

ENCHANTERS

RAFAŁ CYWICKI



Introduction

Vous incarnez des enchanteurs, de puissants héros qui protègent des villages sans défense grâce à leur magie et à leur intelligence. Durant la partie, chacun de vous fabriquera une redoutable relique vous permettant de vaincre des hordes de monstres hostiles.

Le but du jeu est de gagner un maximum de points de gloire 🌀. Vous devez vous équiper d'Objets 🏺 et d'Enchantements 👁️ trouvés sur la Route périlleuse, pour affronter des Monstres 🐉 et même des Dragons 🐲, bien plus dangereux. Les Monstres 🐉 et les Dragons 🐲 constituent votre principale source de points de gloire 🌀.



OUVREZ... JOUEZ !

Avec Dized®, apprenez les règles en jouant.

Le tutoriel interactif vous guide pas à pas pendant la partie. Lancez Dized et commencez à jouer dès maintenant.

iOS • ANDROID • DIZED.COM

217 cartes format poker (63 x 88 mm)

- 208 cartes des jeux de cartes Royaume (8 jeux de 25 cartes + 1 carte de tirage aléatoire par jeu)
 - Adorateurs
 - Barbares
 - Draconiens
 - Gnolls
 - Gobelins
 - Licornes
 - Morts-vivants
 - Voleurs
- 8 Poings d'enchantement (4 séries de 2 cartes)
- 1 carte Méga-cristal

30 cartes géantes (130 x 90 mm)

- 22 Villages
- 4 cartes Aide-mémoire
- 4 tableaux Attaque/Défense

87 jetons















- 33 jetons Blessure (25 avec un « -1 » et 8 avec un « -5 »)
- 40 jetons Cristal (25 avec un « 1 », 8 avec un « 3 » et 7 avec un « 10 »)
- 6 jetons Coût du voyage sur la Route périlleuse
- 4 marqueurs Attaque et 4 marqueurs Défense

Autre

- 1 livret de règles
- 1 feuillet de mise en place rapide



Mise en place

- 1 Tous les joueurs prennent 5 Cristaux , 1 marqueur Attaque  et 1 marqueur Défense .
- 2 Tous les joueurs prennent chacun une carte « Poing » et une carte « d'enchantement ». Laissez de la place à côté de la carte « d'enchantement » pour placer les Monstres  et Dragons  vaincus et créer la pile de trophée de monstres . Laissez de la place sous la carte Village  pour les cartes qui seront placées dans le cimetière.
- 3 Tous les joueurs reçoivent un tableau Attaque/défense et un Aide-mémoire.
- 4 Tous les joueurs choisissent chacun un jeu de cartes Royaume. Mélangez les jeux choisis pour créer la pioche Aventure. Les joueurs peuvent consulter la liste des jeux de cartes (page 12) pour en apprendre davantage sur les 8 royaumes et leurs nouvelles capacités avant de faire leur choix ou s'ils ont des questions sur une carte spécifique durant la partie.
- 5 Cherchez en partant du dessous de la pioche Aventure 6/9/12 cartes Objet  et Enchantement  (pour 2/3/4 joueurs) et placez-les sur le dessus de la pioche. Remettez les Monstres  et les Dragons  découverts durant cette manipulation sous le dessous de la pioche. Vous aurez ainsi le temps de vous équiper avant l'arrivée des Monstres.
- 6 Placez sur la Route périlleuse 6 cartes prises sur le dessus de la pioche Aventure.
- 7 Prenez au hasard l'une des cartes Village .
- 8 Placez les jetons Coût du voyage sous les 6 cartes de la Route périlleuse en commençant par l'emplacement libre à gauche et continuez progressivement vers la droite.
- 9 Faites des piles de jetons Cristal  et des piles de jetons Blessure  en fonction de leur valeur, quelque part sur la table à portée de tous les joueurs.
- 10 Déterminez qui sera le premier joueur. La partie peut commencer.

Mise en place pour 2 joueurs

Dans une partie à 2, chaque joueur choisit 2 jeux de cartes. Dans les 4 jeux sélectionnés, ne prenez que les cartes comportant un « 2 » sur leur dos et mélangez-les pour créer la pioche Aventure.

Votre première partie

S'il s'agit de votre première partie d'*Enchanters*, privilégiez les jeux de cartes suivants: Adorateurs, Gobelins, Licornes et Voleurs.



