

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com



EFFETS DE STATUT — DISNEY SORCERER'S ARENA : ALLIANCES ÉPIQUES (BOÎTE DE BASE)



MAUDIT Effet déclenché

Chaque fois qu'un pion Statut est retiré de *Maudit* pendant la phase Initiale, ce personnage subit 1 dégât.



CONFUS Effet déclenché

Chaque fois qu'un pion Statut est retiré de *Confus* pendant la phase Initiale, l'Invokeur de ce personnage bannit une carte aléatoire de sa main.



IMMOBILISÉ Effet permanent

Ce personnage ne peut être déplacé par aucun effet ni aucune carte. Lorsqu'il est censé bouger d'une ou plusieurs cases, il reste où il est.



BALAI MAGIQUE Effet déclenché

Lorsqu'un pion Statut est retiré de *Balai magique* pendant la phase Initiale, l'Invokeur de ce personnage regarde les deux cartes au sommet de son paquet et les repose dans l'ordre de son choix, avant de révéler la première. Si il s'agit d'une carte Magie (●), ce personnage gagne 1 *Balai magique* (récupérant ainsi le pion Statut retiré pour déclencher l'effet).

Cela représente les progrès de Mickey l'Apprenti Sorcier ; tant qu'il trouve des cartes Magie à « étudier », il pourra piocher de meilleures cartes pendant son tour.



RÉTRÉCI Effet permanent

L'attaque basique de ce personnage est réduite à 1, et son Invokeur ne peut jouer aucune carte (●) pendant son tour. (Il peut quand même défausser une carte (●) pour ajouter 1 à l'attaque basique de son personnage.)



FURTIF Effet permanent

Pour utiliser un effet direct (→) sur ce personnage, un Invokeur rival doit d'abord bannir de sa main une carte de son choix (cf. Cartes bannies, page 12). Il n'a pas besoin de le faire pour recourir à des effets indirects (↔).



FORT Effet permanent

Ajoutez 1 à tous les dégâts infligés par ce personnage.



PROVOCATION Effet permanent

À moins d'être également affecté par *Provocation*, aucun allié de ce personnage ne peut être ciblé par des effets directs (→) rivaux. En revanche, les effets indirects (↔) s'appliquent toujours.



RÉSISTANT Effet permanent

Soustrayez 1 à tous les dégâts subis par ce personnage.



EDGE
STUDIO

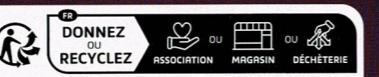
© Disney
© Disney/Pixar

The Op et USAOPOLY sont des marques déposées de USAopoly, Inc. © 2022 USAopoly, Inc. Tous droits réservés.

Créé et manufacturé par USAopoly, Inc., 5999 Avenida Encinas, Ste. 150, Carlsbad, CA 92008.

Adaptation française par Edge Studio (traduction : Léna GEYNET). Distribué en France par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy - B.P. 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Distribué en Belgique par Asmodee Belgique, Guldendelle Park, Theodoor Swartstraat 3, B0101, 3070 Kortenberg, Belgique. Distribué au/Distributed in Canada par/by Asmodee Canada, 31 rue de la Coopérative, Rigaud, Québec J0P 1P0, Canada.

FABRIQUÉ EN CHINE. ATTENTION : Danger d'étouffement – Petites pièces. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Conservez ces informations pour vos archives.



Adresses sur quefairedemescdets.fr



MATÉRIEL

8 anneaux d'équipe

8 paquets Personnage

8 cartes Capacité de personnage

4 cartes Référence



(4 rouges)



1 marqueur de tour



15 pions Statut



18 pions Point de victoire



24 tuiles Effet de statut



8 tuiles Classement de personnage



8 silhouettes en acrylique et leurs socles

(Avant votre première partie, retirez le film protecteur des silhouettes et des socles)



MICKEY
L'APPRENTI
SORCIER

GASTON

MALÉFIQUE

ALADDIN

DEMONA

ARIEL

DR. FACILIER

SULLY

1 plateau Arène



SOMMAIRE

- 02** MATÉRIEL
- 04** INTRODUCTION
- 05** CHAPITRE 1
- 07** ANATOMIE D'UNE CARTE COMBAT
- ANATOMIE D'UNE TUILE CLASSEMENT DE PERSONNAGE
- 11** CHAPITRE 1 EFFETS DE STATUT
- 13** CHAPITRE 2
- 16** CHAPITRE 3
- 17** ANATOMIE D'UNE CARTE CAPACITÉ DE PERSONNAGE
- 19** CHAPITRE 4
- 20** JEU COOPÉRATIF
- 23** CRÉDITS
- 24** EFFETS DE STATUT

Disney SORCERER'S ARENA

ALLIANCES ÉPIQUES

BOÎTE DE BASE

DANS ce jeu de combat stratégique, vous incarnez un **Invokeur** et formez une alliance de héros et de méchants tout droit sortis des univers Disney et Pixar. Votre équipe de personnages devra déployer un éventail de capacités afin de renverser vos rivaux et de gagner des **points de victoire**. Le joueur qui en totalise le plus à la fin du dernier tour remporte la partie ! Ce concours de magie, de force et d'intelligence est un immense défi pour tous les Invokeurs, mais un seul d'entre eux sortira vainqueur de l'arène.

