



# VENTURE

CLASSIC + SAGA

Livrets Des Règles

# SOMMAIRE

<b>LES BASES</b> .....	2
Comment gagner ? .....	2
<b>COMMENCER UNE PARTIE</b> .....	2
Déroulement du tour .....	3
Emplacement de jeu .....	4
<b>LIRE UNE CARTE</b> .....	5
<b>TYPES DE CARTES</b> .....	6
Les cartes monstres .....	6
Les cartes sorts .....	6
<b>FONCTIONNEMENT DU MANA</b> .....	8
<b>PHASE D'ATTAQUE</b> .....	9
Phase d'attaque et cartes pièges .....	10
<b>GESTION D LA ZONE SORT</b> .....	11
<b>QUESTION / RÉPONSES</b> .....	12
Gameplay .....	12
Cartes et effets .....	12
<b>NOS MÉDIAS</b> .....	13

# LES BASES

Venture : Classic Saga se joue comme un jeu de cartes à collectionner classique. Vous disposez d'un Deck de 40 à 50 cartes, et de mana, une ressource qui vous permet d'invoquer des monstres sur le terrain à chaque tour. Vous commencez également la partie avec 20 points de vie.

## COMMENT GAGNER ?

Il existe deux façons de remporter la victoire :

- Soit en réduisant les points de vie de votre adversaire à 0,
- Soit si votre adversaire ne peut plus piocher de cartes au début de son tour.

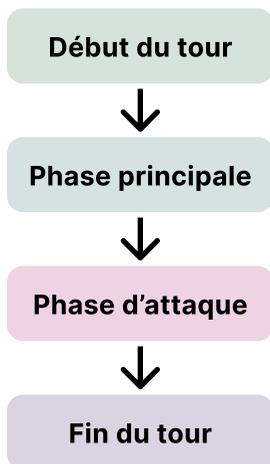


## COMMENCER UNE PARTIE

1. Commencez par déterminer qui sera le joueur 1, c'est-à-dire celui qui commencera à jouer en premier.
2. Les deux joueurs piochent **7 cartes**. Ensuite, vous pouvez effectuer un **Mulligan** : choisissez autant de cartes que vous le souhaitez, écartez-les de votre main, puis piochez un nombre équivalent de cartes. Replacez ensuite les cartes écartées dans votre deck, puis mélangez celui-ci.
3. La partie peut commencer !  
Le joueur 2 attribue un certain nombre de points de mana au joueur 1, compris entre **1 et 10**.
4. Lors de son premier tour, le joueur 1 peut invoquer autant de monstres et activer autant de sorts qu'il le souhaite, mais il ne peut **ni attaquer** son adversaire **ni dépasser la valeur de mana** imposée par ce dernier.
5. Ensuite, c'est au joueur 2 de jouer son premier tour. Il peut invoquer des monstres, activer des sorts et attaquer son adversaire si les conditions le permettent (cf. FONCTIONNEMENT DU MANA)

# DÉROULEMENT DU TOUR

À l'exception du premier tour de chaque joueur, tous les tours se déroulent de la même manière pour vous et votre adversaire :



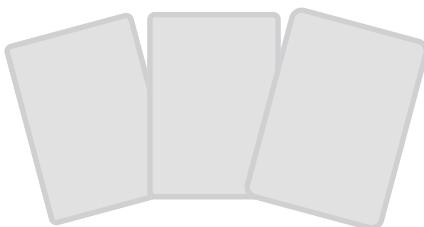
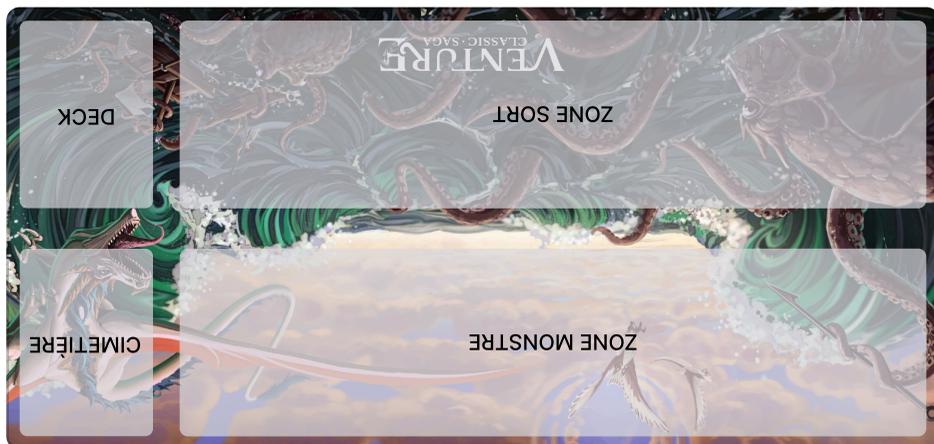
- **Début du tour** : Vous piochez 2 cartes, puis les potentiels effets de cartes présentes sur votre terrain s'activent.
- **Phase principale** : Vous pouvez utiliser du mana, invoquer des monstres et/ou activer des cartes sort.
- **Phase d'attaque** : Vous déterminez un à un quels monstres attaquent, leurs cibles et vous dévoilez d'éventuels pièges.
- **Fin du tour.**

