3

1

Point de Victoire

Point de Victoire

4

2

Point de Victoire

Point de Victoire

Réserve

01. *Phase d'entretien*

- Piochez une carte de votre ***Club***.
- Désengagez toutes vos cartes engagées pour pouvoir les utiliser à nouveau.
- Jouez la première carte de votre ***Réserve***.

02. *Phase d'action*

Réalisez une ou plusieurs actions listées ci-dessous, dans l'ordre de votre choix :

- Jouez autant de cartes ***Joueur***, ***Objet***, ***Moment*** que vous le voulez.
- Jouez une carte ***Coach***.

GentleMates TradingCardGame

03. *Phase de Combat*

Dans l'ordre de votre choix, déclenchez les ***Attaques*** de vos ***Joueur***.

04. *Fin de tour*

Défaussez autant de cartes de votre ***Main*** pour en garder 5 maximum.

Tout Commence Ici

Terrain

Défausse

Club

Essences

© 2026 Gentle Mates / OZI SAS.
Tous droits réservés

Règles du Jeu

Créer ton propre Club et mène-le au sommet !

Gentle Mates : Trading Card Game est un jeu de cartes à collectionner dans lequel vous incarnez le ***CEO*** d'une équipe esport rivalisant pour faire briller son club sur la scène compétitive mondiale. Un duel entre deux CEOs représente une saison de compétition, dans laquelle stratégie, synergie et esprit d'équipe sont les clés de la victoire.

Ces règles vous expliquent tout ce que vous devez savoir pour jouer au jeu de cartes à collectionner Gentle Mates.

Débutant ?

Pour bien débuter, nous vous conseillons d'utiliser un deck pré-construit et prêt à l'emploi contenant tout ce qu'il faut pour jouer. Vous pourrez ensuite créer un deck personnalisé en choisissant parmi votre collection les cartes les plus en accord avec votre stratégie.

Comment gagner ?

Vous gagnez immédiatement la partie si l'une des conditions de victoire suivantes est remplie :

- **Vous attaquez avec succès le CEO adverse alors qu'il n'a plus de Point de Victoire (PV).** Ces cartes représentent la cohésion de votre ***Club***, nécessaires pour remporter la compétition.
- **Votre adversaire doit piocher dans son *Club* mais est dans l'incapacité de le faire.**
- **Votre adversaire vous concède la victoire.**

Les Sections

Dans le TCG M8, les cartes sont affiliées à 10 ***Sections***. Chaque ***Section*** possède une icône et une couleur associées. Lorsque vous construisez votre ***Club*** (votre deck de cartes), vous n'êtes pas limité dans le nombre de ***Sections***.

Néanmoins, chaque ***Section*** induit un style de jeu particulier. Il vous sera plus difficile de construire un deck avec plus de deux couleurs.

Découvrez et combinez celles qui correspondent le mieux à votre manière de jouer !

Composition d'une Carte

1. ***Un nom***
2. ***Une Section*** (Symbolisée par une Icône et une Couleur)
3. ***Un type*** (Joueur, Moment, Objet, Coach ou Essence)
4. ***La boîte de texte*** (Indiquant les Attaques, Effets et Mots-clés d'une carte.)
5. ***Une citation***
6. ***Une rareté***



Effets

Un effet se déclenche lorsque la carte est déployée sur le Terrain.

Il en existe trois types :

- Un ***effet immédiat*** se déclenche au moment où la carte est jouée.
- Un ***effet persistant*** est actif tant que la carte est déployée.
- Un ***effet réactif*** se déclenche à n'importe quel moment tant que la carte est déployée et que la condition indiquée est remplie.

Les types de cartes

Il existe 5 types de cartes : ***Joueur, Essence, Moment, Objet*** et ***Coach.***

Cartes Joueur

Les ***Joueur*** forment le cœur de votre ***Club*** : ils sont déployés sur le ***Terrain*** pour attaquer les ***Joueur*** et le CEO adverses.
Jusqu'à trois Joueur peuvent être déployés simultanément sur le ***Terrain***. Chaque ***Joueur*** possède une ***Défense*** et des ***Capacités***.

1. ***Défense :*** Représente la valeur à atteindre ou dépasser pour vaincre ce ***Joueur.***
2. ***Attaques :*** Permettent au ***Joueur*** de cibler le CEO adverse afin de le toucher. Un ***Joueur*** peut posséder plusieurs attaques différentes.
3. ***Capacités :*** Certains ***Joueur*** possèdent des ***Capacités*** qui octroient un effet quelconque ou spécifique (mots-clés) :

Provocation L'attaquant face à ce ***Joueur*** doit le cibler.

