
SAINT SEIYA
Les Chevaliers du Zodiaque
DECK BUILDING

Objectif

Athéna est menacée par le grand Pope et les Chevaliers soumis à son pouvoir sont prêts à en découdre !

5 Chevaliers de Bronze (Seiya, Shiryū, Hyōga, Shun et Ikki) doivent mettre fin à cette menace avant l'extinction de la dernière flamme de l'Horloge.

Au cours de la partie, les joueurs incarnent chacun un des cinq Héros disponibles. Ils devront faire face aux autres Chevaliers qu'ils devront affronter ou rallier à leur cause.

Contenu

- 1 Livret de règles
- 200 Cartes
- 1 Tapis de jeu
- 1 Horloge et ses 12 Flammes aimantées
- 5 marqueurs Héros
- 25 marqueurs Blessure





Héros

Chaque joueur commence la partie avec un marqueur Héros et un paquet de 15 cartes à l'effigie du Héros choisi :

- **9 Cartes Héros**
- **1 Carte Armure de Bronze**
- **5 Cartes Héros - Chevalier de Bronze** *(mises de côté en début de partie)*

*Exemple de matériel lié à **Seiya de Pégase.***



Marqueur Héros



x 9



x 1



x 5

Espace personnel

Au cours de la partie, chaque joueur gardera devant lui un espace personnel sur lequel sera présent :

- Sa **Pioche** *(face cachée)*
- Sa **Défausse**
- Son marqueur Héros, sous lequel sont placées les **cartes détruites**
- Son ***Armure*** en jeu
- Ses ***Personnages*** blessés *(chacun avec un marqueur Blessure)*



Armure en jeu



Personnages blessés



Défausse



Pioche



Cartes détruites

Mise en place

Joueur

Chaque joueur choisit un **marqueur Héros** et prend les **15 cartes associées**.

- Les 5 cartes ***Héros - Chevalier de Bronze*** sont mises de côté, à l'écart de l'espace de jeu *(ces cartes seront utilisées plus tard dans la partie)*.
- Les 10 cartes restantes *(9 **Héros** + 1 **Armure de Bronze**)* sont mélangées pour former sa pioche personnelle face cachée.

Les cartes associées aux Héros qui ne sont pas choisis peuvent être rangées dans la boîte, elles ne seront pas utilisées durant la partie.

Chaque joueur pioche 5 cartes *appelées : « la main ».*

Le premier joueur actif, désigné comme bon vous semble, retourne son marqueur Héros (*face 1*) puis **débute son tour de jeu.**

Espace de jeu

1. Dérouler le tapis de jeu au centre de l'espace de jeu.
2. Placer l'Horloge proche du tapis de jeu et disposer les 12 Flammes aimantées comme sur l'illustration ci-dessous.
3. Placer les marqueurs Blessure près du tapis de jeu.
4. Mélanger les cartes restantes pour former une Réserve face cachée sur l'emplacement prévu du tapis de jeu.
5. Révéler les 6 premières cartes de la Réserve en les disposant faces visibles sur le terrain.
   À noter : lors de la mise en place, les effets des cartes ne sont pas appliqués.





PERSONNAGES

Les ***Personnages*** sont les cartes les plus nombreuses dans le jeu.
Les cartes présentent les informations suivantes :



Nom
Classe
Coût d'acquisition en Force
Coût d'acquisition en Cosmos
Rang (couleur)
Valeurs et Effets de la carte
Flamme de l'horloge
Points de Victoire (PV)
Numéro

À noter :

- *Toutes les informations ne sont pas présentes sur toutes les cartes. Certains Personnages ne rapportent pas de PV, n'ont pas d'effet ou ne s'acquièrent pas via le Cosmos ou via la Force...*
- *Tous les personnages du jeu ne sont pas des Chevaliers. Un personnage est considéré comme Chevalier seulement si sa Classe le mentionne.*

ARMURES

Les ***Armures*** se distinguent des ***Personnages*** par leur sens de lecture horizontal.
Les cartes présentent les informations suivantes :



Classe
Nom
Coût d'acquisition en Cosmos
Rang (couleur)
Valeur et Effet de la carte
Points de Victoire (PV)
Numéro

RANGS DES CARTES

La couleur du bord de la carte informe du Rang de celle-ci.
Certains effets de jeu ciblent des cartes spécifiques selon leur Rang.
Il existe 5 Rangs différents :

Très Commun — **Commun** — **Peu Commun**

Rare — **Très Rare**

Tour de jeu

Un tour de jeu se déroule en une succession de 2 phases.

