

La Bataille commence ici!

Wakfu TCG est le jeu de cartes à collectionner de **DOFUS** et **Wakfu**. Chaque joueur y incarne un Héros qui à force de combats et de quêtes gagnera de l'expérience jusqu'à porter le coup final à l'adversaire! Un Havre Sac dimensionnel, de nombreux Équipements, de puissants Sorts de Classe et toutes sortes d'Alliés aux pouvoirs redoutables seront de précieux atouts dans cette grande bataille opposant Bonta et Brâkmar. La partie promet d'être sans merci... Et ne comptez pas sur les Héros adverses pour vous faire des cadeaux!

Vous pouvez aussi apprendre à jouer sur votre ordinateur en vous rendant sur le site : **www.WAKFUTCG.com**

Sommaire

- | | |
|------------------------------|----------------------------|
| 02 La Bataille commence ici! | 16 Le Tour de Jeu |
| 03 Choisissez votre Cité! | 17 La phase principale |
| 04 Introduction | 23 La Phase d'Attaque |
| 06 Présentation d'une Carte | 27 Les Pouvoirs Spéciaux |
| 08 Les Cartes | 29 Les Tournois Wakfu TCG |
| 10 Héros & Havres Sacs | 30 Crédits & Remerciements |
| 12 Les Zones de Jeu | |
| 15 Installation du jeu | |

Choisissez votre Cité!

Cette nouvelle extension de Wakfu TCG permet d'affilier son Héros à l'une des deux Cités qui se mènent une guerre sans merci : **Bonta** et **Brâkmar**. Avant de commencer la partie, il suffit de glisser son Héros dans un des protège-cartes d'Alignement des Coffrets de Démarrage pour le rendre Bontarien ou Brâkmarien.

Un Héros peut très bien rester Neutre : il ne subira ainsi aucune des attaques spécifiques des deux camps, mais en contrepartie, il ne gagnera aucun des avantages de l'Alignement.

En choisissant Bonta, votre Héros pourra bénéficier des pouvoirs de nombreux Alliés spécialistes de la protection, de la défense, du soin et de la stratégie.

La Cité de Lumière est célèbre dans le Monde des 12 pour la solidité de ses remparts, mais aussi pour ses Hôtels de Vente et ses grands artisans !

Brâkmar, c'est l'Alignement rêvé pour les vrais combattants, les espions, les fourbes et les adeptes de la destruction !

Si vous aimez attaquer, frapper où ça fait mal, invoquer des Démons et manger des ailes d'Ange au petit déjeuner, alors traversez les Landes de Sidimote et rejoignez Brâkmar sans tarder !

Introduction

Comme dans les jeux de rôles online DOFUS et Wakfu, le jeu de cartes va permettre à chaque joueur d'inventer son propre personnage. Ici, c'est sous forme de cartes que les Équipements, les Sorts et les Alliés du Héros seront représentés. Ces cartes soigneusement choisies vont être mélangées dans ce qu'on appelle **un jeu** (ou **deck**). Chaque joueur devra avoir le sien au début de la partie.

Choisir son jeu

Un jeu se compose toujours d'un paquet de 50 cartes (ni plus, ni moins !) dont une carte Héros et une carte Havre Sac. Ces deux cartes vont définir la stratégie de jeu, les éléments des cartes et la Classe du Héros. Les autres cartes sont un mélange d'Alliés, d'Actions, de Sorts et d'Équipements qui aideront le Héros à gagner.

Pour les premières parties, le plus simple est de choisir l'un des jeux préconstruits des Coffrets de Démarrage, conçus pour apprendre facilement les règles. Mieux vaut prendre le temps de

faire quelques parties avec ces jeux préconstruits avant de créer son propre jeu ! Les derniers en date sont le **jeu Sadida** et le **jeu Sram**, mais il en existe bien d'autres !

Le matériel

Pour jouer à Wakfu TCG, il suffit d'avoir son propre jeu et de quoi tenir le compte des Points de Vie de son Héros et des Points de Résistance de son Havre Sac (ainsi que des Points d'Expérience). Les cartes à molettes sont prévues pour cela, mais une simple feuille et un crayon peuvent suffire ! Pour les premières parties, le tapis de jeu fourni dans l'un des deux **Coffrets de Démarrage** pourra également être utile.



Un Coffret de Démarrage contient :

- **Un jeu de 50 cartes** dont une carte Héros et une carte Havre Sac.
- **Une carte à molettes** pour compter les Points de Vie et les Points d'Expérience du Héros, ainsi que les Points de Résistance du Havre Sac.
- **Un tapis de jeu** pour les premières parties et un **protège-carte d'Alliement** pour ceux qui souhaitent jouer Bonta ou Brâknar !

Déroulement du jeu

Les règles de base du jeu sont simples, mais chaque carte a son propre pouvoir et certaines modifient les règles habituelles. La règle d'or à retenir, c'est que si une carte contredit les règles ou crée une exception, c'est toujours le texte de la carte qui l'emporte.

En résumé : chaque joueur commence la partie avec une carte **Héros** et une carte **Havre Sac** posées sur la table. Ensuite, chacun leur tour, les joueurs piochent des cartes qui formeront leur main et qui leur serviront à jouer toutes sortes d'Alliés, d'Équipements ou d'Actions.

But du jeu

Il y a deux façons de gagner une partie. La première est de

vaincre le Héros de l'adversaire en amenant ses Points de Vie à 0. Très prisée par les Héros guerriers, cette victoire mise beaucoup sur l'attaque, les Dommages et la force des Alliés, mais elle peut également faire appel à la ruse.

La seconde demandera certainement un peu plus de technique, car il s'agit de gagner assez de Points d'Expérience pour faire évoluer son Héros jusqu'au Niveau 3. Ce sont généralement les jeux plus défensifs qui misent sur cette condition de victoire.

■ **Victoire au combat** : Réduire les Points de Vie du Héros de l'adversaire à 0.

■ **Victoire à l'expérience** : Être le premier à gagner 18 Points d'Expérience.

En cas d'égalité :

■ **Si deux Héros perdent leur dernier PV de façon simultanée** : Les deux Héros restent en jeu avec 1 PV.

■ **Si deux joueurs atteignent 18 XP de façon simultanée** : Le prochain joueur qui gagne 1 XP est déclaré vainqueur.



Présentation d'une carte



1 Rareté : Le symbole doré indique que votre carte est Rare ! S'il est argenté, votre carte est Peu Commune. Aucune couleur ? Votre carte est alors Commune.

2 Nom de la carte : Vous l'aviez certainement reconnu, il s'agit bien sûr de Maître Joris !

3 Type de carte : Les Actions sont rouges, les Équipements sont bleus et les Alliés sont verts, comme ici.

4 Élément : Chaque carte possède un élément qui peut être Terre, Feu, Air, Eau ou Neutre.