7 Carte Village



2



Pile du cimetière



9 Cristaux

6 Route périlleuse



3



3



2



9 Blessures

4 Pioche Aventure



8 Coût du voyage sur la Route périlleuse

2





Pile de trophées de monstres



1

5



Votre Relique

Chaque joueur doit fabriquer une Relique. Les Objets  formeront une pile sur votre gauche, et les Enchantements  une pile sur votre droite.

Tous les symboles, actions et capacités visibles sont toujours actifs, ainsi les reliques sont de plus en plus puissantes au fil de la partie.

Tous les symboles, actions et capacités cachés sont inactifs. Une carte perd toutes ses propriétés une fois qu'elle est recouverte, sauf celles se trouvant sous la ligne horizontale du bas.

Ne changez pas l'ordre des cartes sauf si le jeu vous le demande.

Placez les nouvelles cartes du même type obtenues sur le dessus de la pile dédiée, de sorte que la partie basse (sous la ligne horizontale – voir l'image ci-dessous) reste toujours visible. Ajustez les tableaux Attaque/défense en utilisant les marqueurs en fonction du nombre de  et de .

Partie haute
Inactive lorsqu'elle est recouverte



Partie basse
Toujours active



Votre Village












Action mineure

Multi-action
Payez 3  → +3 

Actions multi-action

Actions Repos

Tous les  et les  gagnent +2 
Effectuez un  Prenez 3 
Effectuez un  Soignez 1 
et puis ils ont perdu le nord. Pour être dire.

pour chaque 
pour chaque 












Points de gloire supplémentaires




Les cartes
Monstre
et Dragon
obéissent
aux mêmes
règles.

Déroulement de la partie






Une partie se joue en plusieurs tours. À son tour, le joueur actif effectue une action majeure :

- **Route périlleuse** : le joueur prend une carte de la Route périlleuse en l'achetant avec des Cristaux . La carte située le plus à gauche de la Route périlleuse est gratuite. C'est la principale méthode pour obtenir des Objets  et des Enchantements , et pour combattre les Monstres  et les Dragons .
- **Repos**  : le joueur **utilise l'une** des options  disponibles sur la carte Village  ou sur l'une de ses propres cartes. Un Repos permet de gagner des Cristaux  ou de soigner ses Blessures . Après une action Repos , la première carte de la Route périlleuse est placée dans le cimetière à la fin du tour.

Après une action majeure, les cartes de la Route périlleuse glissent vers la carte Village , puis une nouvelle carte est tirée dans la pioche Aventure et posée sur le dernier emplacement vide. Si possible, il doit toujours y avoir 6 cartes sur la Route périlleuse.

En outre, le joueur peut utiliser toutes les actions mineures disponibles.

Actions des joueurs

Les actions qu'un joueur peut entreprendre sont celles décrites sur la carte Village  et les parties visibles des piles de ses propres cartes Objet , Enchantement , Monstre  et Dragon .

La plupart des actions du jeu peuvent être décrites comme suit :





« Coût ➡ Effet »



L'effet n'est déclenché que lorsque le coût est payé. Le coût doit être entièrement payé, et l'effet doit être appliqué autant que possible.





Les actions peuvent être utilisées **une fois par tour** sauf dans les cas suivants :

- **Multi-action** : ces actions peuvent être utilisées autant de fois que le joueur le désire durant son tour, tant qu'il peut en payer le coût.
- **Actions doubles** : ces actions peuvent être utilisées deux fois par tour tant que le joueur peut en payer le coût.




Les effets des cartes ne peuvent être ni réduits ni annulés sauf si cela est spécifié sur une carte.


Exemple (Hache) : la **Hache** inflige aux autres joueurs 1 Blessure  tous les 2 points de valeur d'Attaque . Ces effets ne peuvent pas être réduits par les  car c'est une capacité et non une attaque. Si vous possédez le Bouclier , alors la capacité de la **Hache** ne peut pas vous affecter.




L'effet d'une action (comme un bonus en Attaque  ou en Défense ) est actif jusqu'à la fin du tour du joueur actif.

Exemple (Cimetière) : «  → 3  » Jean paye 1 Cristal  et reçoit un bonus de +3 sur son Attaque , uniquement durant ce tour.