1 - Phase principale

C'est lors de cette phase que le joueur actif va jouer les cartes de sa main et tenter d'acquérir de nouvelles cartes.

Différentes actions sont possibles durant cette phase :

- Jouer des *Personnages*.
- Jouer des *Armures*.
- Acquérir des cartes du terrain en cumulant de la **Force** ou du **Cosmos**.
- Activer les effets de certains *Personnages* et *Armures* jouées.
- Soigner des *Personnages* blessés.

*** Détails des actions sur la page suivante. ***

2 - Phase d'entretien

Cette phase met fin au tour du joueur. Elle consiste en une succession d'étapes permettant de reconstituer sa main et de préparer le terrain pour le joueur suivant.

1. Défausser toutes les cartes jouées ce tour (les *Personnages* blessés et l'*Armure* en jeu ne sont pas défaussés) ainsi que les cartes de sa main qu'on ne souhaite pas garder pour le prochain tour de jeu.
2. Piocher jusqu'à avoir 5 cartes en main.
3. Retirer du jeu la carte présente sur le 6e emplacement du terrain (**A**).
   *A noter : l'effet **Flamme** de la carte retirée s'applique à ce moment-là.*
4. Décaler toutes les cartes restantes vers la droite du terrain (**B**).
5. Compléter le terrain en révélant de nouvelles cartes depuis la réserve, aux emplacements vides, de droite à gauche (**C**).
   *A noter : l'effet **Arrivée** d'une carte s'applique à ce moment-là.*
6. Le joueur à sa gauche devient le joueur actif et débute son tour de jeu.

Fin de partie

La partie se termine lorsque la dernière ***Flamme*** est retirée de l'horloge, les joueurs finissent le tour de table de manière à ce que chacun ait joué le même nombre de tours *(phase d'entretien comprise)*.



Certaines cartes possèdent une ***Flamme*** *(dans le coin inférieur gauche de la carte)*.

Cet effet retire 1 ***Flamme*** de l'Horloge, à l'instant où un joueur acquiert la carte depuis le terrain **OU** si la carte est retirée du terrain *(par la phase d'entretien ou un effet de carte)*.

*Exemple de retrait de **Flamme** :*

- *Un joueur acquiert un Chevalier d'Or depuis le terrain (tous les Chevaliers d'Or possèdent* une ***Flamme****).*
- *Un Chevalier d'Or est retiré du terrain en phase d'entretien.*
- *Si Aiolos du Sagittaire est révélé sur le terrain et qu'un autre Chevalier d'Or est présent sur le terrain (voir la carte).*
- *Si Ptolemy de la Flèche est révélé sur le terrain (voir la carte).*





Actions

Jouer un personnage

Les *Personnages* sont utilisés principalement pour acquérir des cartes du terrain en utilisant leurs valeurs de **Force** ou de **Cosmos**.

À votre tour de jeu, vous pouvez jouer autant de cartes *Personnage* de votre main que vous le souhaitez. Un *Personnage* joué est toujours placé face visible près du terrain sous la carte que le joueur tente d'acquérir.

Certains *Personnages* possèdent des effets supplémentaires qui peuvent ou non être utilisés en fonction de votre stratégie.

Acquérir une carte du terrain

Acquérir de nouvelles cartes est l'objectif principal du jeu.
Les cartes acquises complèteront votre jeu afin de le rendre plus puissant et surtout d'obtenir des PV en fin de partie.

Il existe 2 méthodes pour acquérir des cartes :

- **Acquisition par la Force (combat)**
- **Acquisition par le Cosmos (allégeance)**

Une carte du terrain est acquise quand son coût en **Force** ou en **Cosmos** est atteint. Le joueur peut utiliser plusieurs cartes et ainsi cumuler leurs valeurs de **Force** ou de **Cosmos**.

La carte acquise par la Force est immédiatement défaussée.
*A noter : ses effets **Vaincu** et **Flamme** s'appliquent à ce moment-là.*

La carte acquise par le Cosmos rejoint immédiatement la main du joueur et peut donc être jouée ce tour.
*A noter : ses effets **Vaincu** et **Flamme** s'appliquent à ce moment-là.*

Chaque carte utilisée pour l'acquisition est défaussée, une carte jouée ne peut donc être utilisée qu'une fois par tour (sauf si celle-ci est de nouveau piochée).

*À noter : Comme indiqué sur le tapis de jeu, la carte en 6e position sur le terrain coûte -1 **Force** et -1 **Cosmos**.*

Jouer une armure

À votre tour de jeu, vous ne pouvez jouer qu'une seule *Armure* à la fois. Jouer une nouvelle *Armure* fait défausser celle déjà jouée. Une *Armure* jouée est placée face visible dans son espace personnel.

