

Duel est un jeu de cartes de combat où les joueurs tentent à tours de rôle de **blesser** les cartes 'vie' de l'adversaire.

- 2 joueurs

- Chaque joueur a 25 cartes du jeu Duel de son choix. Il doit avoir au moins une carte 'vie' dans son jeu. Il doit révéler ses cartes à son adversaire avant la partie.

- Au début de la partie, les joueurs brassent leurs cartes et les mettent dans la pile **pige**.

- On choisi qui commence au hasard.

Les cartes en main sont cachées à l'adversaire, mais le joueur peut les voir. Lorsqu'une carte est jetée de la main c'est le joueur tenant la main qui choisit laquelle sauf indication contraire. Si une carte 'vie' est prise en main on la défausse et on pige 1 carte en main.

- Le premier joueur **pige** et **garde en main** 4 cartes. Le second joueur **pige** et **garde en main** 5 cartes.

Le tour d'un joueur se divise en trois phases. La phase jeu, la phase pige et la phase réflexe.

Phase jeu

- Le joueur peut jouer autant de cartes **en main** qu'il veut tant qu'il peut payer le coût de celles-ci.

1- Pour jouer une carte, le joueur la met théâtralement sur la table face vers le haut.

2- Le joueur paye le coût inscrit sur la carte.

3- L'adversaire et le joueur doivent effectuer l'effet dans l'ordre où il est écrit.

4- La carte jouée est **défaussée**.

- Le joueur peut alors jouer une autre carte.

Duel

- Lors de la phase jeu. Le jouer peut choisir de **jeter de sa main** et défausser autant de cartes qu'il veut s'il n'est pas en train de jouer une carte.

- Le jouer peut conserver autant de cartes **en main** qu'il veut après cette phase.

- Lorsque le joueur a fait toutes les actions qu'il voulait on passe à la phase pige.

Phase Pige

- Le joueur **pige** et **garde en main** 5 cartes.

- Si la pile **pige** est vide après avoir **pigé**, lors de cette phase uniquement, le joueur prend toutes les cartes de la **défausse**, les brasse et les met sur la pile **pige**. Puis, il **pige** et **blesse** 1 carte. S'il n'avait pas pu piger 5 cartes, lors de l'étape précédente, il ne pige pas de cartes supplémentaires.

Phase réflexe

- Les mêmes règles que la phase jeu s'appliquent, mais le joueur ne peut jouer que des cartes réflexe.

- Une fois les trois phases terminées, c'est à l'autre joueur de jouer à la phase jeu.

Règles générales

- L'effet d'une carte a priorité sur les règles générales s'il les contredit.

- Le terme «joueur» signifie le joueur qui a joué la carte et «adversaire» celui qui ne la pas joué.

- Lorsqu'on transfère des cartes d'une pile à une autre on le fait une carte à la fois.

- Lorsqu'un joueur **prend** une carte 'vie' **en main**, il la **défausse** et **pige** 1 carte.

- Pour gagner la partie, il faut que toutes les cartes 'vie' de l'adversaire soient **blessées**.

- Si un effet dit d'enlever un nombre de cartes d'une pile et que cette pile en possède moins que ce nombre, on n'enlève que ce qui restait.

- Certaines cartes peuvent faire effet sans être jouées. Les conditions de déclenchement de l'effet sont spécifiées sur la carte.

Cartes équipement

- Lorsqu'une carte équipement est jouée, elle est **équipée**.

- La carte équipement fait effet tant qu'elle est **équipée**.

- Si plusieurs cartes équipement font effet en même temps, elles font effet dans l'ordre où elles ont été **équipées**.

- Une carte équipement faisant effet à chaque fois qu'une carte est jouée, fait effet après que la carte jouée soit **défaussée**.

- Les cartes équipement familier ont un nombre de points de vie (pv). Si l'adversaire fait **blesser** autant de cartes que les pv, lors d'un seul tour, il a le choix de faire **déséquiper** et **blesser** le familier, mais le joueur **soigne** et **défausse** autant de cartes que de pv.

Variante à plusieurs joueurs

Le terme « adversaire » sur les cartes attaque désigne l'adversaire à la droite du joueur. Sur les cartes défense, il désigne l'adversaire à la gauche du joueur. Sur les cartes stratégie, il désigne un adversaire au choix du joueur. Tous les joueurs **pigent** et **gardent en main** 5 cartes au début.

La pile pige est face contre table à gauche du joueur. Pour piger on y prend la première carte de la pile. Pour remplir, on met une carte face contre table sur le dessus de la pile.

La pile blessure est face vers le haut à droite de la défausse. Pour blesser une carte, on la met face vers le haut sur la pile. Pour soigner une carte on la prend sur le dessus du paquet. Si une carte 'vie' est blessée, elle est mise à droite de la blessure. Les cartes 'vie' ne peuvent pas être soignées.

La pile défausse est face contre table à droite du joueur. Pour défausser on y met une carte face contre table sur le dessus de la pile. Pour récupérer on prend la première carte sur le dessus de la pile.

La pile équipement est en face du joueur au dessus des autres piles. Chacune de ses cartes sont étalées face vers le haut lorsqu'elles sont équipées. Il ne peut y avoir qu'une seule carte par type d'équipement dans cette pile, sauf pour les cartes 1 main qui peuvent en avoir deux ou 1 carte 2 mains.