jusqu'à la fin du tour.

**3** Règle 34 

3 0 4 1



Choisissez un personnage sous votre contrôle, il gagne +3 en **KAWAII** jusqu'à la fin du tour.

**3** Sponsor 

2 1 1 4



Choisissez un personnage sous votre contrôle, il gagne + 3 en **CRAFT** jusqu'à la fin du tour.

**3** Exclusivité 

4 2 2 1



Choisissez une zone de recrutement, les autres joueurs ne peuvent plus recruter dans cette zone

**3** Cancel culture 

4 6 0 0



Choisissez une carte en zone d'assistance d'un autre joueur, envoyez-la directement au cimetière.





COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



COSPLAY TEAM BATTLE



# COSPLAY TEAM BATTLE

## Règles du jeu

### Introduction

Cosplay Team Battle est un jeu de cartes inspiré de la pop culture et de l'univers geek. C'est un hommage et un soutien à la discipline du cosplay ainsi que leurs représentants.

### Objectif :

Former l'équipe de cosplay la plus prestigieuse. Cependant, vous n'êtes pas le/la seul(e) dans cette course où tous les coups sont permis. Recrutez de nouveaux cosplayers et cosplayeuses, équipez-les avec les meilleurs équipements pour les aider à accomplir des objectifs qui permettront à votre équipe d'attendre le succès.

### Nombre de joueurs :

Pour 2 à 4 joueurs

### Contenu

Le jeu est composé de :

- 1 tapis de jeu en 2 parties
- 40 cartes de personnages
- 12 cartes d'équipements
- 40 cartes starter
- 20 cartes Drama

### Zones de jeu (général)

Tous les joueurs peuvent intervenir sur ces zones à leur tour :

- 1/La bibliothèque** : Pile de cartes qui doivent passer en zone de recrutement. Elle est composée de personnages et équipements.
- 2/Zones d'objectifs** : Où sont placées les cartes d'objectifs en jeu
- 3/Réserve de Drama** : Pile de cartes Drama
- 4/Zones de recrutements** : Numérotées de 1 à 6, les cartes y avancent dans l'ordre croissant.
- 5/Le cimetière** : Où sont placées les cartes non recrutées ou qui ont été envoyées dans cette zone suite à un effet (sacrifice ou autres)



### Espace personnel (Joueur)

Au cours de la partie chaque joueur doit avoir un espace personnel sur lequel sera défini :

**Zone d'assistance** : Zone dans laquelle des cartes de personnages et équipements sont placées avant d'être utilisées. Ces cartes peuvent être utilisées pour recruter ou accumuler pour les tours suivants.

**Réserve** : Réserve de cartes où le joueur pioche ses cartes.

**Défausse** : Emplacement où les cartes sont placées quand elles ont servi à un recrutement ou sont ciblées par un effet.

### Les capacités :

Les cartes ont des capacités variées. Elles s'activent et s'appliquent à différents moments de la partie, en fonction de leur logo d'activation.

### Logos d'activations :



**Défausse** : À votre tour, défaussez-vous de cette carte pour activer sa compétence.

**Influence** : S'active quand la carte est en zone de recrutement ou d'objectifs.

**Recrutement** : S'active au moment du recrutement de la carte ou de l'accomplissement de l'objectif.

**Sacrifice** : À votre tour, placer la carte au cimetière pour activer sa capacité.

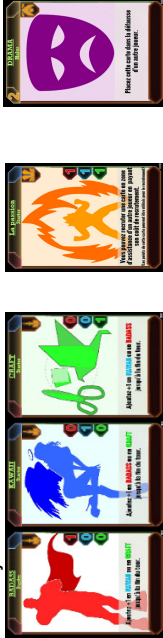
**Soutien** : À votre tour, s'active quand la carte arrive dans votre zone d'assistance.

### Les cartes :

**Starter** : Cartes avec lesquelles le joueur commence la partie. Elles fournissent 3 types de ressources (**BADASS**, **KAWAI** et **CRAFT**).