Saurez-vous composer une équipe capable de surpasser celles de vos rivaux pour décrocher la victoire ?

Les règles de Disney Sorcerer's Arena : Alliances Épiques sont divisées en chapitres afin que vous puissiez les apprendre à votre rythme. Explorez le jeu et améliorez vos compétences en face à face, ou faites équipe avec un autre Invokeur dans un combat épique à 2 contre 2 !

Avant de commencer, voici quelques termes techniques importants...

Invokeur — Les joueurs incarnent des Invokeurs qui s'affrontent dans le tournoi de l'Arène du Sorcier. Chaque Invokeur contrôle une équipe de personnages.

Personnage, Allié et Rival — Chaque personnage est représenté par une silhouette dans l'arène (sur le plateau). Les personnages non-actifs de votre équipe sont considérés comme vos alliés, tandis que ceux de l'autre équipe sont vos rivaux.

INTRODUCTION

LE SYSTÈME D'APPRENTISSAGE PAR CHAPITRES

Disney Sorcerer's Arena est un jeu pour 2 à 4 joueurs dans lequel votre équipe de personnages affronte l'équipe rivale. Afin d'aider les joueurs à mieux appréhender les choix stratégiques qui les attendent, ces règles sont divisées en 4 chapitres. Lorsque vous en avez lu un, faites une pause et jouez une partie (ou plusieurs) pour mieux vous imprégner des règles avant de passer au suivant. Voici ce que vous apprenez dans chaque chapitre.

Le chapitre 1 (page 5) enseigne les rudiments du jeu en prenant pour exemple une équipe pré-sélectionnée de 2 personnages par joueur – ou **Invokeur** – et une quantité limitée de matériel. Les choix à effectuer pendant chaque tour sont restreints, afin que vous vous habitiez à la structure du jeu. Ce chapitre est volontairement rapide à mettre en œuvre pour vous permettre de jouer plusieurs parties consécutives. **Le chapitre 1 concerne les parties à 2 joueurs.**

Le chapitre 2 (page 13) dévoile les 8 personnages et permet d'étendre l'équipe des Invokeurs à 3 membres. Cela rend les choix stratégiques plus difficiles. Afin que vous ayez davantage le temps de vous familiariser avec ces concepts, le nombre de points de victoire requis pour gagner augmente. Nous vous recommandons de tester plusieurs compositions d'équipe avant de passer au chapitre 3. **Le chapitre 2 concerne les parties à 2 joueurs.**

Le chapitre 3 (page 16) propose une mise en place plus détaillée. Vous utiliserez désormais tout le matériel lié aux personnages et une nouvelle phase viendra compléter chaque tour : la phase de Compétence. Il convient de noter que les capacités basiques de certains personnages évoluent aussi à ce moment-là. **Le chapitre 3 concerne les parties à 2 joueurs.**

Le chapitre 4 (page 19) vient compléter les règles du jeu ! Vous apprendrez à améliorer vos personnages afin qu'ils bénéficient de meilleures capacités pour le restant de la partie. Ce système d'amélioration ajoute un élément stratégique à votre façon de jouer, mais la sélection de votre équipe est tout aussi importante si vous comptez utiliser cette mécanique à votre avantage. **Le chapitre 4 concerne les parties à 2 joueurs.**

Après le chapitre 4, des règles permettent de tout regrouper dans un mode épique : le Jeu coopératif (page 20), durant lequel votre coéquipier et vous affronterez deux Invokeurs rivaux. **Les règles du Jeu coopératif concernent les parties à 4 joueurs.**

C'est à vous de choisir votre mode de jeu. Assurez-vous que tous les participants soient d'accord avant de commencer une partie, et n'hésitez pas à jouer uniquement les chapitres qui vous plaisent !

CHAPITRE 1

BUT DU JEU

Totaliser le plus de points de victoire (👑) à la fin de la partie.

MISE EN PLACE DU CHAPITRE 1

Pour cette partie, les joueurs doivent choisir entre deux équipes : celle de **Mickey l'Apprenti Sorcier et Aladdin (l'équipe bleue)** ou celle de **Gaston et Ariel (l'équipe rouge)**.

