



Règles du jeu

Aperçu

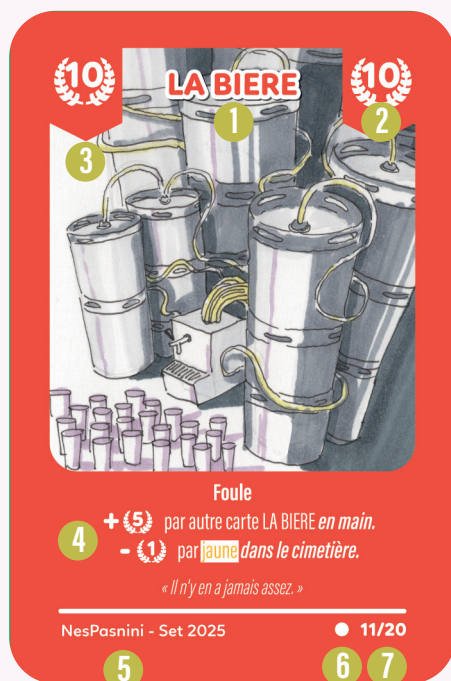
Dans une partie de NesPanini, votre objectif est de piocher des cartes de votre deck pour former les meilleures combinaisons possibles.

Après 5 tours de jeu, chaque joueur évalue les cartes qu'il a en main. La victoire est décernée au joueur dont la main totalise le plus grand nombre de points de victoire.

Stratégie et réflexion seront vos meilleures alliées pour l'emporter !

Détails d'une carte

Chaque carte du jeu contient **4 informations essentielles** :



- 1 **Nom** : Chaque carte est identifiée par un nom unique.
- 2 **Valeur** : Chaque carte a une valeur de point de victoire de base, utilisée pour le décompte des scores en fin de partie.
- 3 **Couleur** : Chaque carte est dotée d'une couleur et d'un fanion spécifique représentant sa famille ou son type.
- 4 **Effet** : Chaque carte possède un effet spécifique qui peut influencer le déroulement de la partie.

En plus de ces informations, vous trouverez aussi :

- 5 **L'édition** : Une mention permettant d'identifier le set auquel appartient la carte.
- 6 **Symbole de rareté** : Indique la rareté de la carte
- 7 **Numérotation** : Un numéro qui montre le positionnement de la carte dans le set.

Règles de construction d'un deck

Chaque joueur doit préparer son deck en respectant les règles suivantes :

Nombre de cartes : Le deck doit être composé de **20 cartes exactement**.

• Limite par carte : Chaque carte peut être incluse au maximum en 2 exemplaires.

• Exception : Les cartes portant le mot-clé **Foule** peuvent être incluses jusqu'à 4 exemplaires maximum.

Assurez-vous que votre deck respecte ces conditions avant de commencer la partie !

Déroulement d'une partie

Mise en place

Chaque joueur mélange son deck de cartes, puis pioche les 5 premières cartes de son paquet afin de composer sa main de départ.

Déterminez aléatoirement le premier joueur. Celui-ci débutera la partie.

Tour de jeu

Le tour de jeu d'un joueur se déroule en deux étapes successives :

1. Etape de pioche

Le joueur pioche la première carte de son deck et l'ajoute à sa main.

2. Etape de défausse

Le joueur choisit une carte de sa main et la place dans sa défausse, face visible.

Optionnel : Si la carte défaussée lors de cette étape comporte le mot-clé Défausse, alors le joueur doit en appliquer l'effet.

Une fois ces deux étapes réalisées, c'est au joueur suivant de jouer.

Défausses et Cimetière

Chaque joueur place ses cartes défaussées face visible, les unes à côté des autres, de sorte que tous les joueurs puissent consulter l'ensemble des cartes défaussées.

L'ensemble des cartes défaussées par les deux joueurs forme ce que l'on appelle **le Cimetière**.



Fin de partie

La partie s'achève lorsque le Cimetière contient 10 cartes au total. Cela signifie que chaque joueur aura effectué 5 tours.

Décompte du score

Pour chaque carte encore présente dans votre main :

Additionnez sa valeur de base aux éventuels bonus et/ou malus indiqués.

Ensuite, totalisez les points des 5 cartes restantes.

Le joueur ayant **le score total le plus élevé** est déclaré vainqueur !

Index des mots-clés

Cimetière : L'ensemble des cartes défaussées par les deux joueurs

Défausse : Si une carte avec ce mot-clé est défaussée lors de l'étape 2 de votre tour, son effet se déclenche automatiquement et doit être appliqué.

Foule : Une carte comportant le mot-clé Foule peut être incluse jusqu'à 4 exemplaires dans un même deck (au lieu de 2 habituellement).

Léendaire : Cette carte ne peut être défaussée lors de l'étape 2 de votre tour.

Des rumeurs prétendent que seuls les plus méritants pourront accéder aux cartes légendaires.