**La passion** : Cette carte dispose d'une capacité qui donne la possibilité de recruter des cartes dans la zone d'assistance des autres joueurs. D'autres cartes, à votre disposition, peuvent être ajoutées pour faire ce recrutement.

**Drama** : Ces cartes sont des malus destinés à « polluer » le jeu des autres joueurs. Elles ont un coût **Multicolore\***.



### STARTER La Passion Drama

**Personnage** : Elles peuvent être recrutées via leurs coûts de **BADASS** et/ou **KAWAI**. Ces cartes disposent :

- De points utilisables pour recruter d'autres cartes
- De capacités qui peuvent ou non être utilisées par le joueur.

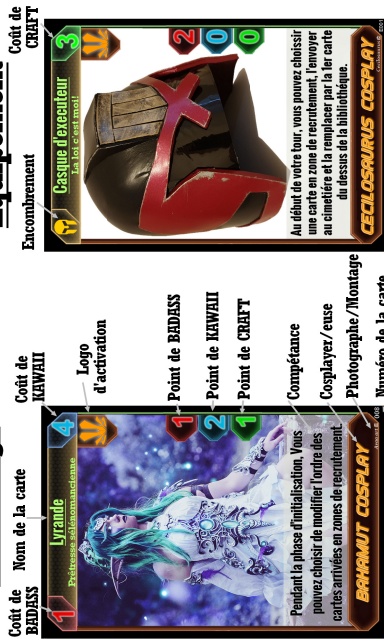
Les points d'une carte ne sont utilisables que dans la zone où elle est affectée.

**Équipement** : Les cartes d'équipement peuvent être recrutées via leurs coûts de **CRAFT**. Elles doivent être affectées à un personnage avant d'être utilisées pour recruter ou utiliser leurs compétences. Une fois affectées au personnage choisi, elles restent indissociables tant qu'elles ne quittent pas la zone d'assistance. Ses points sont additionnés à la carte de personnage qui lui est associé.

**Encombrement** : L'encombrement désigne la limite d'équipement que peut porter un personnage. (Exemple : Un personnage ne peut pas être équipé de 2 casques en même temps).

1 par personnage	2 par personnage	Illimité

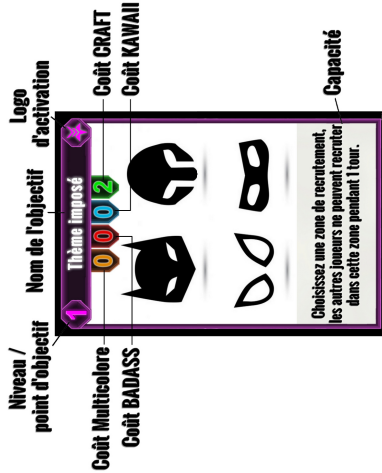
## Personnage



**Les capacités combinées** : Certaines cartes disposent de capacité supplémentaire quand elles sont placées dans la même zone d'assistance. Dans ce cas, la mention duo, trio...est indiquée en bas de la carte avec le nom de la / des cartes à associer. Toutes les cartes doivent être présentes dans votre zone d'assistance pour activer cette capacité.



**Cartes objectifs** : Les cartes objectifs sont des buts à atteindre réparties en plusieurs niveaux de difficulté. Une carte d'objectif peut également affecter le jeu via une compétence qui lui est attribuée via un logo d'activation. Ces cartes peuvent être utilisées pour leur capacité, mais ne permettent pas de recruter directement.