Une *Armure* peut être utilisée pour une seule action parmi :

- Acquérir une carte du terrain (utilise sa valeur de **Cosmos**)
- Activer l'effet ***Activation*** indiqué

L'*Armure* reste en jeu tant qu'elle n'est pas utilisée. Celle-ci n'est pas défaussée en fin de tour et peut donc être conservée pour les tours de jeu suivants.





Les 3 cartes jouées cumulent 6 **Force**.

Aghora est acquis et rejoint la défausse en activant son effet ***Vaincu***.

Léda ne possédant pas de **Cosmos** est blessépar l'effet ***Vaincu*** d'*Aghora*.



Chaque carte *Seiya* bénéficie de l'effet de *Marine de l'Aigle* et gagne +1 **Cosmos**.

Les 4 cartes jouées cumulent 6 **Cosmos**.

En 6e position, le coût de la carte étant réduit de 1 **Cosmos**, *Mu du Bélier* est acquis et rejoint directement la main du joueur.

Effets

De nombreuses cartes possèdent des effets. On distingue 2 types d'effets différents :

Effet de terrain pris en compte lorsque la carte est sur le terrain (texte blanc sur fond sombre).

- ***Arrivée*** : Cet effet se déclenche une seule fois, à l'instant où la carte est révélée sur le terrain.
- ***Vaincu*** : Cet effet se déclenche une seule fois, à l'instant où un joueur acquiert la carte depuis le terrain, avant qu'elle ne rejoigne sa défausse ou sa main.

Effet de jeu pris en compte lorsque la carte est jouée depuis la main d'un joueur (texte noir sur fond clair).

- ***Mise en jeu*** : Cet effet est optionnel et ne peut se déclencher qu'une seule fois, à l'instant où la carte est jouée depuis la main d'un joueur. Le joueur peut décider de ne pas déclencher l'effet de mise en jeu auquel cas l'effet est perdu pour ce tour.
- ***Activation (Défausser, Blesser ou Détruire)*** : Cet effet est optionnel et ne peut se déclencher qu'une seule fois. Si le joueur décide d'appliquer l'effet, alors la carte subit les conséquences et se retrouve **défaussée**, **blessée** ou **détruite**. Dans ce cas ses valeurs de **Force** et de **Cosmos** sont perdues pour ce tour.

À noter : Les textes sur les cartes prennent le dessus sur l'application des règles.

Soigner un personnage

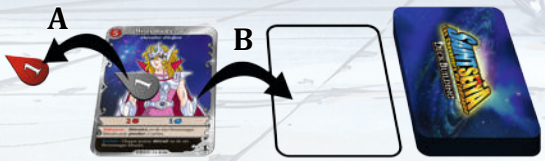


Les cartes sur lesquelles figure une valeur de **Soin** permettent de soigner autant de *Personnages* blessés qu'indiqué.

Tout comme les autres actions du jeu, une carte utilisant sa valeur de **Soin** est immédiatement défaussée après son utilisation.

Soigner 1 Personnage blessé consiste à lui retirer son marqueur Blessure (**A**).

Le Personnage ainsi soigné rejoint immédiatement la défausse du joueur (**B**).



Personnage blessé *Défausse*

Détails de certains mots-clés présents dans le jeu :

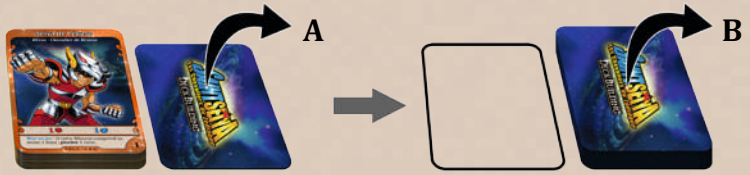
- **Acquérir** : Une carte acquise, depuis le terrain, rejoint la défausse si celle-ci est acquise via son coût en **Force** ou la main du joueur si celle-ci est acquise via son coût en **Cosmos**.
- **Blesser** : Un *Personnage* blessé est placé en jeu face visible devant son propriétaire en posant un marqueur *Blessure* dessus. Tant qu'un *Personnage* est blessé, il ne peut pas être utilisé, ni défaussé par le joueur.
- **Compléter** le terrain : consiste à révéler de nouvelles cartes depuis la réserve, aux emplacements vides du terrain, de droite à gauche. Les effets ***Arrivée*** s'appliquent à ce moment-là.
- **Défausser** : Une carte défaussée rejoint la défausse de son propriétaire.
- **Détruire** : Une carte détruite est placée sous le marqueur Héros de son propriétaire. La carte n'est plus considérée en jeu jusqu'à la fin de la partie.
- **Retirer** : Une carte retirée rejoint la défausse commune sur le tapis de jeu.
- **Soigner** : Un *Personnage* soigné se voit retirer son marqueur Blessure et rejoint la défausse de son propriétaire.