5 Force : Le nombre de Dommages qu'un Allié inflige en combat, mais aussi le nombre de Dommages qu'il pourra subir avant d'être détruit !

6 Niveau : Le nombre de Ressources qu'il faudra produire pour jouer une carte. Si le Niveau est Air, il faudra produire au moins une Ressource Air.

7 Traits : Les Traits spéciaux de la carte, comme sa Classe, sa Famille ou son Alignement.

8 Ailes d'Alignement : Les cartes qui possèdent un Pouvoir d'Alignement ont également des ailes colorées qui permettent de les repérer facilement.

9 Pouvoir : La plupart des cartes possèdent un pouvoir. Certains doivent être activés, d'autres sont actifs tant que la carte est en jeu.

10 Texte d'ambiance : Surtout drôles, parfois utiles !

11 Valeur d'XP : Maître Joris rapporte 2 Points d'Expérience lorsqu'il est détruit !

12 Extension : Le numéro de la carte et le symbole de son extension, idéal pour en faire la collection !

13 Illustrateur : Quand vous le rencontrerez, n'hésitez pas à lui demander une petite dédicace sur votre carte !

Les cartes comportent des symboles qui ont tous une signification. Les plus utilisés sont les **éléments** et le symbole **incliner**.

Les symboles d'éléments

Il y a cinq éléments dans Wakfu TCG : Air, Terre, Feu, Eau et Neutre.



Les symboles d'éléments ont un sens différent selon l'endroit où ils sont utilisés :

Force : Cette carte peut être inclinée pour produire une Ressource.

Niveau : Il faut produire au moins une Ressource pour jouer cette carte.

Dommages : Cette carte inflige des Dommages d'élément.

Résistance : Les Dommages infligés à cette carte sont réduits.

Recette : Il faut recycler une carte pour fabriquer cette carte.

Tous ces termes techniques seront expliqués en détails dans les pages qui suivent.

L'élément Neutre

Lorsqu'une carte demande de payer une ou plusieurs Ressources, n'importe quel élément fait l'affaire ! Les cartes de Niveau Neutre peuvent donc être jouées grâce à n'importe quel élément. En revanche, une carte de Force Neutre ne produit qu'une Ressource Neutre.

Le symbole incliner

Il indique qu'il faut faire pivoter la carte sur le côté.

Dans la plupart des cas, on incline une carte pour produire une Ressource ou jouer son pouvoir. Par exemple : en inclinant Maître Joris, il produit une Ressource qui permettra de jouer une autre carte. On ne peut pas incliner une carte déjà inclinée !



Les symboles d'Alignement

Les ailes colorées situées sous les Traits de certaines cartes indiquent qu'elles possèdent un Pouvoir d'Alignement qui se déclenchera si le Héros est du même Alignement.

Les Cartes

En plus des cartes Héros et des cartes Havres Sacs, il existe plusieurs types de cartes dont les plus fréquentes sont les Alliés, les Actions et les Équipements. Pour les identifier, chaque grand type de carte possède une couleur de fond, ainsi qu'un petit symbole situé en haut à gauche.

Les Héros



Chaque joueur en contrôle un qui sera son personnage au cours de la partie. On les reconnaît facilement à leur couleur dorée.

Particularité :

C'est la carte Héros qui détermine le nombre de **Points d'Action** et de **Points de Mouvement** dont dispose le joueur tout au long de la partie. Attention : lorsque le Héros perd son dernier **Point de Vie**, la partie est perdue !

Les Havres Sacs

Ces sacs dimensionnels permettent au Héros et à ses Alliés de se réfugier afin d'être protégés



des attaques, mais aussi d'y construire des Salles. Ils sont de couleur marron et chaque joueur a le sien au début de la partie.

Particularité : Les Havres Sacs possèdent des **Points de Résistance** qui diminuent chaque fois qu'ils subissent des Dommages. S'ils tombent à 0, ils sont alors bannis et retirés du jeu !

Les Alliés

Les Alliés sont les cartes vertes qui rejoignent le Héros dans sa quête. Ils infligent des Dommages en combat et peuvent être détruits !



Particularité : Lorsqu'un joueur détruit un Allié adverse, il gagne le nombre de **Points d'Expérience** inscrit en bas à droite.

Les Équipements



Armes, Armures, Bijoux ou Objets, les Équipements sont les cartes bleues qui protègent leur Porteur et augmentent ses pouvoirs.

Particularité : Au lieu de payer le coût d'un Équipement, on peut le fabriquer en payant sa **Recette** et en **recyclant** des cartes de sa Défausse.

Les Actions

Elles permettent de détruire des cartes, de piocher, d'infliger des Dommages, etc. Contrairement aux Alliés, elles n'entrent pas en jeu mais vont dans la Défausse une fois utilisées.



Particularité : Les cartes Actions se jouent directement de la main, leur coût est toujours **Neutre**.

Les Zones



Forêts, villages, châteaux ou donjons, les Zones se posent dans le **Monde** et sont de couleur grise.

Particularité : Les Zones ne peuvent pas attaquer et n'infligent pas de Dommages, mais elles ont des pouvoirs !

Les Salles



Ateliers d'artisans, temples ou laboratoires, les Salles se jouent uniquement dans le Havre Sac et sont de la même couleur brune.

Particularité : Lorsqu'un Havre Sac est banni, toutes les Salles qu'il contenait sont détruites !

Les Protectors

Les Protectors sont des cartes puissantes et très rares. Leur Niveau est de 0, mais elles ne produisent pas de Ressource et elles sont bannies si le joueur ne remplit pas leurs conditions. On ne peut avoir qu'un seul Protecteur dans son jeu. Ils ne peuvent être ni choisis, ni détruits, ni renvoyés en main, ni bannis par d'autres cartes du jeu.



Les Zones de Jeu

En regardant le tapis de jeu des **Coffrets de Démarrage**, on remarque qu'il y a deux zones de jeu bien distinctes : le **Havre Sac**, situé devant chaque joueur, et une grande zone centrale appelée **Monde** au milieu. Les cartes vont bien sûr pouvoir se **déplacer** de l'une à l'autre, mais les deux zones ont des règles de jeu légèrement différentes.

Le Havre Sac protège les cartes qui s'y trouvent. On ne peut y abriter qu'un nombre maximum d'Alliés, Héros ou Salles égal à sa Taille, et autant d'Équipements que l'on souhaite. Aucun autre joueur n'a le droit de choisir ou d'attaquer les cartes qui s'y trouvent. On peut en revanche attaquer directement le Havre Sac ! C'est dans le Havre Sac qu'on installe son Héros et qu'on commence à jouer au début de la partie.

Le Monde est l'endroit où se déplacent les Alliés et où ont lieu les combats. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'un joueur peut avoir dans le Monde. C'est ici que sont jouées les cartes Zones ainsi que les Alliés qu'on souhaite utiliser pour défendre, attaquer ou jouer leurs pouvoirs.