Garde Ce ***Joueur*** peut défendre n'importe quelle attaque.

Buff Vos autres ***Joueur*** ont +X Attaque ou +X Défense.

Riposte Lorsqu'il est vaincu, vous pouvez déclencher une des attaques de ce ***Joueur*** pour un coût diminué de 1, en ciblant le ***Joueur*** attaquant.

Légion Lorsqu'il est vaincu, vous pouvez défausser une carte pour récupérer ce ***Joueur*** dans votre main.

Shield Tant qu'il est en jeu, ce ***Joueur*** ignore la première attaque qu'il subit.



L'Arène

L'***Arène*** symbolise la scène compétitive internationale et se divise en plusieurs zones :

- Le ***Terrain***, où sont jouées les cartes comprenant 3 cases où sont déployés les ***Joueur.***
- Les ***Points de Victoire***, où sont placées face cachée les cartes que vous récupérez à chaque fois qu'un ***Joueur*** adverse touche votre CEO.
- La ***Défausse***, où sont placées toutes les cartes défaussées ou bench.
- Le ***Club*** représentant le jeu que vous avez choisi.
- La ***Réserve*** représentant l'ensemble de vos ***Essence.***
- La ***Main***, réserve de cartes à jouer du CEO.

Mise en Place

01. Serrez la main de votre adversaire, mélangez votre ***Club*** et mélangez votre ***Réserve*** séparément.

02. Piochez les 5 premières cartes du ***Club*** pour former votre ***Main***. Si votre ***Main*** de départ ne vous convient pas, mélangez-la dans votre ***Club*** et piochez 5 cartes. Vous ne pouvez effectuer cette action qu'une fois.

03. Piochez et empilez 4 nouvelles cartes et placez-les face cachée sur le côté de votre ***Terrain***. Ce sont vos ***Points de Victoire***. Vous ne pouvez pas les regarder ni les changer de place pendant la partie.

04. Déterminez aléatoirement qui commence la partie (par exemple : pierre-feuille-ciseaux). Le perdant commencera la partie suivante.

Construire son Jeu

Pour construire votre jeu, vous aurez besoin de rassembler un certain nombre de cartes de votre collection, selon les restrictions suivantes :

- Votre ***Club*** doit contenir un total de 40 cartes.
- Il ne peut pas contenir plus de trois exemplaires d'une même carte. Un même exemplaire d'une carte est une carte possédant le même nom et la même couleur quand bien même son texte ou son art est différent.
- Votre ***Réserve*** doit contenir 10 cartes ***Essence*** de votre choix.

Conseils

- Jouez un minimum de 15 ***Joueur*** dans votre Club pour être sûr de ne pas en manquer.
- Il est préférable de ne jouer qu'une couleur ou deux dans votre Réserve et de construire votre Club autour de ces couleurs pour ne pas vous retrouver dans l'incapacité de jouer une carte ou d'attaquer.
- Pour ne pas vous retrouver dans l'incapacité d'attaquer, nous vous conseillons également de jouer majoritairement des ***Joueur*** avec une attaque coûtant une ***Essence*** ou deux.

Cartes Essence

Les cartes ***Essence*** représentent les différentes ***Sections*** M8. Sur chacune d'elles figurent une couleur et l'emblème du jeu associé.

- Les cartes ***Essence*** sont jouées lors de la phase d'entretien (voir Tour de jeu, ci-dessous).
- Lors de la phase d'attaque, une ou plusieurs cartes ***Essence*** peuvent être engagées pour déclencher l'attaque d'un ***Joueur.***

Cartes Objet

Lorsque vous jouez une carte ***Objet***, liez-la à la carte ***Joueur*** de votre choix (sous la carte), de manière à laisser visible le texte. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes ***Objet*** que l'on peut lier à un ***Joueur.***

Chaque carte ***Objet*** possède un effet persistant ou un effet réactif qu'elle octroie au ***Joueur*** lié.

Les ***Objet*** sont bench lorsque la carte ***Joueur*** associée quitte le ***Terrain***.

> ***Nota Bene***
> Le terme Bench signifie qu'une carte déployée est envoyée à la défausse.