Quand la règle d'une carte se réfère à des cartes (ou jetons) sans spécifier de joueur, elle se rapporte toujours aux cartes (ou jetons) du joueur actif, sauf si cela est spécifié autrement sur la carte.


Exemple : Richard a un Collier sur le dessus de sa pile d'Objets . Durant son tour, il peut retirer l'une de ses cartes Monstre  pour obtenir 7 Cristaux .

Si le texte d'une carte ne se réfère pas à une carte précise (par exemple « la carte du haut de la pile Objets » ) , le propriétaire de la carte ciblée peut choisir celle qui est affectée.

Exemple : Jean a pris les **Bolas** sur la Route périlleuse et a demandé à Anne de placer l'un de ses Monstres  dans le cimetière. Anne possède trois Monstres  : un **Gnoll** en bas de sa pile, une **Licorne** au milieu et une **Manticore** en haut. Elle choisit de défausser la **Licorne**, car c'est la carte qui lui rapporte le moins de points de gloire .

Actions mineures

Durant son tour, le joueur peut utiliser toutes les actions mineures disponibles.

Exemple : Anne a la **Goule**  visible sur sa pile de trophée. Elle décide d'utiliser son action mineure « Retirer du jeu → Visiter le cimetière », puis d'effectuer une action majeure sur la Route.

Action majeure : Repos ☒

Un joueur doit choisir l'une des actions comportant un ☒ dans son coût pour bénéficier de cette action.

L'icône ☒ signifie: « utilisez votre action majeure en tant qu'action Repos ». À la fin de votre tour, la première carte de la Route périlleuse est placée dans le cimetière. Faites glisser les autres cartes vers la carte Village 🏠 et tirez une nouvelle carte dans la pioche Aventure pour remplir le dernier emplacement vide.

Des actions Repos ☒ figurent sur toutes les cartes Village 🏠, mais il en existe également sur certaines cartes Objet 🗡️ ou Enchantement 👁️.

Effectuer un Repos ☒ permet généralement de gagner des Cristaux 🏠 et de soigner ses Blessures 🩸.

Exemple (Normalville 🏠): « ☒ → 3 🏠 »

Éric utilise son action majeure pour prendre un Repos ☒ et gagne ainsi 3 Cristaux 🏠. Puisqu'il ne peut plus rien faire d'autre, il termine son tour, place la première carte de la Route périlleuse dans le cimetière, et fait glisser les 5 cartes restantes de la Route périlleuse en direction de la carte Village 🏠. Il tire enfin une nouvelle carte dans la pioche Aventure et la place au bout de la Route périlleuse.

Action majeure : Route périlleuse

Emprunter la Route périlleuse permet au joueur d'améliorer sa Relique ou de tuer des Monstres 🐾 pour obtenir des trophées accordant des points de gloire 🏆.

Choisissez une carte sur la Route périlleuse et payez le coût indiqué en remettant dans la réserve commune le nombre de Cristaux correspondant.



Si un joueur a choisi une carte Objet 🗡️ ou une carte Enchantement 👁️, il la place en haut de la pile correspondante.

Si un joueur décide d'affronter un Monstre 🐾 ou un Dragon 🐉, il doit être capable de le vaincre: sa valeur d'Attaque ⚔️ doit donc être égale ou supérieure au nombre de points de vie 🩸 du Monstre ❤️. Les règles du combat sont décrites dans la section « Combat ».

Effet immédiat

Certaines cartes portent un symbole Effet immédiat ↓, ce qui signifie que l'effet décrit doit être appliqué au moment où la carte est prise. Un Effet immédiat n'a pas de coût associé, mais il est obligatoirement appliqué. Attention, la carte n'est pas considérée comme faisant partie des piles de cartes du joueur tant que l'effet n'a pas été appliqué. Une carte n'est pas considérée comme étant placée dans une pile quand son Effet immédiat est appliqué.

Exemple: Jeanne combat la *Manticore*. Elle n'a aucun Monstre 🐉, la *Manticore* n'est pas considérée dans sa pile quand l'effet s'applique, elle n'a donc pas à placer la *Manticore* dans le cimetière.

Capacités activées

Certaines cartes ont des effets passifs qui s'activent en certaines occasions. Exemple: « après avoir effectué un ✕ », « après avoir pris une 👁 » ou « au début de votre tour ». Ces effets ne sont pas considérés comme des actions et sont obligatoires.