➤ Déplacer une carte

Les Alliés et les Héros peuvent se déplacer d'une zone vers l'autre, du moment qu'ils ne sont pas inclinés.

On ne peut déplacer une carte que pendant son tour, et on ne peut déplacer une carte vers son Havre Sac que s'il reste une place libre.

➤ Règles de choix

Lorsqu'un joueur veut se servir du pouvoir d'une carte sur une autre carte, par exemple pour infliger des Dommages à un Allié, il doit pouvoir choisir cette carte. Choisir, c'est désigner la carte qui va recevoir le pouvoir. Parfois en positif, pour faire regagner des PV au Héros par exemple, mais souvent en négatif, pour détruire un Allié ou pour lui infliger des Dommages.

Il y a trois grandes règles à connaître concernant le choix :

- Une carte dans un Havre Sac peut choisir toutes les cartes contrôlées par le même joueur, qu'elles soient dans le Monde ou dans le même Havre Sac.
- Une carte dans le Monde peut

choisir n'importe quelle autre carte dans le Monde, quel que soit le joueur à qui elle appartient, mais elle ne peut choisir aucune carte située dans aucun Havre Sac.

■ Certaines cartes ne peuvent pas être choisies (grâce à des pouvoirs). Une carte qui ne peut pas être choisie peut tout de même être attaquée.

➤ La Pioche

Au début de la partie, chaque joueur pioche une main de départ égale à ses PA, et complète sa main à la fin de son tour. Attention : à Wakfu TCG, on ne pioche pas de carte au début de son tour !

À moins que le pouvoir d'une carte ne l'y autorise, aucun joueur n'a le droit de regarder ou de mélanger une Pioche, y compris la sienne !

➤ Dernière carte

Lorsqu'un joueur pioche la dernière carte de sa Pioche, il ne perd pas la partie. S'il ne peut pas piocher suffisamment de cartes, il mélange toutes les cartes de sa Défausse et les retourne afin de se reconstituer une Pioche.

➤ PA et cartes en main

■ On ne peut jamais avoir plus de cartes en main que son nombre de PA.

■ Si un joueur pioche une carte alors qu'il a déjà un nombre de cartes en main égal à ses PA, il doit immédiatement se défausser d'une carte de son choix après avoir pioché.

■ Si un effet réduit les PA d'un joueur et qu'il se retrouve avec trop de cartes dans sa main, il doit se défausser des cartes en trop de son choix.

➤ La Défausse

C'est une sorte de « cimetière de cartes » où vont toutes les cartes qui ont été détruites ou jouées depuis la main. Certains pouvoirs permettent d'aller les rechercher, de les reprendre en main - ou de les remettre sous sa Pioche, ce que l'on appelle : recycler une carte.

Chaque joueur a le droit de regarder les cartes qui se trouvent dans une Défausse.



Les Héros



Le Héros est la carte maîtresse de chaque jeu, car c'est elle qui permet de gagner la partie, mais aussi de la perdre ! Comme toutes les autres cartes, le Héros peut produire une Ressource de son élément, et il peut également attaquer, infliger et subir des Dommages comme un Allié. Mais il possède en plus des valeurs spécifiques : les **PA**, les **PM**, les **PV** et l'**XP**.

■ **Les Points d'Action (PA) :** C'est le nombre maximum de cartes que le joueur peut avoir en main. Chaque fois qu'un joueur a plus de cartes en main que les PA de son Héros, il doit immédiatement se défausser d'autant de cartes en trop de son choix. À la fin de son tour, un joueur ayant moins de cartes en main que ses PA pioche jusqu'à en avoir un nombre égal à ses PA.

■ **Les Points de Mouvement (PM) :** C'est le nombre maximum d'Alliés et de Héros que le joueur peut envoyer en combat, en attaque ou en défense. Un joueur ayant 3 PM pourra attaquer avec trois cartes au maximum. Au début de son tour, chaque joueur récupère toujours ses PA et PM, mais pas ses PV !

■ **Les Points de Vie (PV) :** C'est le nombre de Dommages que le Héros peut subir avant de succomber. Chaque fois qu'il subit un Dommage, il perd un PV. Lorsqu'il perd le dernier, le joueur perd la partie. Seuls les Équipements permettent d'augmenter le nombre maximum de PV d'un Héros.

■ **Les Points d'Expérience (XP) :** C'est le nombre de points qu'il faut accumuler pour passer tout d'abord Niveau 2. On retourne alors la carte et le Héros gagne de nouveaux pouvoirs, ainsi que des valeurs de PA, de PM et de PV maximum supérieures. Une fois Niveau 2, si un joueur accumule au total 18 Points d'Expérience, il gagne la partie.

■ **La Force :** C'est le nombre de Dommages que le Héros inflige en combat.

Les Havres Sacs

Le Havre Sac est la deuxième carte importante dans un jeu. Son rôle est de protéger les autres cartes du joueur en créant une zone de jeu dans laquelle les cartes ne peuvent pas être choisies ou attaquées par les autres joueurs. Les Havres Sacs peuvent produire une Ressource de leur élément, mais ils ne peuvent pas se déplacer. Ils possèdent deux grandes caractéristiques : la **Taille** et les **Points de Résistance**.



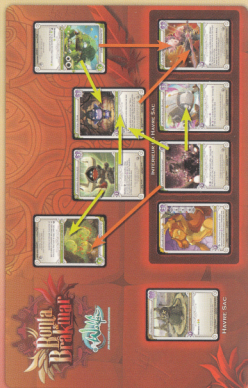
■ **La Taille :** C'est le nombre maximum de cartes qui peuvent être placées dans le Havre Sac. Seules les cartes Héros, Alliés ou Salles peuvent être jouées ou déplacées à l'intérieur du Havre Sac - s'il reste une place libre. Les Équipements des Alliés ou Héros ne sont pas pris en compte.

■ **Résistance :** C'est le nombre de Dommages que le Havre Sac peut subir avant d'être banni. Les Points de Résistance fonctionnent comme les Points de Vie du Héros : chaque fois qu'il subit un Dommage, le Havre Sac perd un Point de Résistance. Lorsqu'ils tombent à 0, le Havre Sac est banni !

■ **Expulsion :** Si la Taille d'un Havre Sac vient à être réduite et qu'il contient plus de cartes que sa nouvelle Taille ne le permet, le

joueur doit alors expulser les cartes Alliés ou Héros de son choix dans le Monde.

■ **Bannissement :** Lorsqu'il perd son dernier Point de Résistance, le Havre Sac est aussitôt banni. Contrairement aux cartes Alliés, il n'est pas placé dans la Défausse mais retiré de la partie. On ne pourra donc plus le jouer jusqu'à la fin. Toutes les Salles qu'il contenait sont détruites avec lui et toutes les autres cartes sont expulsées dans le Monde. La partie continue, mais le joueur n'a alors plus que le Monde où ses cartes sont très vulnérables...



