

ARACKHAN WARS



VERSION FRANÇAISE



ARACKHAN WARS

AracKhan Wars vous place à la tête d'une province du monde fantastique d'AracKhan pour défier votre adversaire sur le Champ de Bataille dans un duel épique. Commandez votre faction, lancez des sorts et placez vos cartes avec ruse pour déjouer les plans de votre adversaire. Vos compétences de stratégie seront aussi importantes que la valeur de vos cartes.

Ce document prêt à imprimer va vous permettre d'assembler et jouer au jeu de cartes d'affrontement AracKhan Wars, dans sa version de pré-commercialisation. Notez qu'il s'agit d'un prototype ; le design des composants du jeu est susceptible d'être profondément remanié en vue de sa commercialisation.

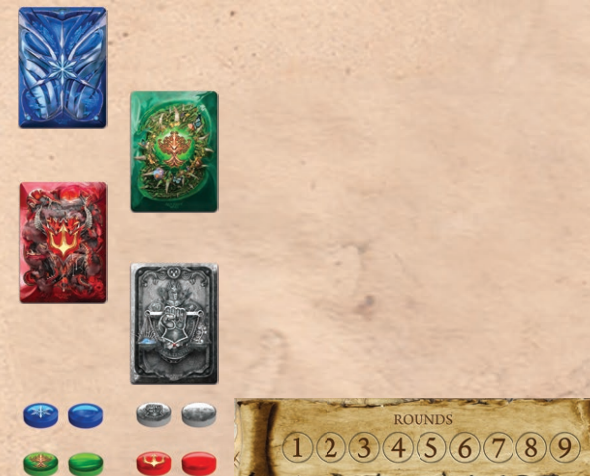
PRINT&PLAY - CONTENU ET INSTRUCTIONS

Ce document a été préparé pour être imprimé sur du papier au format A4. Vous pouvez imprimer les pages en recto seul ou en recto-verso, les deux faces des cartes imposées sur deux planches successives ont été alignées en ce sens. Lorsque vous paramétrez l'impression, veuillez à imprimer ce document à sa taille réelle (100%), en décochant d'éventuelles options d'ajustement automatique à la taille du papier.

Pour le découpage des cartes, si vous utilisez un cutter et une règle en métal et planche à découper (recommandé), vous pouvez vous servir des traits de coupe situés tout autour des planches. Si vous utilisez une paire de ciseaux, vous pouvez vous guider avec le contour rectangulaire blanc de chaque carte.

Le tableau ci-dessous vous précise quels sont les contenus associés aux pages de ce document à imprimer :

Pages 3, 4, 5, 6, 7 et 8	6 planches représentant les 23 cartes recto-verso de la Faction des Terres Blanches (bleue).
Pages 9, 10, 11, 12, 13 et 14	6 planches représentant les 23 cartes recto-verso de la Faction du Vestour (verte).
Pages 15, 16, 17, 18, 19 et 20	6 planches représentant les 23 cartes recto-verso de la Faction du Myrkour (rouge).
Pages 21, 22, 23, 24, 25 et 26	6 planches représentant les 23 cartes recto-verso de la Faction du Byartour (grise).
Pages 27 et 28	2 planches représentant les 20 tokens recto-verso pour chacune des 4 Factions, ainsi que le pion et le compteur de Round pour suivre la partie.



ACCÉDEZ AUX RÈGLES DU JEU

Rendez-vous sur <https://arackhan.com/arackhanwars> ou flashez ce QR-code :



