L'Invokeur de Mickey l'Apprenti Sorcier et Aladdin a besoin de :

- la silhouette, le socle, le paquet Personnage et la tuile Classement de Mickey l'Apprenti Sorcier ;
- la silhouette, le socle, le paquet Personnage et la tuile Classement d'Aladdin ;
- 2 anneaux d'équipe bleus ;
- une carte Référence des chapitres 1-2, face « Chapitre 1 » visible.

L'Invokeur de Gaston et Ariel a besoin de :

- la silhouette, le socle, le paquet Personnage et la tuile Classement de Gaston ;
- la silhouette, le socle, le paquet Personnage et la tuile Classement d'Ariel ;
- 2 anneaux d'équipe rouges ;
- une carte Référence des chapitres 1-2, face « Chapitre 1 » visible.

MISE EN PLACE DU MATERIEL COMMUN

Placez l'arène de sorte que chaque Invokeur ait une série de cases de départ bleues devant lui.

Installez les tuiles Classement en colonne près du plateau Arène dans l'ordre suivant, de sorte que chacune soit face à son Invokeur et affiche la bonne couleur :

1. Mickey l'Apprenti Sorcier

2. Ariel

3. Aladdin

4. Gaston



Posez le marqueur de tour sur la tuile Classement de Mickey l'Apprenti Sorcier.

Équipe rouge



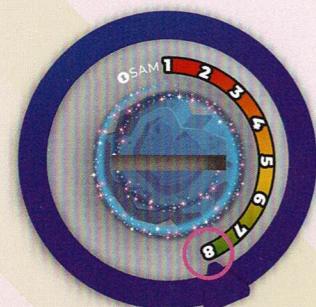
Équipe bleue



Points de vie (PV) maximum — La vie d'un personnage ne peut jamais dépasser les PV de départ indiqués sur le socle de sa silhouette et sur sa tuile Classement (cf. page 5).

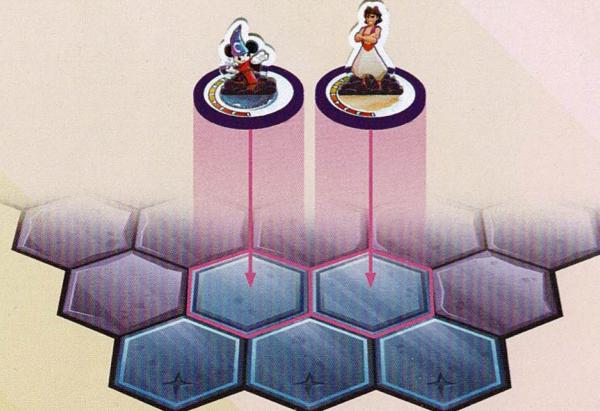
MISE EN PLACE DE CHAQUE INVOCATEUR

Chaque Invocateur glisse un anneau d'équipe de la couleur appropriée autour du socle de ses personnages, de sorte que la flèche indique leurs points de vie (, ou PV) maximum.



Lorsqu'un personnage subit des dégâts pendant la partie, ajustez l'anneau pour qu'il indique ses PV actuels.

Posez vos personnages de votre côté de l'arène, sur les deux cases de départ bleues les plus proches du centre. Ces cases sont identifiables à la ligne sombre sur leur pourtour.



Pour le chapitre 1, vous aurez besoin de ces tuiles Effet de statut :

- **Balai magique**
- **Immobilisé**
- **Furtif**



Installez-les près de l'arène avec les pions Statut et Point de victoire (, à l'écart des tuiles Classement.



Chaque Invocateur mélange ses deux paquets Personnage en un seul, qu'il utilisera pendant toute la partie. Piochez les six premières cartes : il s'agit à la fois de votre main de départ et du nombre maximum de cartes qu'elle peut contenir à la fin de votre tour.

ANATOMIE D'UNE CARTE COMBAT

Les cartes qui composent les paquets Personnage sont des cartes Combat. Pour des questions de simplicité, elles sont simplement appelées « cartes » dans les règles et les effets de jeu qui les mentionnent.

PORTRAIT & NOM DU PERSONNAGE

Vous pouvez jouer cette carte pendant le tour du personnage indiqué.



NUMÉRO DE CARTE

Mickey l'Apprenti Sorcier gagne 2 Balai magique.

Choisissez jusqu'à un rival adjacent. Infligez-lui 1 dégât par pion Statut sur la tuile Balai magique de Mickey l'Apprenti Sorcier.

SYMBOLES DE LA BANNIÈRE DE PHASE

Indique le nombre d'exemplaires de cette carte dans votre paquet.

BANNIÈRE DE PHASE

Vous pouvez jouer cette carte pendant la ou les phase(s) indiquée(s).