Exemple: l'objet 🏴 du dessus d'Anne est le *Caftan*. Elle décide d'effectuer une action majeure sur la Route et obtient la carte « de guérison ». Elle reçoit également 4 🏠 grâce à la capacité activée du *Caftan*.

Combat

Le combat se déroule en trois phases:




- 1 Le joueur attaque le Monstre 🐉.
Pour remporter la victoire, le joueur doit avoir une valeur d'Attaque ✂ égale ou supérieure au nombre de points de vie ❤️ du Monstre 🐉.
- 2 Le Monstre 🐉 attaque TOUJOURS le joueur.
Le joueur reçoit un nombre de jetons Blessure 💧 égal à la Force du Monstre 🐉 moins la Défense du joueur 🛡.
- 3 Un Monstre 🐉 ou un Dragon 🐲 vaincu est placé au sommet de la pile de trophées de monstres 🐉 du joueur actif.






Valeur d'Attaque insuffisante













Il est parfois nécessaire d'acheter des bonus d'Attaque ✂ supplémentaires au Village 🏠, ou d'activer les actions mineures de ses cartes pour remporter un combat contre un Monstre 🐉.

Un héros ne peut pas mourir







Il n'existe aucune limite au nombre de Blessures  qu'un joueur peut recevoir. Cependant, à la fin de la partie, chaque Blessure  devient un point de gloire  négatif.





Les Dragons


Les règles de combat ne changent pas lorsqu'un joueur affronte un Dragon . Cependant, rappelez-vous que certains effets peuvent ne s'appliquer qu'aux Monstres  et d'autres qu'aux Dragons .

Exemple: Gaëlle décide de combattre une Manticore 2  5 . Elle a 3 en Attaque  et 1 en Défense . Elle décide d'utiliser deux fois une multi-action disponible au village  de Normalville: elle dépense 4 Cristaux  pour obtenir un +2 en Attaque . Elle a maintenant 5 en Attaque , ce qui correspond aux points de vie  de la Manticore. Le Monstre  lui inflige 1 Blessure , puis Gaëlle ajoute la carte de la Manticore à sa pile Monstres .






Fin de partie

La partie se termine lorsque **toutes les cartes de la pioche Aventure et de la Route périlleuse ont été prises ou placées dans le cimetière**. Les joueurs additionnent tous les points de gloire  de leurs cartes: ceux des Monstres , des Dragons , des Objets  et des Enchantements . Puis ils ajoutent ou soustraient des points de gloire  en suivant les règles suivantes:

- -1 point de gloire  par Blessure  reçue.
- Des points de gloire  supplémentaires peuvent être accordés par la carte Village .

Le joueur qui a le plus de points de gloire  gagne la partie.

En cas d'égalité



- Si des joueurs ont le même nombre de points de gloire , le joueur qui a le plus de Cristaux  l'emporte.
- Si des joueurs ont le même nombre de Cristaux , le joueur qui a le moins de Blessures  l'emporte.
- Si des joueurs ont le même nombre de Blessures , le joueur qui a le plus de cartes l'emporte.

Variantes


Invasion rapide



Si vous souhaitez raccourcir la durée de la partie, enlevez aléatoirement de la pioche Aventure 5 cartes par joueur. Ces cartes doivent être remises dans la boîte (retirées du jeu) ; ne les placez pas dans le cimetière.

Invasion super rapide

Pour une partie extrêmement rapide, utilisez uniquement les cartes comportant un « 2 » au dos des jeux de cartes Royaume. Remettez les cartes restantes dans la boîte (retirez-les du jeu) ; ne les placez pas dans le cimetière. Lors de la 4^e étape de la mise en place du jeu, ne posez que 2 cartes par joueur (Objet  et Enchantement ) sur le dessus de la pioche, au lieu de 3.

Dragons des profondeurs

Pour vous assurer que les Dragons  n'apparaissent pas trop tôt, avant que vous ne soyez prêt à les affronter, modifiez la mise en place normale comme suit :



- 1 Enlevez les cartes Dragon  des jeux de cartes Royaume choisis.
- 2 Prenez la moitié de la pioche Aventure.
- 3 Mélangez les cartes Dragon  dans cette moitié, puis replacez-la sous le dessous de la pioche.