Installation du Jeu

Au début de la partie, chaque joueur pose sa carte **Havre Sac** sur la table ou sur le tapis de jeu, puis place sa carte **Héros** dans une des places libres de son Havre Sac. Ensuite, il mélange ses 48 cartes et les pose face cachée pour constituer sa **Pioche**. Pour savoir qui commence la première manche, on joue à Chi-Fu-Mi !

Le Chi-Fu-Mi

Le fameux Chi-Fu-Mi, ou Pierre-Feuille-Ciseaux, est souvent utilisé dans Wakfu TCG pour départager deux joueurs et donner un petit côté « aléatoire » aux pouvoirs de certaines cartes, notamment celle des Ecatlips ! Les règles du Chi-Fu-Mi sont simples : les deux joueurs secouent trois fois leur poing fermé en criant « *Chi ! Fu ! Mi !* » et ouvrent simultanément la main quand ils disent « *Mi !* » pour révéler la forme qu'ils ont choisie.

■ **La Pierre bat les Ciseaux**, mais perd contre la Feuille.

■ **Les Ciseaux battent la Feuille**, mais perdent contre la Pierre.

■ **La Feuille bat la Pierre**, mais perd contre les Ciseaux.

■ **En cas d'égalité**, les deux joueurs recommencent !



La Pioche

Au début de la partie, chaque joueur pioche un nombre de cartes égal à ses PA. Si cette main de départ ne lui convient pas, il peut changer sa main en mélangeant ses cartes dans sa Pioche, puis en piochant de nouveau le même nombre de cartes. Si cette nouvelle main ne lui convient toujours pas, il peut la mélanger une fois de plus, mais il piochera cette fois une carte de moins que ses PA. Et ainsi de suite !

Contrairement à d'autres jeux de cartes, les joueurs ne piochent pas de carte au début de leur tour :

ce n'est qu'à la fin de son tour qu'on pioche autant de cartes qu'il le faut pour compléter sa main à hauteur de ses PA.



Le Tour de Jeu

Le joueur qui gagne le premier Chi-Fu-Mi décide s'il souhaite commencer ou laisser l'adversaire jouer le premier tour. Ensuite, chacun leur tour, chaque joueur va pouvoir « jouer son tour » et faire toutes sortes d'actions en suivant toujours les mêmes phases.

1 : Phase de redressement

2 : Phase principale

3 : Phase de pioche

4 : Fin du tour

Ces quatre phases de jeu se succèdent toujours dans le même ordre et s'achèvent dès qu'un joueur souhaite passer à la phase suivante. Par exemple, si un joueur décide que sa Phase principale est finie, il passe en Phase de pioche et ne peut alors plus revenir en arrière.

La phase de redressement

Au début de son tour, le joueur commence toujours par redresser toutes les cartes inclinées qu'il contrôle dans le Monde et dans son Havre Sac. Pendant cette phase, on ne peut jouer que des cartes qui précisent de les jouer à ce moment.

Les pouvoirs de cartes qui durent « jusqu'au début du tour » s'arrêtent avant le redressement des cartes.

Les pouvoirs de cartes qui se jouent « en phase de redressement » ou « au début du tour » sont résolus après le redressement des cartes.

Les premiers tours

Deux règles spéciales s'appliquent lors du premier tour de chaque joueur.

Le joueur qui commence :

- Ne peut jouer de cartes que dans son Havre Sac.
- Ne peut pas effectuer de déplacement.
- Ne peut pas déclarer d'attaque.

Les joueurs qui ne commencent pas :

- Peuvent jouer normalement des cartes dans le Monde ou dans leur Havre Sac.
- Ne peuvent pas non plus déclarer d'attaque.
- Peuvent immédiatement redresser leur Havre Sac la première fois qu'ils l'inclinent pour produire une Ressource.

La phase principale

Pendant sa phase principale, le joueur peut effectuer toutes les actions qui suivent autant de fois qu'il le souhaite et dans l'ordre de son choix. Il peut donc par exemple jouer un Allié, puis jouer une Action, puis effectuer un déplacement avant de déclarer une attaque, puis jouer de nouveau un Allié ou n'importe quelle autre carte. Il peut également déclarer une attaque dès le début de son tour et jouer des Alliés à la fin... ou ne rien faire du tout !

Pour résumer, pendant sa phase principale, un joueur peut :

- Jouer un Allié
- Jouer un pouvoir
- Jouer une Action
- Jouer un Sort
- Jouer un Équipement
- Fabriquer un Équipement
- Jouer une Zone
- Jouer une Salle
- Effectuer un déplacement
- Déclarer une attaque (une seule fois par tour)

Jouer une carte

Qu'il s'agisse d'un Allié, d'une Action, d'un Équipement ou de n'importe quel autre type de cartes, toutes les cartes se jouent de la même façon. Pour jouer une carte de sa main, il faut produire un nombre de ressources égal au Niveau de cette carte, dont au moins une ressource de l'élément de cette carte.

Par exemple, pour jouer l'Allié Rat d'Égoutant de Niveau 2 (2), il faut produire deux Ressources dont au moins une (2).

Produire une Ressource

Toutes les cartes dressées d'un joueur peuvent être inclinées pour produire une Ressource de leur élément, y compris les cartes qui viennent d'arriver en jeu, les Alliés en combat, les Équipements, les Zones, les Salles, et bien sûr les Héros et Havres Sacs.



■ Jouer un Allié

Quand un Allié est joué avec succès, on dit qu'il apparaît. Les Alliés apparaissent soit dans le Monde, soit dans le Havre Sac s'il reste une place libre. S'il n'y a plus de place disponible, ils apparaissent alors forcément dans le Monde.

Les Alliés peuvent agir, s'incliner, produire de la Ressource ou effectuer un déplacement le tour où ils apparaissent. Ils ne peuvent pas attaquer avant leur prochain tour.

Certains Alliés déclenchent des pouvoirs lorsqu'ils apparaissent. Ces pouvoirs doivent être résolus aussitôt.

■ Jouer un pouvoir

Pour utiliser le pouvoir d'une carte en jeu, il faut payer le coût de ce pouvoir s'il y en a un. Le cas échéant, il est indiqué au début du pouvoir.

Le coût d'un pouvoir doit être payé en premier. Ensuite, il faut souvent choisir la carte qui reçoit l'effet de ce pouvoir, puis résoudre le pouvoir sur cette carte.



■ Jouer une Action

Pour jouer une carte Action de sa main, il faut d'abord la révéler, annoncer les choix qu'elle implique, payer son coût (s'il y a marqué « X » à la place de son Niveau, c'est au joueur de décider de la valeur de X), puis résoudre ses effets et la mettre ensuite dans la Défausse.



■ Jouer un Sort

Les Sorts sont des Actions associées à une Classe qui demandent d'avoir un Héros ou un Allié de la bonne Classe en jeu pour pouvoir être joués.