TYPES DE CARTE

Indique les types de la carte.

SYMPLE DE LOT

Indique de quel produit la carte est issue.

TYPE D'ÉQUIPEMENT

Indique l'équipement fourni par cette carte à partir du chapitre 4.

ATTAQUE

Cette carte sert à infliger des dégâts.

MAGIE

L'effet de cette carte est de nature magique.

STATUT

Cette carte engendre un effet de statut.

ANATOMIE D'UNE TUILE CLASSEMENT DE PERSONNAGE

POINTS DE VIE

Il s'agit des PV de départ et maximum du personnage.

PORTRAIT DU PERSONNAGE

VALEUR D'INITIATIVE

Utilisée pendant la mise en place du jeu à partir du chapitre 2.

REPÈRE D'INVOCATEUR

La couleur du sable, bleue ou rouge, indique quel Invocateur contrôle ce personnage.

POINTS DE VICTOIRE

Lorsque ce personnage est mis K.O., l'Invocateur rival gagne autant de points qu'indiqué.

REPÈRE D'INVOCATEUR

La couleur du sable, bleue ou rouge, indique quel Invocateur contrôle ce personnage.

Round — Séquence durant laquelle l'ensemble des personnages en jeu effectuent leurs tours. Un round prend fin lorsque le dernier personnage (dans l'ordre des tuiles Classement) a accompli le sien.

PENDANT LE TOUR DU PERSONNAGE ACTIF

Voici l'une des règles les plus importantes de ce jeu : un seul de vos personnages est actif pendant votre tour !

PHASE INITIALE

Vous trouverez ci-dessous les étapes de la phase Initiale de chaque tour. Certaines peuvent être ignorées pendant les premiers tours de la partie. Par exemple, si le personnage actif n'est affecté par aucun effet de statut, l'étape 1 n'est pas résolue.

- Retirez 1 pion Statut de chaque tuile Effet de statut du personnage actif. Si le dernier pion est ainsi retiré d'une tuile, remettez celle-ci dans la réserve.

Effet de statut — Un type d'effet temporaire spécial qui donne un avantage (ou un inconvénient) à un personnage pendant la partie et peut durer un ou plusieurs round(s). Nous y reviendrons plus en détail à la page 10.

Il existe deux sortes d'effets de statut : permanents et déclenchés.

EFFETS PERMANENTS

Ils sont toujours actifs.

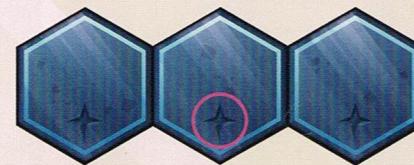
EFFETS DÉCLENCHÉS

Ils ne sont activés qu'au moment où un pion Statut est retiré d'une tuile Effet de statut pendant la phase Initiale. Dans le chapitre 1, **Balai magique** est le seul effet déclenché.

- Si le personnage actif se trouve sur l'une des trois cases dorées, il gagne 1 point de victoire de la réserve.



- Si le personnage actif est actuellement K.O. (cf. page 11), restaurez ses PV à leur valeur de départ. Remettez sa silhouette sur une case bleue libre de la dernière rangée de l'arène, du côté de *n'importe quel Invocateur*. Ces cases sont identifiables à l'étoile tracée dessus.



(Si toutes les cases des deux dernières rangées sont occupées, le personnage peut être placé sur *n'importe quelle case libre la plus proche* desdites rangées.)

- Piochez une carte de votre paquet.

PHASES PRINCIPALES

DÉPLACEMENT ET ACTION

C'est ici que l'affrontement commence. Pour le moment, nous vous conseillons de trier les cartes que vous avez en main en fonction du personnage. Vous ne pouvez jouer que celles qui appartiennent au personnage actif. **Astuce :** une fois familiarisé avec le jeu, vous renoncerez peut-être à les trier pour éviter que votre adversaire ne devine quels types de cartes vous avez en main.

Votre tour est composé de deux phases principales : la phase de **Déplacement** et la phase d'**Action**. Elles peuvent être résolues (ou passées) dans *n'importe quel ordre*, mais il est souvent préférable de se déplacer d'abord pendant le premier tour – voire le deuxième.

Avant de parler des phases principales, abordons d'autres termes techniques importants...

Portée — La portée se calcule en comptant les cases entre deux personnages. Les cases adjacentes au personnage sont à portée 1, celles éloignées jusqu'à deux cases sont à portée 2, et ainsi de suite.

Effets directs — L'Invocateur doit choisir au moins un personnage à cibler pour résoudre la plupart des attaques, cartes et effets qu'il joue. Ce sont des effets directs.