Liste des jeux de cartes

Adorateurs (Normalville)



Ressentez le pouvoir de rituels meurtriers et maléfiques, des chevaliers noirs impitoyables et d'êtres incroyablement anciens. Vous pourriez apprendre une ou deux choses à leurs côtés.

Le jeu de cartes Adorateurs vous permet d'infliger des Blessures  aux autres joueurs. Même si cela peut sembler paradoxal, il vaut mieux avoir quelques Blessures  en réserve lorsque ces cartes sont en jeu...







Le transfert de Blessures : lorsque vous transférez des Blessures , donnez simplement l'un de vos jetons Blessure  à un autre joueur. La Blessure  n'est pas considérée comme « guérie ». Le joueur ciblé qui récupère la Blessure  est considéré comme ayant « reçu une Blessure  ».





Barbares (Fjordosan)



La raison du plus fort est toujours la meilleure. Entraînez-vous avec les barbares, affrontez des loups des cavernes et lutez contre des géants de glace. Vous deviendrez encore plus puissant !




Les cartes Monstre  du jeu de cartes Barbares ont tendance à avoir plus d'icônes  et  que la normale. L'icône Bouclier brisé  symbolise une valeur de Défense  négative. Les valeurs de Défense  ne peuvent jamais être inférieures à zéro.








Ces deux icônes sont comptées dans le calcul des valeurs d'Attaque  et de Défense . Vous pourrez ainsi obtenir d'excellentes valeurs d'Attaque.

Draconiens (Dracopolis)




Vous pouvez suspendre les têtes des autres monstres au-dessus de votre cheminée. Mais les dépouilles des draconiens ont un effet durable, comme un poison, un mutagène ou une carapace plus dure que l'acier.

Les cartes Monstre  du jeu de cartes Draconiens ont tendance à avoir plus d'icônes  et  que la normale.

L'icône Épée brisée  symbolise une valeur d'Attaque  négative. Les valeurs d'Attaque  ne peuvent jamais être inférieures à zéro. Ces deux icônes sont comptées dans le calcul des valeurs d'Attaque  et de Défense . Vous pouvez donc envisager de vous attaquer plus sereinement aux Dragons , qui accordent des points de gloire  supplémentaires.








Piège: après avoir pris cette carte sur la Route périlleuse, le joueur actif doit la donner à un autre joueur. La carte est alors placée sur le dessus de la pile Objets  du joueur ciblé.

Gnolls (Haineville)





Pour les gnolls, une « personne » est juste un autre type de « nourriture ». C'est la même chose pour les « monstres ». Utilisez des monstres pour alimenter vos sorts, attirer des monstres encore plus gros, ou vendez-les pour vous enrichir.



Le jeu de cartes Gnolls vous permet de sacrifier des Monstres  pour en tirer profit. C'est pour cette raison que cela vaut parfois le coup d'attaquer des Monstres  n'accordant que peu de gloire.

« **Le joueur ciblé place un**  **dans le cimetière** » : le joueur actif désigne le joueur qu'il cible, et celui-ci place dans le cimetière l'un de ses Montres  (pas obligatoirement celui en haut de sa pile Monstres ).



Rokh : le joueur actif cible un autre joueur, qui doit choisir l'un de ses Montres  et le donner au joueur actif. Ce Monstre  est placé sous la carte du Rokh.






de rage : lors de l'activation, le joueur reçoit un +1 en Attaque  pour chaque paire de Montres  en sa possession.




Gobelins (Nainbourg)





Les nains ont un proverbe: « La meilleure défense est la meilleure défense ». Enfilez votre armure et affrontez les escadrons suicides gobelins, d'énormes ogres et des géants encore plus titanesques.




La spécialité du jeu de cartes Gobelins est d'améliorer votre Défense . Vous devriez trouver un moyen d'obtenir rapidement une bonne Défense , sinon vous serez obligé d'éviter des Monstres  qui rapportent beaucoup de points.






Hache : après avoir pris cette carte, mais avant de l'ajouter à votre pile Objets , les autres joueurs reçoivent 1 Blessure  tous les 2 points de votre valeur d'Attaque  actuelle. Pensez à augmenter votre valeur d'Attaque avant de prendre une Hache.



de feu : lors de l'activation, le joueur reçoit un +1 en Attaque  pour chaque point de valeur de Défense en sa possession. Sa valeur de Défense  ne change pas.