Les Sorts spéciaux de chaque Classe ne peuvent être joués que si le Héros est de la bonne Classe.

■ Jouer un Équipement

Lorsqu'elles sont jouées, les cartes Équipements doivent être posées sur un Héros ou un Allié non Monstre, qui devient alors le Porteur de l'Équipement. Attention : les Alliés Monstres ne peuvent pas porter d'Équipement !

Il existe plusieurs catégories d'Équi-



pements : les Armes, les Armures (Bottes, Ceintures...), les Bijoux, les Objets et les Familiers. Un même Porteur ne peut porter qu'un seul Équipement de chaque type (Arme, Chapeau...). Néanmoins, un Porteur peut avoir jusqu'à deux Anneaux différents, et un nombre illimité d'Objets.

Quand un joueur veut poser une carte Équipement sur un Porteur ayant déjà une carte Équipement du même type, il doit détruire une des deux cartes qui porte litige.

Quand le porteur d'une carte Équipement quitte le jeu, toutes les cartes Équipements qu'il portait sont détruites et mises dans la Défausse.

■ Fabriquer un Équipement

Il y a deux façons de jouer un Équipement : soit en payant son coût comme n'importe quelle autre carte, soit en payant sa Recette pour le fabriquer.

Tous les Équipements qui peuvent être fabriqués possèdent une Recette. Pour payer une Recette, il faut tout d'abord incliner un Allié ou Héros possédant le Métier indiqué dans la Recette, puis recycler la bonne combinaison de cartes de sa Défausse.

Pour fabriquer la Bardiche du Mil-



rien, il faut incliner un Forgeron et recycler une carte.

■ Les Panoplies

Certaines cartes Équipements font partie d'un ensemble appelé Panoplie, qui permet de gagner des bonus lorsque plusieurs cartes de la même Panoplie sont jouées sur le même Porteur. Ce bonus est gagné dès que le Porteur possède le bon nombre d'Équipements de Panoplie indiqués sur les cartes.

Pour gagner le bonus de Panoplie Chef Crocodaille, il faut jouer au moins

2 Équipements de la Panoplie Chef Crocodaille sur le même Porteur, car il est indiqué Panoplie Chef Crocodaille (2) sur tous les Équipements de cette Panoplie. Dès que le deuxième Équipement est joué, le Porteur gagne immédiatement Agilité et Résistance.

L'effet d'une Panoplie ne s'applique qu'une seule fois pour l'ensemble des cartes sur le Porteur. Si un des Équipements vient à être détruit et qu'il n'y a plus assez d'éléments sur le Porteur, le bonus disparaît.



■ Jouer une Zone

Les cartes Zones ne peuvent être jouées que dans le Monde. Il n'y a pas de limite au nombre de Zones qu'un joueur peut contrôler.

Au début de son tour, certaines Zones demandent d'être entretenues ou de contrôler des cartes d'un certain type sous peine d'être détruites.

■ Jouer une Salle

À l'inverse des cartes Zones, les Salles ne peuvent être jouées que dans une place libre de son Havre Sac. S'il n'y a plus de place libre, on ne peut donc pas jouer de nouvelle Salle.

Toutes les Salles présentes dans un Havre Sac sont détruites et vont dans la Défausse si le Havre Sac est banni.

■ Effectuer un déplacement

Un déplacement consiste à faire passer une carte de son Havre Sac vers le Monde, ou du Monde vers son Havre Sac. Seuls les Héros et les Alliés peuvent être déplacés, avec les Équipements qu'ils portent éventuellement. Les Zones restent

toujours dans le Monde et les Salles toujours dans le Havre Sac.

Seules les cartes dressées peuvent être déplacées !

➤ Infliger des Dommages

Seuls les Héros, les Alliés et les Havres Sacs peuvent subir des Dommages, mais beaucoup d'autres cartes peuvent en infliger, comme les Actions, les Sorts et les Équipements. Chaque fois qu'une carte inflige des Dommages, l'élément de ces Dommages est toujours précisé.

• Dommages sur les Héros

Lorsqu'un Héros subit un ou plusieurs Dommages, il perd le même nombre de PV. S'il possède une Résistance dans le bon élément, les Dommages sont réduits du montant de cette Résistance avant d'être infligés.

Lorsqu'un Héros perd son dernier PV, il est détruit et le joueur perd la partie !

• Dommages sur les Havres Sacs

Lorsqu'un Havre Sac subit un ou plusieurs Dommages, il perd le même nombre de Points de Résistance. S'il possède une Résistance dans le bon élément, les Dommages sont réduits du montant de cette Résistance avant d'être infligés.

Lorsqu'un Havre Sac perd son dernier Point de Résistance, il est banni, toutes les Salles qu'il contenait sont détruites et toutes les autres cartes se retrouvent dans le Monde.

• Dommages sur les Alliés

Les Alliés ne possèdent pas de PV. Lorsqu'un Allié subit un ou plusieurs Dommages, il est immédiatement détruit si le nombre de Dommages qu'il subit est égal ou supérieur à sa Force.

S'il subit des Dommages inférieurs à sa Force, l'Allié reste en jeu mais conserve ses Dommages jusqu'à la fin du tour. Il ne sera détruit que si le nombre de Dommages qu'il a accumulés au cours d'un même tour devient égal ou supérieur à sa Force.

À la fin du tour de chaque joueur, les Dommages conservés par toutes les cartes en jeu sont réduits à 0.

■ Destruction d'un Allié

Chaque fois qu'un Allié est détruit, il va dans la Défausse avec les éventuels Équipements qu'il portait. Le joueur qui l'a détruit gagne le nombre d'XP indiqué sur l'Allié.

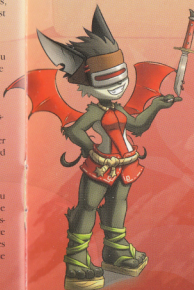
Attention : on ne gagne pas d'XP en détruisant ses propres Alliés !

• Recycler une carte

Recycler une carte consiste à la remettre sous sa Pioche. Les cartes se recyclent généralement depuis sa Défausse, mais parfois également lorsque la carte l'indique depuis sa main, le Monde ou même le Havre Sac.

■ Bannir une carte

Au lieu d'être détruites, certaines cartes peuvent être bannies et retirées du jeu. Une carte bannie ne va pas dans la Défausse : elle est mise de côté et rien ne permet d'aller la rechercher.



■ Actions et Réactions

D'une façon générale, on ne peut jouer que pendant son tour de jeu, excepté pendant les phases d'attaque qui sont communes aux joueurs et en cas de Réaction.

■ Les Réactions

Comme leur nom l'indique, les cartes comportant le mot **Réaction** peuvent être jouées pour « réagir » à quelque chose : un pouvoir qui vient d'être joué, l'apparition d'un Allié dans le Monde, la pioche de cartes par un joueur, un gain de Points d'Expérience, etc.