Ce symbole vous aide à identifier les effets directs sur les cartes.

Effets indirects — Les autres effets indiquent la catégorie de personnages spécifiquement affectés. Ce sont des effets indirects. Par exemple, certaines cartes peuvent affecter « chaque rival », « chaque personnage adjacent » ou « chaque allié à portée 2 ».

Ce symbole vous aide à identifier les effets indirects sur les cartes.

PHASE DE DÉPLACEMENT

Pendant votre phase de Déplacement, vous avez le choix entre :

- utiliser le déplacement basique
- jouer une carte Déplacement

DÉPLACEMENT BASIQUE

Le personnage actif peut se déplacer **jusqu'à 2 cases** dans *n'importe quelle direction*. Il a le droit de traverser les cases occupées par des alliés mais pas par des rivaux, et il doit terminer son déplacement sur une case libre.

Note : certains effets de jeu peuvent empêcher les déplacements.

CARTES DÉPLACEMENT



Jouez une carte Déplacement qui appartient à votre personnage actif. Pour ce faire, suivez les instructions dans l'ordre imprimé puis défaussez la carte (cf. Résoudre des effets de carte, page 10).

PHASE D'ACTION

Pendant votre phase d'Action, vous avez le choix entre :

- utiliser l'attaque basique
- jouer une carte Action

ATTAQUE BASIQUE

Le personnage actif peut attaquer un personnage adjacent et lui infliger **2 dégâts**. Réduisez de 2 les du personnage attaqué. Votre attaque basique est considérée comme un effet direct ().

Note : certains effets de jeu peuvent annuler cette attaque ou réduire les dégâts infligés.

CARTES ACTION

Jouez une carte Action qui appartient à votre personnage actif. Pour ce faire, suivez les instructions dans l'ordre imprimé puis défaussez la carte. Si le texte indique qu'elle a un effet direct () , une cible valide doit être disponible pour que vous puissiez l'utiliser (cf. Résoudre des effets de carte, page 10).



RÉSOUDRE DES EFFETS DE CARTE

Une carte peut avoir plusieurs effets, et la résolution de certains d'entre eux empêche parfois d'appliquer le(s) suivant(s). Dans ce cas, résolvez autant d'effets que possible dans l'ordre où ils sont imprimés. Toutefois, vous ne pouvez jamais refuser de suivre une instruction si vous êtes en mesure de l'exécuter, même si cela vous oblige à infliger des dégâts à l'un de vos alliés.



La carte *Hors de mon chemin* de Gaston vous demande d'infliger **3 dégâts** à un rival adjacent. Si cela le met K.O., ignorez le déplacement mentionné dans le second effet de la carte.



La carte *Fuite étourdissante* d'Aladdin vous demande d'infliger **2 dégâts** à jusqu'à 1 rival adjacent. Si cela le met K.O., n'appliquez pas **Immobilisé**. Dans tous les cas, vous pouvez toujours déplacer Aladdin jusqu'à **1 case**.

Certaines cartes vous demandent de choisir « jusqu'à » un certain nombre de personnages à cibler ; il est toujours possible de choisir zéro.

Note : la nécessité de respecter le terme de jeu « jusqu'à » rend parfois la formulation des phrases un peu bancale en français, veuillez nous en excuser.

EFFETS DE STATUT

Ce sont des effets temporaires appliqués à un personnage. Ils modifient la façon dont celui-ci effectue son tour et/ou interagit avec les autres personnages. Certains sont positifs et améliorent les capacités du personnage auquel ils sont attachés, tandis que d'autres le désavantageent.

La première fois qu'un effet de statut est créé, posez la tuile Effet de statut correspondante près de la tuile Classement du personnage et placez-y autant de pions Statut qu'indiqué sur la carte ou la capacité qui a engendré l'effet. **Important :** la tuile Effet de statut n'est pas considérée comme un pion Statut, et seuls les pions posés dessus déterminent l'intensité ou la durée de l'effet. Si un personnage doit subir le même effet de statut plusieurs fois, ajoutez simplement le nombre approprié de pions sur la tuile déjà en place. Si une tuile Effet de statut ne contient plus aucun pion Statut, remettez-la dans la réserve.



Un personnage peut être affecté par plusieurs types d'effets de statut à la fois. Si plusieurs d'entre eux se déclenchent en même temps, l'Invokeur a le droit de choisir dans quel ordre ils sont résolus.



Si une carte ou un effet annule l'effet de statut qui affecte un personnage, la tuile Effet de statut et tous les pions associés retournent dans la réserve. Cela n'active pas les effets déclenchés.

EFFETS DE STATUT DU CHAPITRE 1

IMMOBILISÉ Effet permanent

Ce personnage ne peut être déplacé par aucun effet ni aucune carte. Lorsqu'il est censé bouger d'une ou plusieurs cases, il reste où il est.



