



En Garde
Extension
Cartes Spéciales



En Garde

Règles Avancées pour jouer avec les cartes spéciales



Au début de chaque manche, on tire au hasard une carte des 11 cartes spéciales et on applique son effet pour la manche en cours

Duel à la régulière:

Les règles standard sont appliquées



Botte secrète:

Lors du combat si un joueur joue la combinaison de cartes 1,2,3,4 et 5 alors qu'il est à une portée de 5 ou moins de son adversaire, il remporte instantanément le duel



Dernier Souffle:

Au début du combat chaque joueur met, sans la regarder, une carte de la pioche de son côté face cachée. Lors d'une attaque directe ou indirecte de l'adversaire le joueur en défense peut choisir de jouer sa carte cachée. Si cette carte ne lui permet pas de faire une action permise par les règles de base, il perd la manche.

Double attaque:

Cette manche compte double.



Attaque Commune:

Les joueurs jouent avec 2 cartes en main et 3 cartes sont mis en commun au centre de la table. Ces 3 cartes peuvent être jouées par les 2 joueurs et lorsqu'une carte est jouée, elle est immédiatement remplacée.

Duel surprise:

Le joueur qui débute le combat choisit d'appliquer les effets d'une des cartes spéciales (sauf « Duel à la régulière » et « Double attaque »). Une fois le choix annoncé, il distribue les cartes.

Comme dans un livre:

Pendant la durée du combat, les joueurs jouent cartes sur table. Ils ne prennent pas leur cartes en main mais les placent sur la table de façon visible devant eux

Retraite impossible:

Pendant toute la durée du combat les joueurs ne peuvent pas reculer

A court de ressources:

Pendant ce combat les joueurs jouent avec 3 cartes en main au lieu de 5.

Coups Calculés:

Au début du combat chaque joueur reçoit 10 cartes et les 5 cartes restantes sont défaussées du jeu sans les regarder. Les joueurs ne piochent donc pas à leur tour de jeu. La manche se termine lorsqu'un des deux joueurs n'a plus de cartes au moment de prendre son tour de jeu .