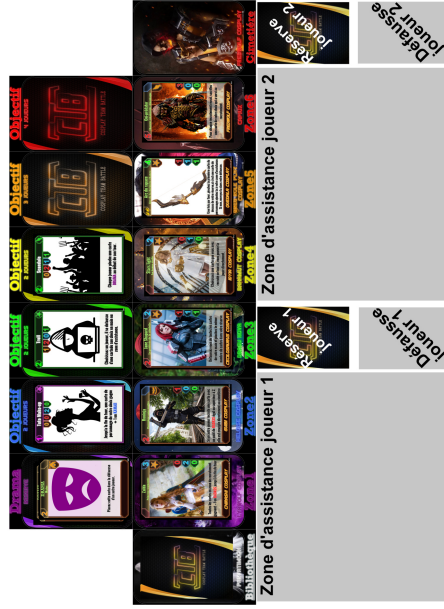


\*Coût multicolore : **BADASS**, **KAWAI** et/ou **CRAFT** peuvent être utilisés dans n'importe quelle combinaison.



## Mise en place :

1. Déplier le tapis de jeu devant les joueurs
2. Mélanger les cartes de personnages et d'équipements dans un même paquet et les placer dans la zone « Bibliothèque » du tapis de jeu.
3. Placer une carte du dessus de la « Bibliothèque » dans chaque zone de recrutement, face visible, de la zone 6 à la zone 1.
4. Mélanger les cartes objectives par niveau (niveau 1 ensemble, 2 ensemble...)
5. Placer une carte de niveau 1 dans les zones objectives, face visible, en fonction du nombre de joueurs (nombre de joueurs +1). (Exemple pour 2 joueurs 3 tas, 3 joueurs 4 tas...)
6. Faire un tas avec toutes les cartes Drama face visible à l'emplacement indiqué sur le plateau de jeu.
7. Chaque joueur commence avec les 10 cartes starter suivantes :
  - a. **Badass X3**
  - b. **Kawaii X3**
  - c. **Craft X3**
  - d. **La passion X1**
8. Mélanger ces cartes, les placer dans votre zone "réserve" et piocher jusqu'à avoir 5 cartes en main.



## Tour de jeu

### 1/ Phase de préparation (ne s'applique pas au 1<sup>er</sup> tour)

Le joueur actif retourne les cartes de sa zone d'assistance faces cachées pour les placer faces visibles.

Si vous avez des cartes Drama en main, placez-les sur la réserve de cartes Drama faces visibles. Exemple : si un joueur pioche 2 cartes Drama il jouera avec 3 cartes en main à son tour.

Si le joueur à des cartes de personnages, d'équipements et /ou d'objectifs en main, le joueur peut les poser faces visibles en zone d'assistance.

### 2/ Phase de recrutement

Regarder dans les zones d'objectifs et de recrutements si une ou plusieurs cartes ont un logo d'activation de type influence.

Si tel est le cas appliquer leurs effets durant le reste du tour tant qu'elles sont présentes dans ces zones.



Les cartes faces visibles dans votre zone d'assistance et dans votre main peuvent servir à :

- Recruter de nouveaux personnages ou équipements,
- Remplir un ou plusieurs objectifs,
- Envoyer des cartes DRAMA dans la défausse d'autres joueurs.

Vous pouvez aussi utiliser les capacités des cartes présentes dans votre zone d'assistance.

Les cartes non utilisées dans votre zone d'assistance restent dans cette zone.

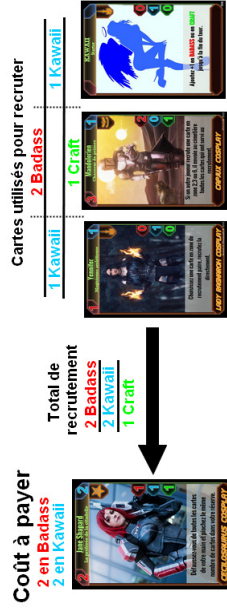
### Le joueur actif peut faire ces actions dans l'ordre de son choix :

**Recruter :** Utiliser les points des cartes disponibles dans votre zone d'assistance et dans votre main pour payer le coût d'une ou plusieurs cartes en zone de recrutement. Les cartes peuvent être cumulées dans la même zone pour payer le coût d'une carte, mais les points supplémentaires ou non utilisés sont perdus. Les cartes recrutées sont placées faces cachées dans la zone d'assistance du joueur.