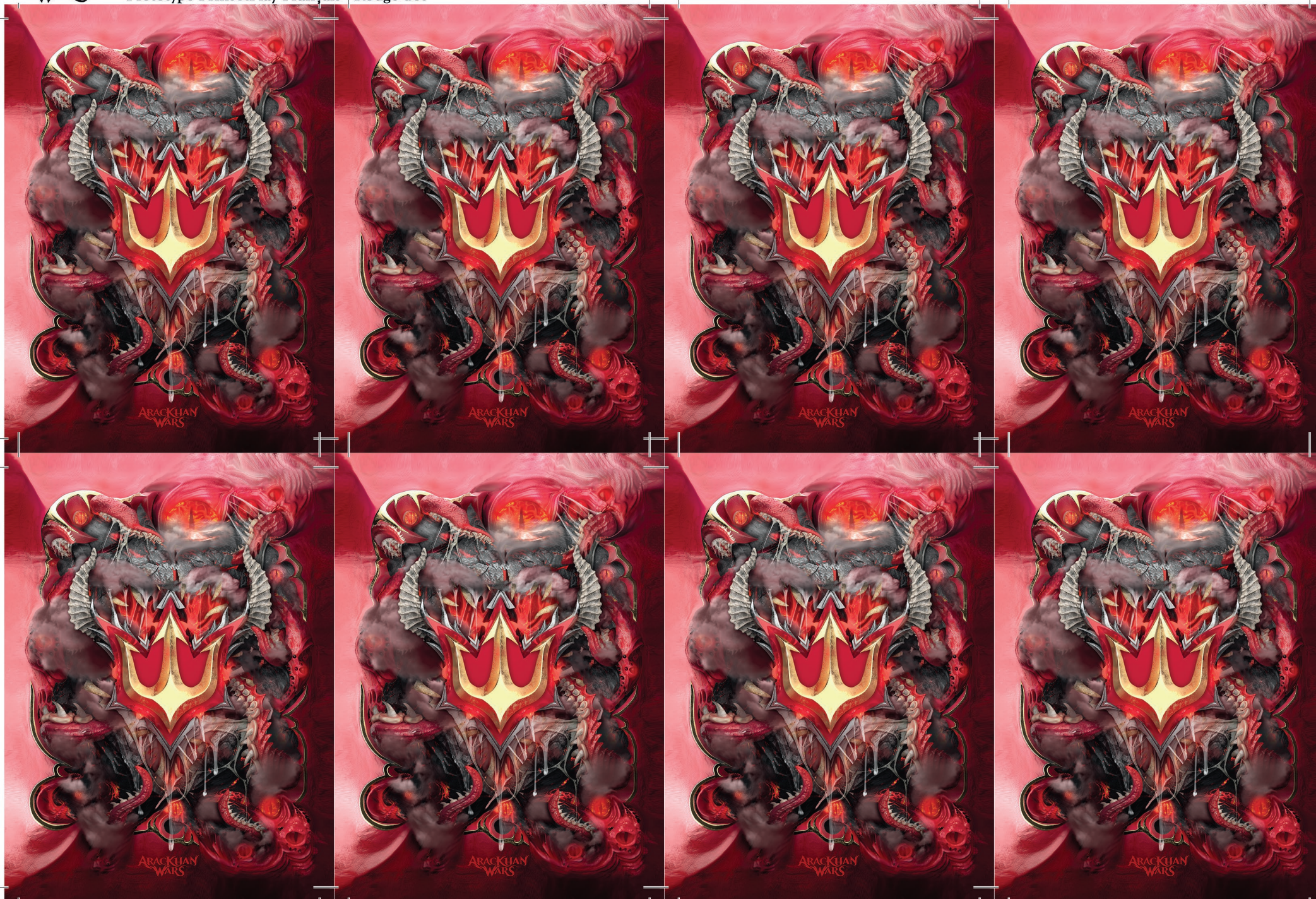












Troll des Marais 4



2 1

TROLL

COMPÉTENCE : le **Troll des Marais** ne peut pas être la cible d'une **Attaque Groupée**.

Angga Dwipiyana ©2021 Nothing But Games

Collecteur de Peste 6



1 2

COMPÉTENCE : toutes les **créatures ennemies adjacentes perdent leurs Attributs**.

POINT FAIBLE : toutes les **créatures alliées adjacentes perdent leurs Attributs**.

Adam Gleba ©2021 Nothing But Games

Collecteur de Peste 6



1 2

COMPÉTENCE : toutes les **créatures ennemies adjacentes perdent leurs Attributs**.

POINT FAIBLE : toutes les **créatures alliées adjacentes perdent leurs Attributs**.

