

la ligue  
**KINSHIMA**



**HUGEN**

**Livret de règles officiel**

Version 1.0

# Sommaire

- Généralités sur le Hugen.....2

## 1

### Les cartes du jeu

- Généralités.....3
- Les Chefs de guerre.....5
- Unités type Combat.....5
- Unités type Chi.....5
- Unités type Héros.....5
- Les éclats célestes.....6
- Les anti-effets.....6
- Les +1 carte.....6
- Les secrets.....6
- Les effets.....7

## 2

### Préparation d'une partie

- Composition d'un deck.....8
- Le champ de bataille.....8

# Sommaire

## 3 Déroulement d'une partie

- But du jeu et généralités.....9
- Déroulement d'un tour.....9
- Les 3 phases d'un tour.....10

## 4 Combats et priorités

- Les combats.....11
- Les priorités.....11

## Généralités sur le Hugen

Le Hugen est un jeu de carte basé sur l'univers d'Indraz, qui a donné naissance à la Ligue Kinshima. C'est un jeu stratégique dans lequel vous livrez des combats épiques ! Le nom du Hugen est lié au Yin Yang et signifie l'usage mutuel, une partie de Hugen ne peut exister que par la présence d'un binôme avec et contre qui jouer.

# Les cartes du jeu

## Généralités

Puissance

Rareté

Attributs



Clan

Citation ou effet

## Les clans



Indraz

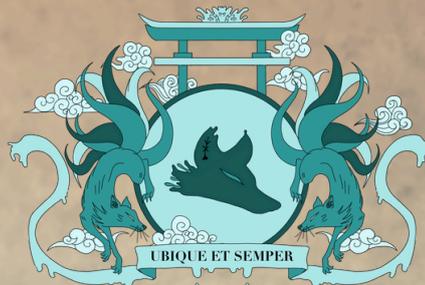
Akala



Sanaris



Shinoka



Uperia



Wuolin



Illusion



## La rareté

Rare

Commun



## Les Chefs de guerre



C'est la carte maîtresse du deck, le but est de détruire celle de l'adversaire. Son pouvoir peut être utilisé qu'une fois par partie durant la phase 2 d'un tour.

## Les unités de type Combat

Une unité de type Combat peut attaquer les unités et le Chef de guerre adverse avec la puissance inscrite sur la carte.



## Les unités de type Chi



Les unités de type Chi servent de défense et ne peuvent pas attaquer. Elles servent de rempart protégeant le Chef de guerre.

## Les unités de type Héros

Un Héros est placé de façon alignée avec l'unité à laquelle il doit conférer son effet. Le Héros est détruit lorsque l'unité liée est détruite.



## Les Eclats Célestes



Les Eclats Célestes sont des unités divines venant de la mer aux milles nuages. Il faut sacrifier une unité du même clan ou du clan Indraz sur le champ de bataille pour en invoquer un.

## Les anti-effet

Les anti-effets sont des unités qui annulent tous les effets du champ de bataille au moment où elles sont placées. Il est ensuite possible de replacer des effets.



## Les +1 carte



Les +1 carte sont des unités qui permettent de piocher 1 carte au moment où elles sont placées.

## Les secrets

Les secrets sont posés face vers le bas. Ils sont révélés directement au début du tour suivant et n'agissent qu'une fois, si la condition a été remplie durant le tour précédent.



## Les effets

Les effets permettent d'améliorer des unités, d'affaiblir l'ennemi, de retourner le champ de bataille à votre avantage et bien plus encore. Utilisez les stratégiquement !



### Permanents



Les effets permanents restent actifs jusqu'à ce qu'ils soient supprimés par une autre carte.

### Temporaires



Les effets temporaires restent actifs selon l'indication se trouvant sur la carte.

### Instantanés

Les effets instantanés n'ont pas de symbole supplémentaire.

# Préparation d'une partie

## Composition d'un deck

- Un deck est composé au minimum de 28 cartes Chef de guerre compris.
- Les joueurs ne sont pas obligés d'avoir le même nombre de cartes dans leurs decks.
- Il est interdit d'avoir un doublon d'Eclat Céleste.
- Les unités de type Combat et Chi de puissance 3 et plus peuvent se trouver au maximum à triple dans le deck.
- Les Héros peuvent se trouver au maximum à double dans un deck.

## Le champ de bataille

Le champ de bataille adverse est identique en face.



Max 4 unités



Max 4 effets



Aucune limite



Max 3 secrets



Max 2 unités

Pioche

Cime-  
tière

# Déroulement d'une partie

## But du jeu

- Une partie de Hugen est composée de tours qui sont eux mêmes divisés en 3 phases.
- Le but du jeu est de faire perdre tous ses points de vie au Chef de guerre adverse, en l'attaquant directement et/ou à l'aide d'effets.
- Lorsqu'un joueur pioche sa dernière carte, la partie prend fin à la fin du tour.
- Lorsqu'une partie se termine alors que les deux Chefs de guerre sont encore en vie, c'est le joueur qui a le plus de points de vie qui l'emporte, en cas de même nombre de points de vie, c'est celui dont le champ de bataille est le plus puissant.

## Déroulement d'un tour

- Au premier tour, chaque joueur pioche 8 cartes, ils peuvent en changer 2 en piochant 2 nouvelles cartes et remélangeant les anciennes dans le deck.
- Au début de chaque nouveau tour, chaque joueur pioche 4 cartes.
- On alterne le joueur qui commence à chaque tour.

## Les 3 phases d'un tour

Les phases d'un tour se déroulent dans cet ordre :

- Phase 1 - Joueur 1 puis joueur 2
- Phase 2 - Joueur 1 puis joueur 2
- Phase 3 - Joueur 1 puis joueur 2

### 1 - Phase unités

- Durant cette phase, le joueur peut placer autant d'unités Combat, Chi et Héros qu'il le souhaite tout en respectant les limites du champ de bataille.

### 2 - Phase effets

- Durant cette phase, le joueur peut placer autant d'effets et de secrets qu'il le souhaite tout en respectant les limites du champ de bataille.
- Le joueur peut invoquer des Eclats Célestes durant cette phase.
- Le joueur peut utiliser le pouvoir unique de son Chef de guerre.

### 3 - Phase martiale

- Durant cette phase, à l'aide de ses unités Combat, le joueur peut attaquer les unités Combat et Chi ainsi que le Chef de guerre adverse.

# Combats et priorités

## Les combats

Lorsqu'une unité attaque durant la phase de combat :

- Si sa puissance est supérieure, l'autre unité est détruite. Et inversement si la puissance de l'autre unité est supérieure.
- Si les deux puissances sont égales lors d'une attaque, les deux cartes sont détruites.
- Lorsqu'une unité attaque le Chef de guerre, elle n'est pas détruite. On déduit les points de puissance de l'unité aux points de vie du Chef de guerre attaqué.

## Les priorités

- Toutes les règles du Hugen sont toujours valables, mais certaines cartes peuvent créer des exceptions, dans ce cas, c'est les indications de la carte qui priment.
- Pour calculer la puissance d'une unité, les effets réduisant la puissance des unités agissent sur la puissance de base, puis on y ajoute tous les autres effets par dessus.
- Les pouvoirs des Chefs de guerre ont la priorité absolue sur les effets et ils ne sont pas annulables.