Double les blessures infligées : cela signifie que le joueur reçoit le double du nombre de Blessures  pour chaque  qui n'a pas été bloqué par un .






Attaque chaque joueur : quand un joueur combat un Monstre  possédant cette capacité, appliquez cette attaque à chaque joueur, l'un après l'autre, durant la phase « Attaque du Monstre » du combat. Les autres joueurs ne peuvent utiliser AUCUN effet ou action durant cette attaque (par exemple activer un Casque). La phase « Attaque du joueur » suit les règles normales. Le Monstre  vaincu est placé au sommet de la pile des Monstres  du joueur actif.

Licornes (Le bois Sacré)



Le temps efface toutes les blessures. Une corne de licorne ou une pomme d'Homo arboris font de même. Alors n'hésitez pas à foncer dans le tas et à collectionner les blessures. Elles guériront...

Le jeu de cartes Licornes vous offre divers moyens de guérir vos Blessures . Il encourage un style de jeu où vous n'aurez pas beaucoup à vous soucier des Blessures  reçues, car vous pourrez les guérir un peu plus tard.




Dragon rose: après avoir remporté un combat contre ce Dragon  et pris les jetons Blessure  correspondants, comptez le total de jetons Blessure  en votre possession. Puis prenez ce nombre de jetons Blessure  dans la réserve, et ajoutez-les aux Blessures  que vous avez déjà.






Morts-vivants (Les tertres de Mortombe)



Le cimetière est ouvert. Ressuscitez des cartes du cimetière, et récupérez les crânes de célèbres guerriers morts-vivants pour en tirer gloire et profit.

Le jeu de cartes Morts-vivants vous permet de gagner des points de gloire  si vous vous emparez de Monstres  possédant l'icône Crâne . C'est bien plus facile d'y arriver avec la capacité permettant de prendre des cartes dans le cimetière.

Visiter le cimetière pour prendre sa carte du dessus



Certaines cartes permettent aux joueurs de « visiter le cimetière » pour récupérer la carte du dessus de la pile Cimetière. Les cartes obtenues de cette manière fonctionnent de la même manière que les cartes obtenues sur la Route périlleuse. Toutes les capacités, y compris celles « Après avoir pris », sont donc appliquées. Le joueur doit affronter les Monstres  et les Dragons  qu'il rencontre lors de ses visites au cimetière comme d'habitude. Si la visite du cimetière est le résultat d'une action Repos , vous prendrez d'abord la carte du dessus du cimetière, puis vous placerez la première carte de la Route périlleuse dans le cimetière.



Squelette : si aucune carte ne se trouve dans le cimetière, ignorez cette capacité. Sinon, rappelez-vous que l'échange est obligatoire.






Bouclier : les autres joueurs qui utilisent ou activent des capacités affectant un « autre joueur », un « joueur ciblé » ou un « joueur allié » ne peuvent pas vous prendre pour cible. Ils doivent choisir quelqu'un d'autre. S'il n'existe aucune cible valide pour cette capacité, ignorez-la. Si la capacité a un coût (par exemple « le joueur ciblé soigne

1 Blessure  »), celui-ci n'est pas considéré comme payé. Pour les capacités activées par d'autres joueurs affectant « chaque joueur » ou « d'autres joueurs », ignorez les effets qui ne s'appliquent qu'à vous. Notez que le **Bouclier**  bloque également les capacités qui pourraient vous être bénéfiques.







Voleurs (Port-Aurisan)



Tout est une question d'argent. De cristaux, pour être plus précis. Gagnez-en ou volez-en suffisamment, et vous pourrez peut-être acheter la victoire.


Le jeu de cartes Voleurs offre la possibilité de marquer des points de gloire  grâce aux Cristaux . Imaginez comment gagner le plus de Cristaux  possible, et prenez les cartes qui permettent de marquer des points grâce à eux.


Mots-clés universels

Caractéristiques négatives   : une Épée brisée  symbolise une valeur d'Attaque négative, et un Bouclier brisé  une valeur de Défense négative. Les valeurs d'Attaque  et de Défense  des joueurs ne peuvent jamais être inférieures à zéro.