Le **mana** est la ressource principale dont vous aurez besoin pour **invoquer des monstres** sur votre terrain.

Plus rarement, certains effets de cartes pourront vous permettre ou vous obliger à dépenser du mana.



# EMPLACEMENTS DE JEU



VOTRE MAIN

# LIRE UNE CARTE



**Nom :** Nom de la carte, ici "Mère des arcanes". Le Nom peut être référencé dans un effet de carte et est alors écrit entre guillemets comme suit "Mini golem d'énergie".

**Mot-Clé :** Famille ou élément distinctif d'appartenance, ici "ELEMENTAIRE". Le Mot-Clé peut être référencé dans un effet de carte et est alors écrit entre crochets comme suit [DRAGON].

**Rareté :** Définit non seulement la rareté d'obtention de la carte mais aussi le **nombre de fois** que cette carte peut être mise **dans votre deck**. Ici la "Mère des arcanes" peut être mise au maximum 2 fois dans un même deck, car il y a 2 symboles de cartes.

Les raretés ont aussi des noms :

- Une carte ayant une rareté de **3 cartes** est **Commune**.
- Une carte ayant une rareté de **2 cartes** est **Rare**.
- Enfin une carte ayant une rareté ne montrant **qu'une seule carte** est **Unique**.





## Exemple d'Amour et Persévérance

Pour activer un sort avec un coût d'activation de 4, vous aurez besoin d'un monstre sur votre terrain dont le coût en mana est égal ou supérieur à 4.

→ Un monstre ne peut activer **qu'un seul sort par tour**. Les cartes sorts ne peuvent être détruites que par les effets de cartes.



Carte Sort - Instantané



Carte Sort - Continue



Carte Sort - Piège



Carte Sort - Équipement

- Les cartes sort **Instantané** sont représentées par ce symbole " ✨ ".

Ces cartes sont détruites une fois leurs effets résolus.

- Les cartes sort **Continue** sont représentées par ce symbole " 🕒 ".

Ces cartes se posent sur votre terrain, dans votre zone sort. Elles ne peuvent être détruites que par un effet de carte.

- Les cartes sort **Piège** sont représentées par ce symbole " 🪄 ".

Ces cartes se posent **face cachée** sur votre terrain, dans votre zone sort. Leurs coûts d'activation sont payés **lorsqu'elles sont posées** et leurs effets s'activent une fois la **carte retournée**. Vous pouvez retourner une carte piège n'importe quand y compris pendant le tour de votre adversaire, pendant sa phase principale ou en réponse à une action / effet.

- Les cartes **Équipement** sont représentées par ce symbole " 🛡️ ".

Ces cartes se positionnent de préférence **sous le monstre équipé**, de telle sorte à ce que vous puissiez lire les effets des deux cartes. Un équipement est **détruit** lorsque le monstre équipé est lui-même détruit. **Vous ne pouvez pas** poser plus d'une carte équipement sur un seul et même monstre.



### Conseil d'Amour et Persévérance

Un de vos monstres peut **activer** un équipement pour en **équiper** un autre.



### 🌟SUPER🌟 Conseil d'Amour et Persévérance

Les sorts dont le coût d'activation est de 0 ne nécessitent **aucun monstre** pour être activés.