*La carte Oups ! annule les effets d'une Action de Niveau 1 ou 2 qui vient d'être jouée. Elle comporte le mot **Réaction** et se joue immédiatement après l'Action dont on souhaite annuler les effets.*

Les cartes **Réaction** sont les seules à pouvoir modifier ou annuler l'effet d'une autre carte. Elles peuvent donc être jouées pendant son tour de jeu, mais aussi pendant le tour d'un autre joueur.

• On ne peut réagir à un effet qu'avec une carte portant le mot **Réaction**.

• On ne peut jouer qu'une seule **Réaction** au même événement.

• Chaque joueur a le droit de réagir à la Réaction d'un autre joueur ou à sa propre Réaction.

■ Ordre de résolution

L'effet d'une Réaction s'applique toujours avant l'effet de l'événement auquel elle réagit. Si une seule Réaction est jouée, on résout donc d'abord la Réaction, et ensuite l'événement.

Mon adversaire joue une Action de Niveau 1, je réagis en jouant Oups !. S'il ne réagit pas à son tour, on résout donc Oups ! en premier, qui annule les effets de l'Action de Niveau 1.

Si plusieurs Réactions sont jouées les unes après les autres, on résout leurs effets dans l'ordre inverse où elles ont été jouées, donc en partant de la dernière.

Si mon adversaire décide de réagir à mon Oups ! par un autre Oups !, c'est le sien qu'on résout en premier. Son Oups ! annule le mien, qui n'annule donc pas les effets de son Action, qui se résout donc normalement.



La Phase d'Attaque

Pendant sa phase principale, chaque joueur a le droit de déclarer une attaque contre un adversaire. On ne peut déclarer qu'une seule attaque par tour, mais on peut envoyer plusieurs cartes au combat. Ce moment fort du jeu possède des règles spécifiques et se découpe en différentes phases :

- Déclaration de l'attaque
- Désignation de la cible
- Placement des attaquants
- Placement des bloqueurs
- Phase d'actions
- Résolution des duels
- Dommages sur la cible
- Fin du combat

■ Désignation de la cible

Une fois qu'il a déclaré son attaque, le joueur attaquant désigne tout d'abord la carte qu'il souhaite attaquer. Elle sera appelée la cible pendant tout le combat. La cible ne pourra pas bloquer, mais elle pourra bien sûr agir pendant le combat. La cible d'une attaque peut être :

- Le Havre Sac de l'adversaire.

• **Le Héros** de l'adversaire s'il se trouve dans le Monde.

• **N'importe quel Allié** de l'adversaire dans le Monde.

■ Option : Jouer un Challenge

Lorsqu'un joueur déclare une attaque, il a le droit de jouer un Challenge : une carte Action que les joueurs pourront essayer de remplir en vue de gagner de l'XP.

Juste après avoir déclaré et désigné sa cible, le joueur attaquant peut jouer un Challenge. Le joueur défenseur ne peut pas jouer de Challenges.

■ Placement des attaquants

Une fois la cible désignée, le joueur attaquant désigne ensuite les cartes qu'il envoie au combat. Il a le droit d'envoyer son Héros, des Alliés ou les deux, du moment que les cartes qu'il choisit sont dressées.

Le nombre maximum de cartes attaquantes qu'un joueur peut envoyer au combat est égal à ses PM.

■ Placement des bloqueurs

Une fois la cible et les attaquants choisis, c'est au joueur défenseur de choisir s'il veut placer des bloqueurs pour empêcher les cartes attaquantes d'infliger des Dommages à

la cible. Les bloqueurs peuvent être le Héros, des Alliés ou les deux, du moment que les cartes sont dressées et présentes dans le Monde. La cible de l'attaque et les cartes dans le Havre Sac ne peuvent pas bloquer.

Le nombre maximum de bloqueurs que le défenseur peut envoyer au combat est égal à ses PM.

On peut mettre plusieurs bloqueurs devant le même attaquant ou ne pas bloquer du tout.

Pendant la phase d'actions, si une carte attaquante est détruite ou retirée du combat, et qu'un bloqueur se retrouve sans adversaire direct, le bloqueur peut être placé devant une autre carte attaquante, qu'elle soit libre ou déjà bloquée par d'autres cartes. Cela est considéré comme une action.

■ Phase d'actions

En commençant toujours par le joueur attaquant, chaque joueur va pouvoir à tour de rôle effectuer une action ou passer à tour de rôle.

• **Effectuer une action** : Jouer une carte Action ou un pouvoir d'une de ses cartes en jeu.

Les cartes dans le combat peuvent être utilisées pour jouer un effet ou produire une Ressource, elles infligeront toujours leurs Dommages.

• **Passer** : Un joueur qui passe son

tour décide de ne rien faire. Il aura de nouveau le droit d'effectuer une action après son adversaire si celui-ci en fait une.

Attention : si les joueurs passent consécutivement, la phase d'actions s'arrête et le combat se résout !

Chaque fois qu'un joueur effectue une action, celle-ci est résolue, puis c'est au joueur suivant d'effectuer une action ou de passer.

Si je joue un Sort pour augmenter la Force d'un de mes Alliés et que mon adversaire réagit en jouant Oups !, mon Sort est annulé, mon action s'arrête et c'est à l'adversaire de jouer.

■ Résolution des duels

Lorsque les joueurs passent consécutivement, la phase d'actions s'arrête et le combat se résout en commençant d'abord par les duels attaquants et bloqueurs. S'il y a plusieurs duels, l'attaquant choisit l'ordre dans lequel il souhaite les résoudre.

Toutes les cartes en duel s'infligent alors simultanément leur Force en Dommages, même si elles sont inclinées.

Une carte ne peut infliger ses Dommages que sur une seule carte adverse : on ne peut pas répartir librement ses Dommages entre deux cartes adverses, à moins

d'avoir un Allié attaquant qui soit Géant.

Si un Allié subit un nombre de Dommages égal ou supérieur à sa Force actuelle, il est immédiatement détruit. Sinon, il conserve ses Dommages jusqu'à la fin du tour.

■ Dommages sur la cible

Une fois les duels résolus, chaque carte attaquante qui n'est pas bloquée va infliger ses Dommages à la cible, simultanément.

Ensuite, la cible inflige ses Dommages à une seule des cartes qui lui ont infligé des Dommages, au choix du défenseur.

■ Fin du combat

Une fois tous les Dommages infligés en duels et sur la cible, toutes les cartes retournent dans leur Monde inclinées et le combat s'achève.

S'il y avait un Challenge, on vérifie quels joueurs ont atteint les objectifs et gagnent les récompenses indiquées sur la carte – soit à ce moment, soit au moment déterminé par le Challenge.

➤ Phase de pioche

Lorsqu'un joueur décide de ne plus faire d'action et mettre fin à sa Phase principale, il passe en Phase de pioche et pioche alors autant de cartes dont il a besoin pour compléter sa main à hauteur de ses PA.