Cimetière : toutes les cartes défaussées durant la partie constituent le cimetière. Les joueurs peuvent regarder les cartes du cimetière n'importe quand, mais ils ne peuvent pas changer leur ordre. Si plusieurs cartes sont placées simultanément dans le cimetière, le joueur actif choisit leur ordre et celle qu'il place sur le dessus.

Échanger : des cartes « échangées » échangent leur place. Si l'échange n'est pas possible (si un emplacement est vide, ou que les deux le sont), ignorez cette instruction. Les cartes échangées n'activent pas leurs capacités, ni leurs capacités « Après avoir pris ».

Icône Mort-vivant  : cette icône n'accorde aucun effet particulier. Considérez-la simplement comme l'illustration d'un type de carte. Cependant, d'autres cartes interagissent avec cette icône.

Voler une carte : des effets permettent aux joueurs de se voler des cartes entre eux. Les cartes volées n'activent pas leurs capacités , ni leurs capacités « Après avoir pris ».


Déroulement d'un tour



Début du tour du joueur

- 1 Déclenchement des capacités « Au début de votre tour... »
- 2 Possibilité d'action mineure
- 3 Choisissez une action majeure.

Route périlleuse

1 Choisissez une carte.

2 Payez les Cristaux  requis.



Si  ou .

1 Possibilité d'action mineure.

2 Appliquez les ↓.


3 Déclenchement des effets
« Après avoir pris... ».


4 Ajoutez la carte à la pile adéquate.

Si  ou .

1 Possibilité d'action mineure.

2 Combat

 Le joueur attaque le Monstre.


 Le Monstre attaque le joueur.

3 Appliquez les ↓.

4 Déclenchement des effets
« Après avoir pris... ».


5 Ajoutez la carte à la pile adéquate.

Repos

1 Choisissez une action .

2 Payez l'éventuel coût supplémentaire.

3 Appliquez l'effet.

4 Déclenchement des capacités
« Après avoir pris un  ».

5 Placez la première carte de la Route périlleuse dans le cimetière.

Fin du tour du joueur

- 4 Possibilité d'action mineure.
- 5 Faites glisser les cartes.
- 6 Complétez la Route périlleuse.

Si deux effets se produisent à la même étape du tour (cf. table ci-dessus), le joueur actif choisit celui qui est appliqué en premier.

Liste des icônes



Carte Monstre



Carte Dragon



Carte Objet



Carte Enchantement



Carte Village



Coût – Effet de l'action



Effet face visible



Point de vie du Monstre



Force du monstre



Attaque du joueur



Défense du joueur



Effet immédiat



Points de gloire



Action Repos



Blessure



Cristal

Crédits

Conception du jeu : Rafał Cywicki.

Développement du jeu : Jacek Gołębiowski, Anastasios Grigoriadis

Direction artistique : Stéphane Gantiez, Laurent Luccini, Bartosz Repetowski

Illustrations : Tomasz Mroziński, Bartosz Repetowski, Daria Zersen

Conception graphique et PAO : Marta Fleter, Paweł Niziolek, Beata Smugaj, Sandra Tessieres, Panagiota Tsibalidi

Direction du projet et de la marque : Helena Tzioti

TRADUCTION

Direction de la localisation et coordination linguistique : Anne Vétillard

Traduction : Pauline Aracil, Delphine Somma

Relecture : Bruno Cailloux, Heidi Lajos, Anne Vétillard

VENTES ET COMMUNICATION

Direction artistique, communication : Christophe Madura

Création de contenu : Mathieu Rivero, Helena Tzioti

Conception graphique, communication : Panagiota Tsibalidi, Michael Watson

Direction de la communauté : Sam Healey

Direction de la communication : David Hannoun

Média sociaux : Chaz Elliott

Bande-annonce : Fabien Delarue

Expertise en ventes : Anna Mentzelopoulou

Direction des ventes et du marketing : Helena Tzioti

SERVICE CLIENT

Responsable du service client : Marco Cervone

Agent du service client : Chris Marras

PRODUCTION

Direction de la production : Erwann LeTorrivellec

Édition : Léonidas Vesperini, Benoît Vogt

Toutes les icônes mentionnées sont sous licence CC BY 3.0
<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>



– Modification de l'icône « Crâne couronné » de
<https://game-icons.net/> par Lorc

Besoin d'aide ? Contactez : support@mythicgames.net

ENCHANTERS