# FONCTIONNEMENT DU MANA

Le **mana** est la ressource utilisée pour invoquer des monstres, vous utiliserez donc 3 **mana** pour invoquer un monstre de coût 3.

Il n'y a pas vraiment de limite, si ce n'est que vous pouvez utiliser entre 0 et 10 mana **maximum** par tour.

Il y a cependant un **contrecoup** à une utilisation excessive : si vous utilisez plus de mana que votre adversaire en a utilisé au **tour précédent**, vous sautez votre phase d'attaque.



### Exemple d'Amour et Persévérance

Si vous utilisez 5 mana, votre adversaire devra utiliser 5 ou moins, sous peine de devoir **sauter sa phase d'attaque**.

Gardez à l'esprit qu'une fois que vous **dépassez** la limite de mana fixée par votre adversaire, vous ne pourrez plus utiliser de mana pendant ce tour. Dès qu'une action entraînant une dépense en mana **excessive** est faite → **vous ne pouvez plus dépenser de mana supplémentaire**. Vous pouvez cependant toujours activer des cartes sort et certains effets de cartes tant qu'ils ne nécessitent pas de dépenses supplémentaires en mana.

Vous aurez peut-être l'occasion de retrouver le terme **Banque** dans certains effets de carte. La banque correspond au total de mana dépensé durant le tour précédent.

**Exemple** : Votre adversaire dépense 3 mana durant son tour, votre banque est donc de 3.



**Vous pouvez déclarer une attaque avec plusieurs monstres.** Une attaque composée de plusieurs monstres est appelée une **Vague**.

Pendant une Vague, la valeur d'attaque (ATK) des monstres attaquants s'additionne, ce qui leur permet de détruire un monstre avec une valeur de défense (DEF) qu'ils n'auraient pas pu détruire individuellement.

**Cependant**, la valeur de DEF des monstres attaquants **ne s'additionne pas**, et il est possible que l'un ou plusieurs des monstres participant à la vague soient détruits si leur valeur de DEF est inférieure ou égale à la valeur d'ATK du monstre attaqué.



Déclaration d'une Vague

Résolution de la Vague

## PHASE D'ATTAQUE ET CARTES PIEGES

À n'importe quel moment pendant le tour de votre adversaire et notamment lorsque ce dernier déclare une attaque, vous avez la possibilité de **retourner une carte piège**.

Dans ce cas, votre adversaire ne peut **pas annuler l'attaque**, qui s'effectuera avec les conditions potentielles imposées par votre carte piège.

Vous pouvez également déclarer une attaque et, une fois que votre adversaire a décidé d'accepter ou de rediriger l'attaque, retourner une carte piège. Son effet s'active avant la résolution de l'attaque. Cependant, votre adversaire peut répondre à votre piège par un autre piège, quelle que soit la situation, tout comme vous.

Les effets des cartes pièges sont alors ajoutés à une **Pile**, et cette **Pile** se résout du dernier effet activé au premier.

## GESTION DE LA ZONE SORT

À partir du moment où vous avez un monstre présent sur votre terrain, vous pouvez activer et placer une carte piège ou une carte continue dans votre zone sort. En revanche, vous ne pouvez en poser un second tant que vous n'avez pas au minimum 2 monstres présents sur votre terrain.

Si le nombre de cartes pièges ou continues dans votre zone de sorts est égal ou supérieur au nombre de monstres présents sur votre terrain, vous ne pouvez pas activer ou placer de nouvelles cartes pièges ou continues dans votre zone de sorts.

Dans cette situation, pour placer une nouvelle carte, vous devez soit invoquer un autre monstre sur votre terrain, soit détruire un sort sur votre terrain à l'aide d'un effet.

Cependant, vous n'êtes pas obligé de détruire les sorts déjà présents si leur nombre dépasse celui des monstres sur votre terrain.



\* Les cartes présentés ici utilisent toutes l'ancien design et des illustrations réalisés avec IA.



Mais nous travaillons énormément et un **nouveau design** de carte ainsi que quelques illustrations faites par des **artistes** sont déjà prêtes pour une prochaine impression !