Adam Gleba ©2021 Nothing But Games

Patriarche de la Forge 7



2 2

FORGERONS

COMPÉTENCE : +1 **Attaque** à toutes les **créatures alliées adjacentes**.

Cj Centeno ©2021 Nothing But Games

Patriarche de la Forge 7



2 2

FORGERONS

COMPÉTENCE : +1 **Attaque** à toutes les **créatures alliées adjacentes**.

Cj Centeno ©2021 Nothing But Games

Pourfendeur 7



2 2

OMNIFRAPPE

Ryan Van Dongen ©2021 Nothing But Games

Pourfendeur 7



2 2

OMNIFRAPPE

Ryan Van Dongen ©2021 Nothing But Games

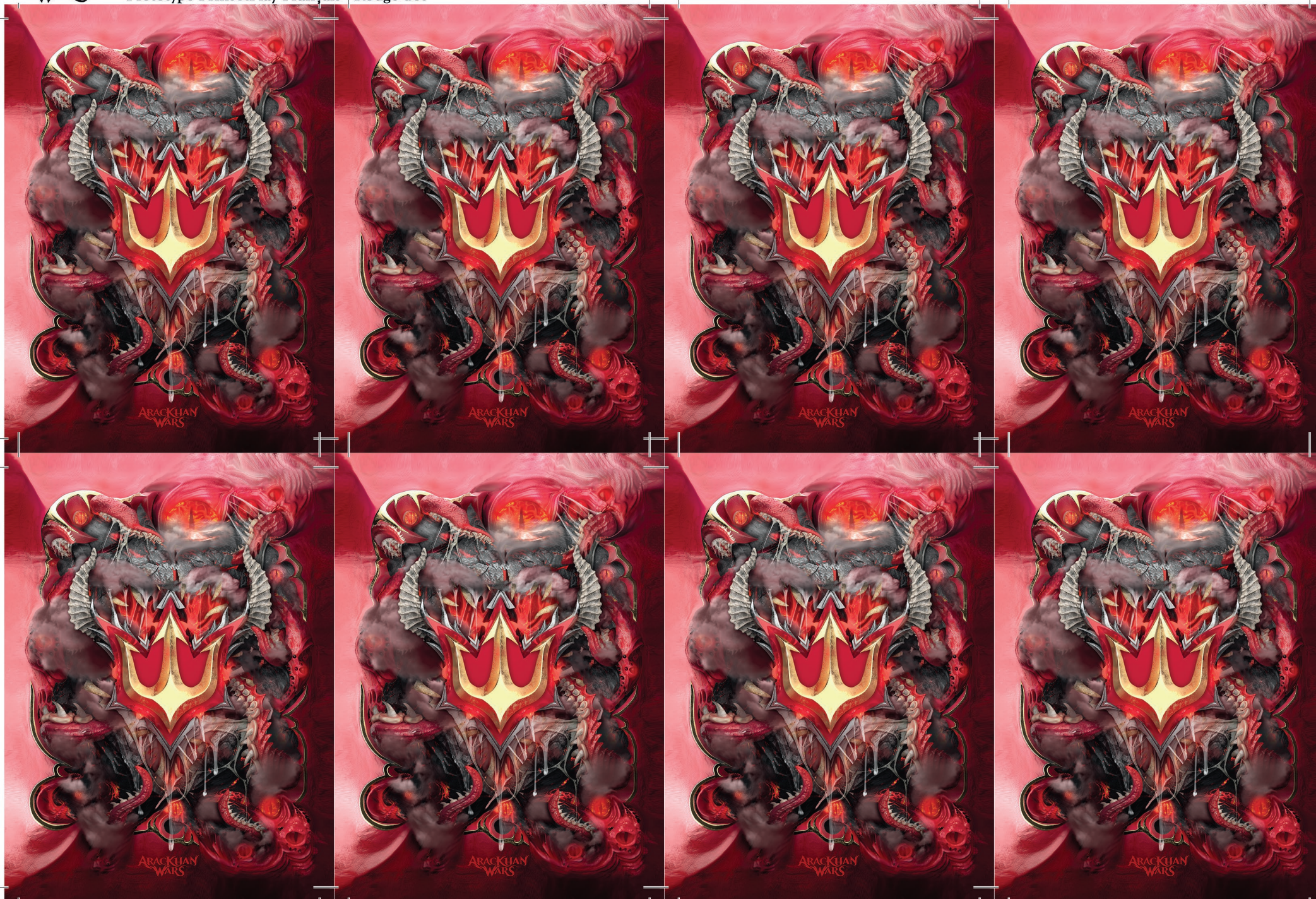
Hydre Abominable 10 13



3 2

OMNIFRAPPE

Narendra B Adl ©2021 Nothing But Games



Mangeur d'Enfants 10
15



4 2

PERFORATION

POINT FAIBLE : lors de son attaque, si le *Mangeur d'Enfants* ne parvient pas à vaincre toutes les cartes créatures et lieux ennemis sur la ligne d'attaque, détruisez-le.

Narendra B Adl ©2021 Nothing But Games

Foudre de Feu 2



2

ATTACHE À DISTANCE 3

Défaussez après son activation / à la fin de votre tour

Robert E Palmer III ©2021 Nothing But Games

Tempête de Feu 2



EFFET : -1 Attaque & -1 Défense à toutes les créatures ennemies adjacentes.

Défaussez à la fin du round

Le Rastislav ©2021 Nothing But Games

Tempête de Feu 2



EFFET : -1 Attaque & -1 Défense à toutes les créatures ennemies adjacentes.

Défaussez à la fin du round

Le Rastislav ©2021 Nothing But Games

La Peur 5



EFFET : toutes les créatures ennemies adjacentes sont désactivées.
(Lorsqu'une carte ennemie n'est plus adjacente à *La Peur*, ou que *La Peur* est détruite, les cartes ennemies redeviennent actives)

Défaussez à la fin du round

Joshua Raphael ©2021 Nothing But Games

Exil Maudit 6



INITIATIVE

ACTION : Déplacez 1 créature ennemie à un bord adjacent à une autre carte sur le Champ de Bataille.