■ Changer sa main

Si un joueur a déjà un nombre de cartes égal à ses PA au moment de piocher, et qu'il n'a ni pioché, ni joué aucune carte de sa main pendant son tour de jeu, il peut alors recycler toutes les cartes de sa main sans mélanger sa Pioche et piocher une nouvelle main de cartes égale à ses PA.

Attention : On ne peut utiliser cette règle qu'une seule fois par partie.

• Dernière carte

Lorsqu'un joueur pioche la dernière carte de sa Pioche, ou s'il ne peut pas piocher suffisamment de cartes, il mélange toutes les cartes de sa Défausse et les retourne afin de se reconstituer une Pioche.

■ Fin du tour

Immédiatement après la Phase de pioche, le tour du joueur s'arrête. Tous les pouvoirs durant « jusqu'à la fin du tour » s'arrêtent à ce moment et tous les Dommages conservés par les Alliés sont retirés.

Aucune carte, effet, action ou pouvoir ne peut être joué entre la fin d'un tour et le début du tour suivant.

■ Choix des Attaquants



Le Joueur A déclare une Attaque ciblant le Héros du joueur B. Il désigne comme attaquants ses trois Alliés : Croc Gland, Lee Lou et Barak Oktell.

■ Choix des Bloqueurs



Le Joueur B place ses bloqueurs : Chauchane et Ecumouth vont bloquer Croc Gland, Myko va bloquer Lee Lou. Quant à Barak Oktell, il n'est pas bloqué, et infligera donc ses dommages à sa cible, le Héros du joueur B.

Les Pouvoirs Spéciaux

De nombreux Alliés possèdent des pouvoirs spéciaux qui sont indiqués en gras dans la zone des pouvoirs.

■ Agilité

Une carte attaquante ayant **Agilité** ne peut être bloquée que par une carte ayant aussi **Agilité**.

■ Tacle

Pendant la phase d'action d'un combat, une carte qui bloque ou qui est bloquée par une carte ayant **Tacle** ne peut pas s'incliner pour jouer un de ses pouvoirs ou produire une Ressource.

■ Agressivité

Une carte ayant **Agressivité** a le droit d'attaquer le tour où elle arrive en jeu.

■ Défense

Un Allié ayant **Défense** peut être joué depuis sa main pendant la phase d'action d'un combat où l'on est défenseur. Il n'est pas mis en jeu gratuitement, il faut payer son coût, et le placer comme bloqueur.

■ Géant

Au moment de la résolution des Dommages d'un combat, une carte

attaquante ayant **Géant** a le droit de répartir les Dommages qu'elle inflige entre les cartes qui la bloquent. Ensuite, si toutes les cartes qui la bloquent ont reçu des Dommages au moins égaux à leur Force, elle peut infliger les Dommages restants sur la cible de l'attaque.

Si un Taure de Force 5 Géant est bloqué par un Scarafeuille Blanc de Force 3 et un Champa Marron de Force 1, il pourra infliger 3 Dommages au Scarafeuille Blanc, puis 1 au Champa Marron, et 1 Dommage enfin à la cible de l'attaque, soit un total de 5 égal à sa Force.

■ Capture

En payant le coût de Capture indiqué sur une carte, celle-ci peut être équipée sur un Allié non-Monstre. Un porteur ne peut pas avoir plus d'une seule Monture sur lui.

■ Résistance

Une carte ayant une Résistance dans un élément réduit le nombre de Dommages de cet élément qu'elle est sur le point de subir du chiffre situé à côté de Résistance.

Un Blop Reinette ayant Résistance 1  réduira de 1 les Dommages  sur le point de lui être infligés.

■ Métier

Il existe plusieurs Métiers qui permettent chacun de payer la Recette d'un type d'Équipement précis :

- **Armurier** permet de fabriquer des Armures.
- **Forgeron** permet de fabriquer des Armes.
- **Bijoutier** permet de fabriquer des Bijoux.
- **Bricoleur** permet de fabriquer des Objets et des Salles.

■ Unique

Une carte ayant Unique ne peut être jouée qu'en un seul exemplaire dans son jeu. Toutes les autres cartes peuvent être jouées en trois exemplaires maximum.

■ Cartes spéciales de Héros

Une carte ayant «Héros : Crâ» ou «Héros : Bonta» par exemple ne peut être jouée que si son Héros est de la bonne Classe ou du bon Alignement.

■ Pouvoirs d'Alignement

Les pouvoirs commençant par **Bonta** ou **Brākmar** ne sont actifs que si son Héros est du bon Alignement. Les autres pouvoirs classiques d'une carte ayant un pouvoir d'Alignement peuvent être joués quel que soit l'Alignement du Héros.



Les Tournois Wakfu TCG



Collectionner les cartes, jouer entre amis, gagner contre le deck Tofus de sa petite sœur, c'est bien, mais combattre en tournois officiels et se confronter aux meilleurs, ça c'est du challenge! Chaque mois dans la France entière et en Belgique, des tournois sont organisés dans les magasins de jeux près de chez vous afin de confronter vos stratégies, de savoir qui est le meilleur joueur de Wakfu TCG et de tout simplement passer un bon moment!

A GAGNER !

AU PROGRAMME :

- Tournois en magasins de jeux
- Défis du mois
- Championnat de France
- Paquet scellé
- 2 joueurs VS 2 joueurs
- Tournoi des 12
- Parrainage
- Avis de recherche



Deckboxes



Cartes Collectors



Badges de Défis



Protège-Cartes

Informations et liste des magasins sur :

www.WAKFUTCG.com

Crédits & Remerciements



ANKAMA

DIRECTEUR ARTISTIQUE ANKAMA : Tot.

DIRECTEUR COMMERCIAL ANKAMA :
Emmanuel Darras.

DIRECTEUR TECHNIQUE ANKAMA :
Camille Chafer.

INITIATEUR DU PROJET :
Tot, Emmanuel Darras, David Calvo.

DIRECTEUR ANKAMA PRODUCTS :
Jérôme Peschard.

RESPONSABLE PROJET WAKFU TCG :
Romain Caterdjan.

DIRECTION ARTISTIQUE WAKFU TCG :
François Housin.

CONCEPTS & DÉVELOPPEMENT :
Romain Caterdjan.