FURTIF Effet permanent

Pour utiliser un effet direct (↗) sur ce personnage, l'Invokeur rival doit d'abord bannir de sa main une carte de son choix (cf. Cartes bannies, page 12). Il n'a pas besoin de le faire pour recourir à des effets indirects (◆).



BALAI MAGIQUE Effet déclenché

Lorsqu'un pion Statut est retiré de *Balai magique* pendant la phase Initiale, l'Invokeur de ce personnage regarde les deux cartes au sommet de son paquet et les repose dans l'ordre de son choix, avant de révéler la première. S'il s'agit d'une carte Magie (●), ce personnage gagne **1 Balai magique** (récupérant ainsi le pion Statut retiré pour déclencher l'effet).

Cela représente les progrès de Mickey l'Apprenti Sorcier ; tant qu'il trouve des cartes Magie à « étudier », il pourra piocher de meilleures cartes pendant son tour.



METTRE DES PERSONNAGES K.O.

Lorsque les **HP** d'un personnage tombent à zéro, celui-ci est immédiatement mis K.O.. Après avoir résolu la clause/le paragraphe de la carte ou de la capacité qui l'a mis K.O., retirez sa silhouette de l'arène puis défaussez tous ses pions Statut et ses tuiles Effet de statut. L'Invokeur rival gagne autant de points de victoire qu'indiqué sur la tuile Classement de ce personnage. Sauf mention contraire sur une carte ou une capacité, aucun effet direct ni indirect ne peut affecter un personnage K.O..

Le personnage K.O. reste hors de l'arène jusqu'à l'étape 3 de la phase Initiale de son tour. Son Invokeur restaure alors ses PV à leur valeur de départ et peut le placer sur n'importe quelle case libre d'une rangée du fond, du côté de n'importe quel Invokeur (cf. Phase Initiale, page 8).

PHASE FINALE

Si votre main contient plus de six cartes, défaussez-en jusqu'à n'en avoir plus que six.

Faites glisser le marqueur de tour sur la prochaine tuile Classement de la colonne, ou sur la première s'il se trouvait sur la dernière. Lorsque ce marqueur passe ainsi de la dernière à la première tuile, le round actuel est terminé et le suivant commence.

La partie s'achève à la fin du round lors duquel l'une ou l'autre de ces situations se produit :

- un Invokeur gagne son 12^e point de victoire ;
- un Invokeur doit piocher une carte mais son paquet est vide.

L'Invokeur qui totalise le plus de points de victoire remporte la partie.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

POINTS DE VICTOIRE MINIMUM

Les points de victoire d'un Invocateur ne peuvent jamais être négatifs. Si un effet est censé les réduire en-deçà de zéro, ils restent à zéro.

CARTES BANNIES

Une carte bannie est retirée de la partie ; mettez-la de côté, hors de votre zone de jeu.

CARTES RÉVÉLÉES

Tous les Invocateurs peuvent regarder les cartes révélées. Une fois que tout le monde les a vues, elles retournent à leur place. Par exemple, si un Invocateur reçoit pour instruction de révéler la première carte de son paquet, il la remet dessus (face cachée) après que tous les Invocateurs ont pu la regarder.

INFLIGER DES DÉGÂTS À PLUSIEUX PERSONNAGES À LA FOIS

Lorsqu'une carte ou un effet inflige des dégâts à plusieurs personnages en même temps, l'Invocateur responsable de sa résolution choisit dans quel ordre les personnages subissent ces dégâts.



TOMBER À COURT DE CARTES

Si un Invocateur doit piocher une carte mais que son paquet est vide, il ne pioche rien. Il s'agit dès lors du dernier round de jeu. À la fin de ce round, la partie s'achève et l'Invocateur qui totalise le plus de points de victoire est déclaré vainqueur.

Si un Invocateur n'a plus de cartes dans sa main ou son paquet, il continue de jouer en n'utilisant que l'attaque et le déplacement basiques de son personnage.

DÉPARTAGER LES ÉQUIPES

En cas d'égalité à la fin du chapitre 1, nul besoin de départager les joueurs : on considère qu'ils ont fait match nul.

CHAPITRE 2

Pour apprendre ou enseigner les règles du Chapitre 2, nous vous recommandons d'utiliser uniquement les personnages de la Boîte de Base de Disney Sorcerer's Arena : Alliances Épiques. Ce chapitre comporte plusieurs nouveautés et modifications. Afin de vous aider à les identifier, les différences majeures sont surlignées en orange.