Défaussez après son activation / à la fin de votre tour

Joshua Raphael ©2021 Nothing But Games

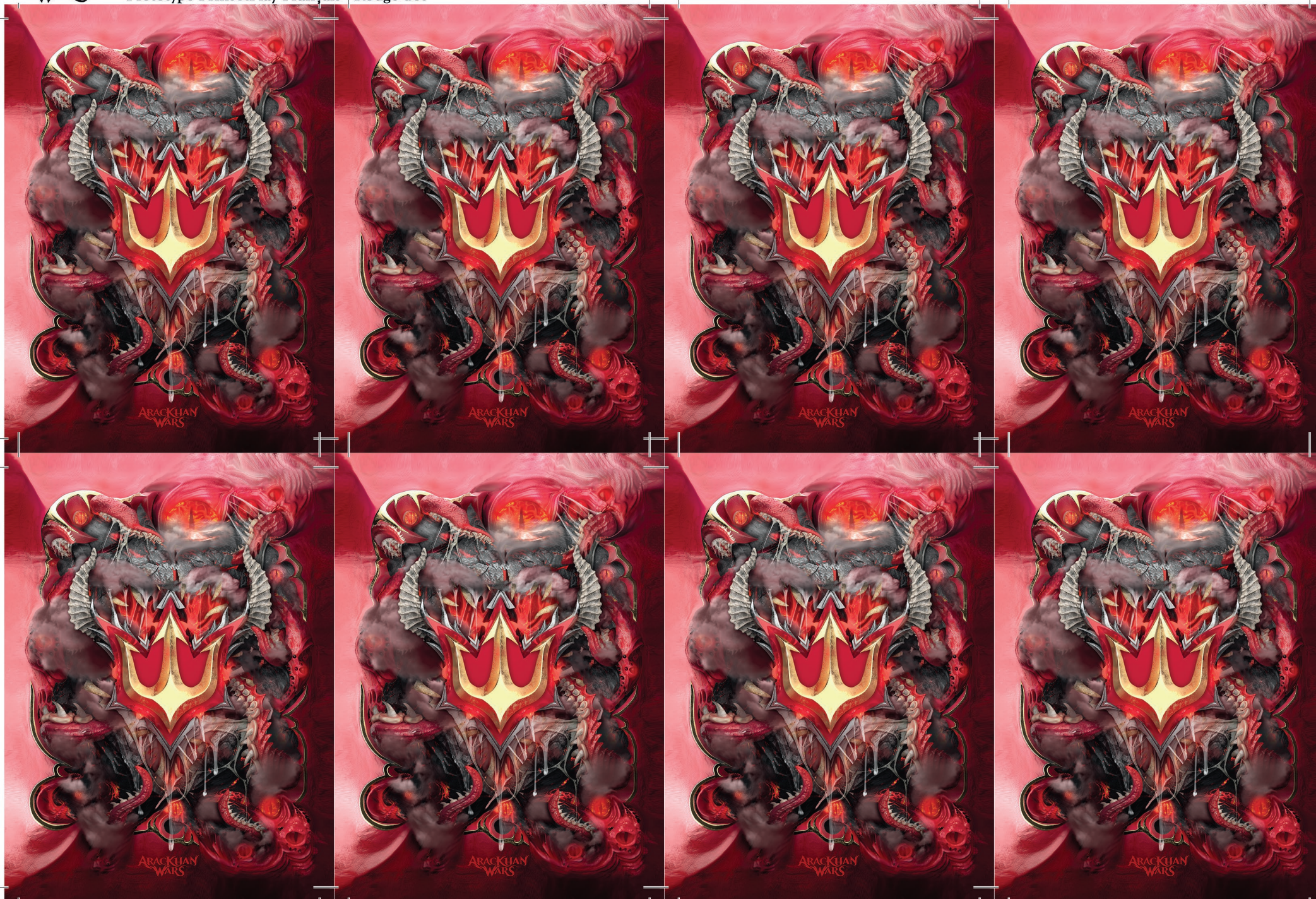
Forges Occidentales 10



4

BÉNÉFICES : +2 Attaque à toutes les créatures alliées adjacentes.

Ferdinand Ladera ©2021 Nothing But Games







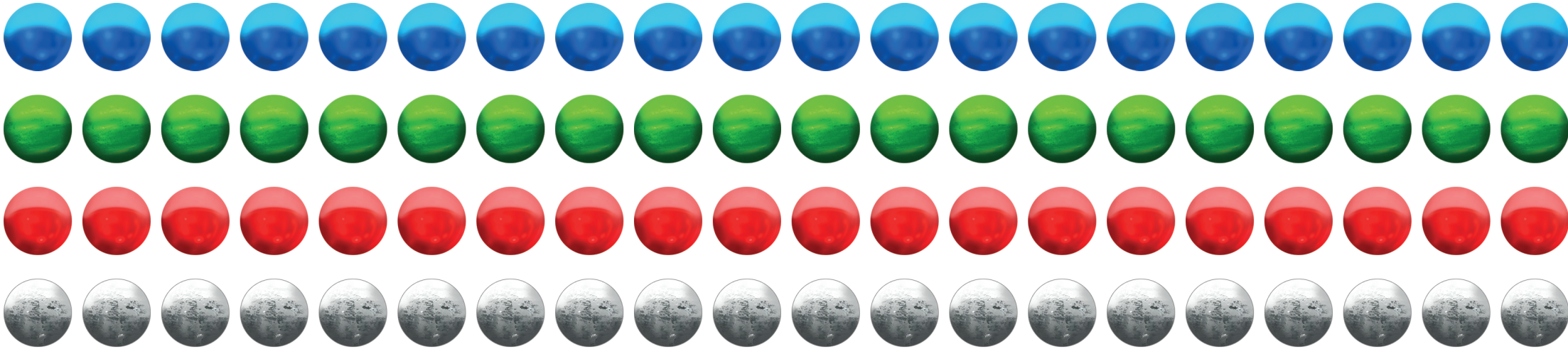












ARACKHAN
WARS