Cartes Coach

Les ***Coach*** sont les piliers de votre ***Club*** et vous permettront de parfaire votre stratégie. Lorsque vous jouez une carte ***Coach***, déclenchez son effet immédiat, puis défaussez-la.

- Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte ***Coach*** par tour.

Tour de Jeu

La partie se découpe en une série de tours, chacun composé des phases suivantes :

01. Phase d'entretien

- Piochez une carte de votre ***Club.***
- Désengagez toutes vos cartes engagées pour pouvoir les utiliser à nouveau.
- Jouez la première carte de votre ***Réserve.***

02. Phase d'action

Réalisez une ou plusieurs actions listées ci-dessous, dans l'ordre de votre choix.

- Jouez autant de cartes ***Joueur***, ***Objet***, ***Moment*** que vous le voulez.
- Jouez une carte ***Coach.***

03. Phase de Combat

Dans l'ordre de votre choix, déclenchez les ***Attaques*** de vos ***Joueur.***

04. Fin de tour

Défaussez autant de cartes de votre ***Main*** pour en garder 5 maximum.

> ***Nota Bene***
> Lors du premier tour de la partie, le CEO actif passe sa Phase de Combat.

Jouer une carte

S'il s'agit d'une carte ***Moment***, ***Coach*** ou ***Objet***, le CEO doit vérifier qu'il possède l'***Essence*** de la couleur correspondante. Dans le cas des cartes ***Coach***, il doit s'assurer de ne pas en avoir joué d'autre à ce tour.

S'il s'agit d'une carte ***Joueur***, le CEO doit mettre en jeu cette carte sur une case disponible. Si aucune case n'est disponible, il peut une fois par tour, bench un ***Joueur*** non engagé pour pouvoir jouer cette carte.

Déroulement de la Phase de Combat

- Le CEO actif engage les ***Essence*** nécessaires au déclenchement de l'attaque d'un de ses ***Joueur.*** (Engager une carte signifie la tourner à 90° sur le côté.)
- Le CEO actif engage ce ***Joueur*** pour le déclarer comme attaquant sur le CEO adverse.
- Le CEO adverse peut déclarer un ***Joueur*** sur la même ligne comme défenseur pour cette attaque en l'engageant.

S'il déclare un défenseur, on compare la valeur d'attaque du ***Joueur*** attaquant et la valeur de défense du ***Joueur*** défenseur, et si la valeur d'attaque est supérieure ou égale à la valeur de défense, le ***Joueur*** défenseur est vaincu et bench (envoyé à la défausse).
Cependant, si le CEO adverse déclare un défenseur, le CEO actif peut engager les ***Essence*** nécessaires à l'attaque d'un de ses ***Joueur*** adjacents, et engager le ***Joueur*** pour le déclarer comme soutien. S'il le fait on ajoute la valeur d'attaque du soutien à la valeur du ***Joueur*** attaquant. S'il ne déclare pas de défenseur, l'attaque touche directement le CEO adverse. Le CEO adverse regarde la carte du dessus de ses PV. Si cette carte a un effet Résilience, il peut la révéler et déclencher son effet Résilience au lieu de la récupérer en main. S'il le fait, la carte est envoyée à la défausse après sa résolution sauf contre-indication (Exemple : Jouer cette carte.). Il peut également choisir de ne pas activer l'effet Résilience. Dans ce cas, il récupère la carte en main sans la révéler.

- Le CEO actif peut déclencher d'autres attaques tant qu'il possède les ***Essence*** et les ***Joueur*** désengagés nécessaires.

> ***Nota Bene***
> Chaque fois qu'une pile est touchée par un effet de jeu, vous devez la mélanger. Cependant, lorsqu'un effet de jeu vous demande de regarder ou de révéler des cartes d'une pile, replacez ces cartes dans le même ordre, sans mélanger la pile.

Cartes Moment

Les ***Moment*** représentent les événements forts du club et de la saison : tournois, célébrations, etc. Lorsque vous jouez une carte ***Moment***, déclenchez son effet immédiat, puis défaussez-la.

Restriction par couleur

Les cartes ***Objet***, ***Coach*** et ***Moment*** d'une couleur spécifique ne peuvent être jouées que si vous avez une ***Essence*** de la couleur correspondante déployée sur le ***Terrain***.



La Capacité Résilience apparaît sur la majorité des cartes ***Coach***, ***Moment*** et ***Objet***.

La Résilience permet à votre CEO de réagir après avoir été touché.

(Voir le déroulement de la phase de combat.)