**Utiliser des capacités :** Vous pouvez utiliser la capacité d'une ou plusieurs cartes, mais dans ce cas, vous ne pourrez pas utiliser les points de ces cartes pour recruter.

**Envoyer du Drama :** Payer le coût d'une ou plusieurs cartes DRAMA et les envoyer dans la défausse d'un ou plusieurs autres joueurs dans la quantité de votre choix. Le coût total de points dépensés dans la réserve de Drama définit le nombre de cartes.

**Remplir un / des objectif(s) :** Payer le coût d'un ou plusieurs cartes objectives pour en faire l'acquisition. Les cartes recrutées sont placées faces cachées dans la zone d'assistance du joueur.

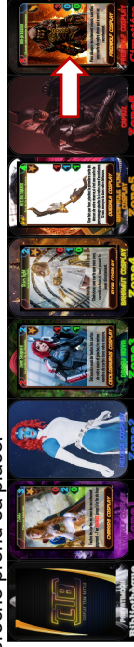


Les cartes utilisées pour recruter sont envoyées dans la défausse du joueur.

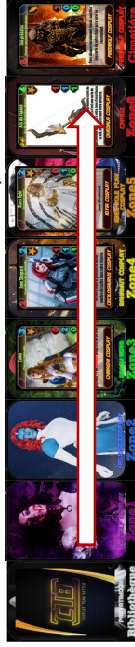
### 3/ Phase d'initialisation :

Cette phase met fin au tour du joueur et prépare la zone de recrutement pour le joueur suivant. Elle se divise en 5 étapes :

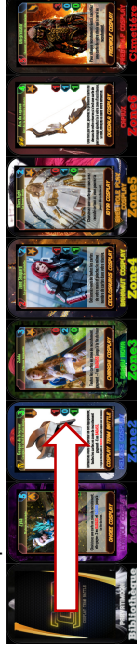
- 1- Si une carte est en zone 6, elle va au cimetière et la carte la plus proche prend sa place.



- 2- Décaler toutes les cartes vers la droite dans la première zone libre.

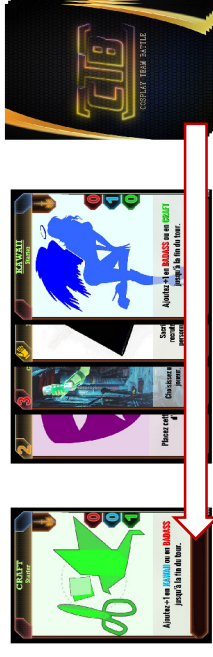


- 3-Compléter les zones vides par des cartes du dessus de la bibliothèque



- 4- Remplacer les cartes d'objectifs remplis par des objectifs de niveau supérieur (niveau 1 puis 2 et 3) si un objectif du niveau le plus haut a été rempli, la case reste vide.

- 5- Le joueur actif termine son tour en piochant dans sa réserve jusqu'à avoir 5 cartes en main. Si le joueur n'a pas assez de cartes dans sa réserve, il doit recomposer une réserve.



## Main

## Pioche de 4 cartes

## Réserve

### Recomposer une réserve :

Quand sa réserve est vide, le joueur mélange les cartes de sa défausse et les place faces cachées à l'emplacement de sa réserve, et pioche les cartes manquantes.

## Réserve

## Mélanger et retourner

## Défausse du joueur



### Conditions de fin de partie :

- La bibliothèque est vide et ne peut plus alimenter les zones de recrutement.
- Il n'y a plus de carte objectif dans les zones des objectifs.

### Condition de victoire :

- La partie est finie et vous avez le plus de points d'objectifs que les autres joueurs

### Calcul des points :

Chaque joueur additionne le nombre de points d'objectifs qu'il a réussi à remplir. Additionner le coût de toutes les cartes que vous avez recrutées au cours de la partie (réserve, défausse, main du joueur). Ajouter 1 point d'objectif par tranche de 10 points de coût de recrutement.