**DESIGN DES CARTES & CHARTE
GRAPHIQUE :** François Housin.

**ASSISTANTE RESPONSABLE DE PROJET
WAKFU TCG :** Lucie Pica et ses sucettes.

**CONCEPTION RÉDACTION TEXTES
BACKGROUND :** Nicolas Devos, Fanny
Laigle, Romain Joubaud, Tom Gohart, Faouzi
Boughdida.

ILLUSTRATIONS : Aïné Jakon, Aïsk, Alexandre
Papet, Anais Chevillard, Ancestral Z, Arnaud
Dewaële, Arnaud Ohozi, Ashvey, Aurélie
Neyret, AYMRC, Bastien Dubois, Bertrand
Hottin, Boies Villanyi, Claire Larmaudie, Claire
Larmaudie, Crisse, Crowley, David Cazeau,
David Gicéronne, David Dufamel, Dimitri
Armand, Edouard Guillon, Eléonore Della
Malva, Elsa Isabelle, Marty, Eriko Kubokawa,
Elienne Corboux, Fabien Rodriguez, Fabrice
Nzini, Fanny Laurent, Floriane Grivillers,
Franho, Frey, Gray Shuko, Grélin, Guillaume
Coudria, Inooon, Jeremy Couturier, Jérôme
Beetzner, Jérôme Brulin, Jonathan Dhenry,

Jonh, Jonoo Takeshi, JSM, Juan, Manuel
Laguna Manas, Kim Bruges, Kim Etinoff
(Tcho), Kness, Kosal Sok, Karu, Laurence
Guermoud, Ludovic Jacqz, Made, Maho,
Mako, Maliki, Mig, Mojojojo, Morja, Naïade,
Nérent, Nicolas Delestret, Nicolas Detrain
(Tiko), Nicolas Mitric, Oussama Bouacheria,
Paul Mayafon, Rémi E Recano, Romain Batady,
Romain Pergod, Sadack Kherzane, Sandrine
Vanneste, Sébastien Lamirand, Sébastien
Piquet, Simon Loché, Stéphane Robert,
Sylvain Trabat, Ulrick Wery, Valérie Ménard,
Véronique Meignaud, Vincent Joubert,
Vincent Lamassone, Xavier Banteignie, Xavier
Colette, Xavier Housin.

LICENSING COORDINATOR : Pierre-Henri
Dupont (parce que ça le fait bien en anglais).

CONCEPTIONS GRAPHIQUES : Julien
Laurent, Cédric Plaisant, Charles Bossart,
Angelique Delport, Nicolas Gallens, Sande
Broucault.

CONCEPTION WEB : Mouzir Ziahat, Ludovic
Debon, Nicolas Deblonde, Guillaume
Trochut, Julien Epicoco (Pokemon addict).

**DÉVELOPPEMENT LOGICIEL DE
TOURNOIS :** Cédric Longo.

**CONTRIBUTION AU QUOTIDIEN SUR
L'ENSEMBLE DU PROJET :** Joris Bébin
(accroches cyniques et acryliques), Schokk
(accroches déshérites et censurées), Julien
Camban (expert DOPUS et regard de
Predator).

SERVICE JURIDIQUE : Grégory Bouilliez,
Joanna Wachowiak, Emeline Folisi, Anne-
Sophie Logez, Carine Deregnaucourt.

COMMUNICATION : Florence Di Ruocco,
Blandine Mecheri.

ÉVÈNEMENTIEL WAKFU TCG : Jérôme
Lefèvre (Boulbowleur de renom), Nolan
Anderson.

PLAYSTERS : Isabelle Henry, Aude
Delaplace, Julien Epicoco, Michael
Thant (Avatar de Tahiti), Cédric Longo,
Augustin Bonne, Gaëtan Vergeot (Ordre du
Chapeau Vaillant), Pierre-Antoine Delnatte,
Corentin Jabot.

REMERCIEMENTS UPPER DECK : Nicolas
Gabilon, Jean-Christophe Giraud, François
Alix, Michael Gonçalves, Bart Hoorn, Geert
VanSlaembrouck, Jeroen Hoste, Kim Do, Arthur
De Lange, Louis Pinto.

REMERCIEMENT SPÉCIAUX : Assia Choukh,
Rodolphe Roquand (et son jeu Crâ), Jie Cai,
Mathieu Bourgain, Laurent Bocquet, Ayako
Tsuburaya, francetélévisions, CFSL, Emilie
Dekester, Gregory Bouilliez, Julien Fabre,
Mathieu Roux (Cartons lover), Thomas
Vanderhaeghe, Fabien Aftel (et ses t-shirts
zombies & co), Clustus et Hykul.

MACHINE À CAFÉ : Necta Brio 3 (elle a
surclassé de loin la petite Jeda 1200 E).



Studio 1D

RESPONSABLE DU PROJET : Julien Blondel

MAQUETTE & DESIGNS : Nathalie Rocher,
Julien Blondel.

KIMBO DU DÉVELOPPEMENT :
Julien Blondel.

GRAND MAÎTRE DES CR : Matthieu Durand.

GARDIEN DE LA FAQ :
Jean-Sébastien « Jess » Grinneiser.

PANDA JEDI DU DECK : Jonathan Penot.

**CRAPAUDS À MOUSTACHES &
DÉVELOPPEURS :** Matthieu Durand, Jonathan
Penot, Jean-Sébastien « Jess » Grinneiser,
Jean-Jacques Gouffinet, Charles-Roy Zingraff.

WABBIT DU MAW KETTING :
Nicolas Gabilon.

DARK VLAD DES TOURNOIS : François Alix.



ANKAMA
Produits



GRAND CHIEF PUISSANT : Michael Croitoria.

CHEVALIERS PLAYSTERS : Jonathan
Sinien, Emmanuel Voisin, Sabrina Abadou,
Mathieu Bellon, Quentin Caprera, Orian
Gissler, Richard Rotru, Jeremy Poizat, Sylvain
Luce, Adrien Nguyen, Jeremy Rosier, Thomas
Fournier, Adrien Boucher, Dominique
Gaboriaud, Julien Epicoco, Corentin
Jabot, Isabelle Henry, Cédric Longo, Aude
Delaplace, Augustin Bonne, Gaëtan Vergeot,
Michael Thant, Pierre-Antoine Delnatte,
Mathieu Bouchat, Anaïs Jadot, Cédric Allard,
Leila Derycke.

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX : Wyd, Sultira,
Roxmin, Lincy, tous les Chafers d'Elite du
forum officiel, Maryna la dévouée de
Gélées, David Calvo le Platipus Alpha et
Omega, toute l'équipe d'Upper Deck pour
le travail accompli tout au long du projet, et
un grand bravo à Imaginaheim, Champion
de France 2010 de WakfuTCG !

SERVEUR DE JEU DOPUS : La gaille des
Crapauds à Moustache vous attend sur
Bovisse !

Qui est qui ?

Qui se cache derrière les pseudonymes de
certains développeurs de l'équipe de Wakfu
TCG ?

Nemoh : Julien Blondel
Atog : Romain Caterdjan
Zellina : Lucie Pica
Franho : François Housin
Yoad : Matthieu Durand
et Jess : Jean-Sébastien « Jess » Grinneiser
Boing : Jonathan Penot
Wyd : Cédric Longo
Chwiz : François Alix

Retrouvez l'équipe WakfuTCG
sur le site officiel :

www.WAKFUTCG.com

WakfuTCG est un jeu développé par
Studio 1D pour Ankama Products.

© 2010 Ankama