Dans le chapitre 2, les changements principaux sont :

- les Invocateurs contrôlent à présent trois personnages au lieu de deux ;
- les attaques et déplacements basiques peuvent être améliorés en défaussant des cartes ;
- pour déclencher le dernier round, un joueur doit désormais atteindre 20 points de victoire au lieu de 12.

BUT DU JEU

Totaliser le plus de points de victoire (👑) à la fin de la partie.

MISE EN PLACE DU CHAPITRE 2

Pour cette partie, chaque Invocateur compose une équipe de trois personnages différents. Les joueurs peuvent recourir au draft pour les sélectionner parmi ceux disponibles.

DRAFTER LES PERSONNAGES

*Le joueur qui a vu un film Disney le plus récemment choisit en premier. Sinon, vous pouvez donner la priorité à celui qui a perdu la partie précédente. Le premier à drafter sera l'**Invocateur « A »**, et le second l'**Invocateur « B »**. L'**Invocateur A** sélectionne un personnage parmi ceux disponibles, après quoi l'**Invocateur B** en choisit deux. L'**Invocateur A** en prend alors deux de plus, et l'**Invocateur B** un dernier.*

- 1^{er} choix : **Invocateur A**
- 2^e choix : **Invocateur B**
- 3^e choix : **Invocateur B**
- 4^e choix : **Invocateur A**
- 5^e choix : **Invocateur A**
- 6^e choix : **Invocateur B**



Chaque Invocateur a besoin de :

- la silhouette, le socle, le paquet Personnage et la tuile Classement des personnages choisis ;
- 3 anneaux d'équipe de sa couleur ;
- une carte Référence des chapitres 1-2, face « Chapitre 2 » visible.

MISE EN PLACE DES TUILES CLASSEMENT

Installez les tuiles Classement des personnages en colonne près de l'arène afin d'établir l'ordre des tours. Chaque équipe étant désormais composée par son Invocateur, il n'y a pas d'ordre prédéfini comme c'était le cas dans le chapitre 1. À partir de maintenant, utilisez la méthode suivante pour placer ces tuiles.

Chaque Invocateur choisit en secret dans quel ordre joueront ses trois personnages et empile ses tuiles Classement face cachée, en mettant la première au-dessus. Une fois que les deux Invocateurs ont pris leur décision, ils révèlent leurs piles.



L'Invocateur dont le premier personnage révélé a la plus faible valeur d'initiative* (le nombre inscrit sous l'arc de sable) aligne ses tuiles Classement près du plateau dans l'ordre choisi, en 1^{re}, 3^e et 5^e positions. Son adversaire fait alors de même avec les siennes et les place en 2^e, 4^e et 6^e positions (cf. schéma ci-contre). Posez le marqueur de tour sur la première tuile.

Aladdin a la plus faible valeur d'initiative. L'équipe bleue se place donc en 1^{re}, 3^e et 5^e positions.



Dans l'ordre inverse des tuiles Classement, les Invocateurs placent à tour de rôle la silhouette de chacun de leurs personnages sur une case bleue libre de leur côté de l'arène.

PIOCHER LA MAIN DE DÉPART

Chaque Invocateur pioche six cartes. Si vous n'êtes pas satisfait par votre main de départ, vous pouvez remélanger ces cartes dans votre paquet et piocher à nouveau. Vous êtes alors obligé d'accepter cette nouvelle main.

*Si vous possédez plusieurs boîtes de Disney Sorcerer's Arena : Alliances Épiques, les équipes adverses peuvent contenir le même personnage (par exemple, les deux Invocateurs ont le droit de choisir Gaston pendant le draft).

En cas d'égalité pour la plus faible valeur d'initiative, comparez celle des deuxièmes personnages. S'il s'agit encore d'une égalité, passez aux troisièmes. Si l'égalité persiste, lancez une pièce pour déterminer qui placera la première tuile Classement.

TOUR DE VOTRE PERSONNAGE

Un seul de vos personnages est actif pendant votre tour.

PHASE INITIALE

- Retirez 1 pion Statut de chaque tuile Effet de statut. Si le dernier pion est ainsi retiré d'une tuile, remettez celle-ci dans la réserve.
- Si le personnage actif se trouve sur l'une des trois cases dorées, il gagne 1 point de victoire de la réserve.
- Si le personnage actif est actuellement K.O., remettez sa silhouette dans l'arène en suivant les règles décrites dans le chapitre 1 (page 8).
- Piochez une carte de votre paquet.

PHASES PRINCIPALES

Les deux phases (Déplacement et Action) peuvent être résolues dans n'importe quel ordre.