Piocher

Une carte est piochée depuis le dessus de sa pioche personnelle et rejoint la main de son propriétaire.

Lorsqu'un joueur doit piocher et que sa pioche est vide, il la reconstitue immédiatement en mélangeant sa défausse.

*Exemple : Le joueur doit piocher 5 cartes, il commence donc par piocher les 2 cartes restantes de sa pioche (**A**) puis mélange les 14 cartes de sa défausse pour y piocher les 3 cartes manquantes (**B**).*



Défausse : 14 *Pioche : 2* *Défausse : 0* *Pioche : 14*

VAINQUEUR

Une fois la partie terminée, chaque joueur rassemble toutes ses cartes (main, pioche, défausse, *Personnages* blessés et *Armure* encore en jeu) puis additionne les Points de Victoire (PV) que lui rapporte chacune d'elle.

Attention, les cartes sous votre marqueur Héros ne sont pas prises en compte dans ce calcul.

Le gagnant est celui qui aura le plus haut total de PV.



sous condition **2 PV** **5 PV**

Les cartes, marquées de l'icône « * », rapportent des PV sous conditions :

- ***Athéna*** rapporte **1 PV supplémentaire** par groupe de 10 cartes dans votre jeu. *Exemple : avec 37 cartes dans votre jeu, Athéna rapporte 3 PV.*
- ***Marine de l'Aigle*** rapporte **3 PV ou 4 PV** si vous êtes le joueur avec le plus de cartes *Héros* dans votre jeu. Vous commencez la partie avec 9 cartes *Héros*.
- ***Shaina d'Ophiuchus*** rapporte **3 PV ou 4 PV** si vous êtes le joueur avec le plus de cartes *Chevalier d'Argent* dans votre deck. Il y a 42 cartes *Chevalier d'Argent* dans le jeu.
- ***Léda*** rapporte **2 PV** si vous possédez au moins une carte *Spica* dans votre jeu. Il y a 2 cartes *Spica* dans le jeu.
- ***Spica*** rapporte **2 PV** si vous possédez au moins une carte *Léda* dans votre jeu. Il y a 2 cartes *Léda* dans le jeu.
  Exemple : posséder une carte Léda et une carte Spica rapporte alors 4 PV.
- ***Jango*** rapporte **1 PV supplémentaire** pour chaque carte *Chevalier noir* de nom différent dans votre jeu. Il y a 12 cartes *Chevalier Noir* dans le jeu dont 6 différentes. Jango est un *Chevalier noir*, donc il rapporte au minimum 1 PV et peut rapporter jusqu'à 6 PV si vous possédez les 6 *Chevaliers Noirs.*
- ***Jaki*** rapporte **1 PV supplémentaire** par groupe de 5 cartes sous votre marqueur *Héros (vos cartes détruites pendant la partie)*.
  Exemple : avec 12 cartes sous votre marqueur Héros, Jaki rapporte 2 PV.

Une fois le décompte des PV terminé ; trier les cartes en séparant les 15 cartes associées à chaque héros puis mélanger les 125 cartes restantes. Le jeu est prêt pour une nouvelle partie.

AIDE DE JEU

1. Phase Principale :

- Jouer des cartes de sa main.
- Acquérir des cartes du terrain.
- Activer les effets des cartes jouées.

2. Phase d'Entretien :

- Défausser toutes les cartes jouées.
- Piocher jusqu'à avoir 5 cartes en main.
- Retirer la 6e carte du terrain puis décaler et compléter le terrain.

INFORMATIONS

Retrouvez les explications en vidéos et toutes les informations sur le jeu sur notre site et les réseaux sociaux :

www.yokabytsume.com

YokaOfficiel YokaOfficiel

Auteurs : **Maxime Babad & Nicolas Badoux**

Remerciements : Laura Descamps, Cédric Szydlowski, Marijke Wilms, l'équipe Tsume-Art, Toei Animation, tous les testeurs et tous nos proches.

©Masami Kurumada/Shueisha, Toei Animation

All Rights Reserved. All other logos, products and company names mentioned are trademarks of their respective owners.

TOEI ANIMATION Since 1956

SAINT SEIYA Les Chevaliers du Zodiaque

Yoka BY TSUME