# QUESTIONS / RÉPONSES

## GAMEPLAY

### **Peut-on infliger des dégâts petit à petit à un monstre adverse ?**

→ Non ! On parle ici de défense (DEF) et non de points de vie (PV).

### **Si je fais attaquer un monstre de mon terrain pendant mon tour, pourra-t-il encore défendre lors du tour de mon adversaire ?**

→ Oui ! Tant qu'un monstre reste sur votre terrain, qu'il ait attaqué ou non au tour précédent, vos PV ne pourront pas être directement ciblés par votre adversaire.

### **Un monstre déjà équipé peut-il activer un nouvel équipement ?**

→ Oui ! Vous pouvez activer un équipement avec un monstre sans pour autant l'équiper sur celui-ci. L'équipement activé peut ensuite être attribué à n'importe quel monstre non-équipé présent sur votre terrain.

### **L'activation d'un sort dont le coût est de 0 nécessite-t-elle la présence d'un monstre sur le terrain ?**

→ Non ! Les sorts avec un coût d'activation de 0 peuvent être activés sans qu'un monstre soit présent sur le terrain.

### **Existe-t-il des restrictions dans la composition d'un deck ?**

→ Aucune ! Un deck doit simplement être composé de 40 à 50 cartes, mais vous êtes libre de choisir uniquement des monstres, des sorts, ou des cartes communes selon votre stratégie.

### **Faut-il se fier aux règles écrites dans ce livret ou aux effets des cartes qui les contredisent parfois ?**

→ Les effets des cartes priment toujours sur les règles du livret ! Par exemple, vos monstres ne peuvent attaquer qu'une seule fois par tour, sauf si un effet de carte leur permet de le faire plusieurs fois.

## CARTES ET EFFETS

### **Que dois-je faire si mon adversaire équipe une Carotte maudite sur mon Golem d'énergie pure déjà équipé par une autre carte ?**

→ Le Golem d'énergie pure perd son effet, mais les équipements déjà présents sur ce dernier ne sont pas détruits.



### L'effet du Bernard marmite s'applique-t-il lorsqu'une Transaction forcée est activée ?

→ Oui ! L'effet du Bernard marmite s'applique chaque fois qu'un monstre est équipé. Dans ce cas précis la transaction forcée déséquipe la carte puis l'équipe sur un autre monstre.

## NOS MEDIAS

Tout d'abord merci énormément d'avoir pris le temps de lire ce guide, on espère qu'il vous a été utile, notre jeu n'en est plus à une phase de développement mais il nous reste encore beaucoup à faire !

C'est pourquoi nous avons besoin de votre aide pour réaliser ce projet, que vous puissiez nous soutenir monétairement ou pas, en parlant autour de vous, ou simplement nous suivre sur les réseaux et faire une partie de temps en temps. **C'est vous qui faites vivre le projet !**

### INSTAGRAM

Réseau où nous sommes le plus actif, si vous voulez les dernières news ou si vous comptez nous contacter, c'est par ici !

Vous retrouverez aussi tous les autres liens.



[instagram.com/tcg.venture](https://www.instagram.com/tcg.venture)

### PATREON

C'est ici qu'il faut aller si vous comptez nous soutenir financièrement. Allez jeter un œil aux bénéfices de chaque tiers et dites-nous si vous trouvez que ça vaut le coup ! (Même 5€ nous aiderait grandement, et c'est sans obligation



[patreon.com/VentureClassicSaga](https://www.patreon.com/VentureClassicSaga)

### NOTRE SITE WEB

Encore en construction, on espère le remplir de jolis visuels et tout ce qui sera nécessaire au jeu en ligne. (Et oui on a une manière de jouer confortablement chez vous, et même avec des amis)



[venturetcg.fr](https://venturetcg.fr)



CE LIVRET A ÉTÉ CONÇU LORS D'UNE PHASE DE DÉVELOPPEMENT ET N'EST DONC PAS SUJET À LA VENTE, LA REVENTE OU TOUTE AUTRE ACTIVITÉ COMMERCIALE.

Le contenu du livret est susceptible d'être modifié.  
Pour toute question, veuillez nous envoyer un courriel à l'adresse suivante : [contact@venturetcg.fr](mailto:contact@venturetcg.fr)