

COMBAT

Quand deux billes adverses sont sur la même carte Portail, il y a une Bataille.

BATAILLE !

1 DÉBUT DU COMBAT

- On retire les deux Bakugan de la carte Portail et on retient leur Puissance G respective.
- On retourne la carte Portail.
- On lit et on retient (ou on applique immédiatement, c'est indiqué) l'effet de la carte Portail s'il y en a un.

2 BONUS DU PORTAIL

On ajoute à chaque Bakugan son Bonus de Puissance G de la carte Portail où a lieu le combat. Il suffit de faire correspondre le symbole de son Attribut (ou suivant sa couleur) du Bakugan au symbole de son Attribut (ou suivant sa couleur) figurant sur la carte Portail, et d'ajouter ce nombre à la Puissance G du Bakugan.

3 SÉQUENCES DES CARTES CAPACITÉS

- Les deux joueurs peuvent jouer une ou plusieurs cartes Capacité dont le texte précise « à jouer au début de la Bataille ».
- Les deux joueurs peuvent jouer une ou plusieurs cartes Capacité dont le texte précise « à jouer pendant la Bataille. »

En cas de conflit entre les effets des cartes, on applique d'abord l'effet de la carte Capacité du joueur dont c'est le Tour.

4 CALCUL DE LA PUISSANCE G

On calcule la Puissance G finale de chaque Bakugan suivant cette formule :

$$\begin{array}{r}
 \text{Puissance G imprimée} \\
 + \\
 \text{Bonus de Puissance G de la carte Portail} \\
 + \\
 \text{Bonus/Malus des cartes capacités jouées} \\
 + \\
 \text{Bonus/Malus de l'effet de la carte Portail} \\
 = \\
 \text{Puissance G finale}
 \end{array}$$



Le BAKUGAN QUI A LE PLUS DE PUISSANCE G FINALE GAGNE LA BATAILLE.

En cas de match nul, le vainqueur est le joueur dont le Bakugan était le premier arrivé sur la carte Portail.

5 EFFETS DE FIN DE BATAILLE

Les deux joueurs peuvent jouer une ou plusieurs cartes Capacité dont le texte précise « à jouer après la Bataille. »

FIN DU COMBAT

Le joueur qui remporte la bataille place son Bakugan qui a combattu et la carte Portail remportée dans sa pile Hors Jeu.

Le perdant du duel place son Bakugan qui a combattu dans sa pile Hors Jeu.



ET APRÈS ?



SOFT PLAY

Le perdant met en jeu une carte Portail de sa pile Disponible, à la place de celle qui vient d'être remportée par son adversaire.

PRÉCISIONS

On ne perd pas la partie quand on n'a plus de cartes Portail à mettre sur la table.

Certaines cartes sont limitées (c'est-à-dire qu'on ne peut les jouer qu'avec un effet alternatif à celui écrit sur la carte : cet effet sera publié dans le magazine ou sur le site www.bakumag.com).

Actuellement, les cartes limitées sont : Meeting Place (221), Sub Terra 2 (242), Lone Wolf (257) et Marucho's Launcher (270).



HARD PLAY

La carte Portail gagnée n'est pas remplacée. Au début de n'importe quel tour, si aucune carte Portail n'est présente sur le champ de bataille, alors chaque joueur en place une face cachée devant son adversaire, comme au premier tour.