

5 cartes sont distribuées à chacun.
Chaque joueur joue en même temps une
carte créature.

Si un joueur n'en a pas, il donne une
carte au joueur adverse et en pioche
une nouvelle. Il recommence jusqu'à
obtenir une créature qu'il peut poser.

Chaque joueur a le droit de jouer une carte
action par duel pour modifier le score de sa
créature ou de la créature adverse.

La créature ayant le plus grand score corrigé
remporte la bataille (le joueur gagnant récupère
les cartes en jeu pour les placer dans un tas à
part). C'est son butin.

En cas d'égalité, une nouvelle carte créature est
posée en même temps et une carte action peut
être jouée. Si un des joueurs n'a plus de cartes
créatures, toutes les cartes sont remportées par
l'autre joueur (à ajouter à son butin).

Pour finir le tour, chaque joueur pioche pour
avoir 5 cartes en main. Si un joueur a plus de 5
cartes, il se défasse jusqu'à ce qu'il en ait 5.
La défasse est placée sous le paquet de cartes à
piocher.

Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de cartes à
piocher ou à jouer. Les cartes restantes dans la
main des joueurs intègrent le butin de chacun.

Le butin final est alors compté. Le plus gros
butin l'emporte.

Règles du jeu