- Déplacement
- Action

PHASE DE DÉPLACEMENT

Vous avez le choix entre :

- utiliser le déplacement basique
- jouer une carte Déplacement

DÉPLACEMENT BASIQUE

Avant de bouger, vous pouvez d'abord défausser N'IMPORTE QUELLE carte Déplacement afin d'ajouter 1 à votre déplacement basique pour cette phase. (La carte défaussée n'a pas besoin d'appartenir au personnage actif.)

CARTES DÉPLACEMENT

Comme dans le chapitre 1, vous ne pouvez jouer que les cartes qui appartiennent à votre personnage actif pendant cette phase.

PHASE D'ACTION

Vous avez le choix entre :

- utiliser l'attaque basique
- jouer une carte Action

ATTAQUE BASIQUE

Avant d'attaquer, vous pouvez d'abord défausser N'IMPORTE QUELLE carte à votre attaque basique pour cette phase. (La carte défaussée n'a pas besoin d'appartenir au personnage actif.)

CARTES ACTION

Comme dans le chapitre 1, vous ne pouvez jouer que les cartes qui appartiennent à votre personnage actif pendant cette phase.

EFFETS DE STATUT

Dans le chapitre 2, vous pouvez utiliser la plupart des effets de statut de la Boîte de Base de Disney Sorcerer's Arena : Alliances Épiques. Ils sont expliqués au dos de ce livret de règles.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève à la fin du round lors duquel l'une ou l'autre de ces situations se produit :

- un Invocateur gagne son 20^e point de victoire ;
- un Invocateur doit piocher une carte mais son paquet est vide.

L'Invocateur qui totalise le plus de points de victoire remporte la partie.



CHAPITRE 3

Maintenant que vous maîtrisez les chapitres 1 et 2, il est temps d'introduire de nouvelles mécaniques ! Le chapitre 3 comporte plusieurs nouveautés et modifications, notamment dans la mise en place et les actions effectuées à chaque phase du tour. Afin de vous aider à les identifier, les différences majeures sont surlignées en orange.

Dans le chapitre 3, les changements principaux sont :

- l'apparition des cartes Capacité de personnage ;
- la variation de taille de main ;
- l'évolution de valeurs de déplacement et d'attaque basiques des personnages ;
- l'ajout de la phase de Compétence.

BUT DU JEU

Totaliser le plus de points de victoire (👑) à la fin de la partie.

MISE EN PLACE DU CHAPITRE 3

Pour cette partie, chaque Invocateur compose une équipe de trois personnages différents. Les joueurs peuvent recourir au draft pour les sélectionner parmi ceux disponibles. (cf. Drafter les personnages, page 13).

Chaque Invocateur a besoin de :

- la silhouette, le socle, la carte Capacité de personnage, le paquet Personnage et la tuile Classement des personnages choisis ;
- 3 anneaux d'équipe de sa couleur ;
- une carte Référence des chapitres 3-4.

Révez et placez vos tuiles Classement de personnage comme indiqué dans le chapitre 2.

Chaque Invocateur place ses trois cartes Capacité de personnage devant lui, face de départ visible, de gauche à droite dans l'ordre des tours.



Additionnez la taille de main inscrite sur vos trois cartes Capacité de personnage pour connaître votre main de départ et le nombre maximum de cartes qu'elle peut contenir à la fin de votre tour. Si vous n'êtes pas satisfait par votre main de départ, vous pouvez remélanger ces cartes dans votre paquet et piocher à nouveau. Vous êtes alors obligé d'accepter cette nouvelle main.

ANATOMIE D'UNE CARTE CAPACITÉ DE PERSONNAGE – FACE DE DÉPART

CARACTÉRISTIQUES DU PERSONNAGE

PORTRAIT & NOM DU PERSONNAGE



STATISTIQUES BASIQUES

RÉPARTITION D'ÉQUIPEMENT

Elle servira à partir du chapitre 4.

COÛT D'AMÉLIORATION

Il servira à partir du chapitre 4.

SYMBOLE DE LOT

NOM & DESCRIPTION DE COMPÉTENCE(S)

POINTS DE VICTOIRE

POINTS DE VIE

TAILLE DE MAIN

VANITÉ
Révez la première carte de votre paquet. S'il s'agit d'une carte 🎰, Gaston gagne 1 Fort. Sinon, il subit 1 dégât.

TOUR DE VOTRE PERSONNAGE

Un seul de vos personnages est actif pendant votre tour.

PHASE INITIALE

1. Les effets de statut du personnage actif diminuent de 1.
2. Gagnez 1 point de victoire si le personnage actif se trouve sur une case dorée.
3. Si le personnage actif est K.O., remettez sa silhouette dans l'arène en suivant les règles décrites dans le chapitre 1 (page 8) et restaurez tous ses PV.
4. Piochez une carte de votre paquet.

PHASES PRINCIPALES

Les trois phases (Déplacement, Action et Compétence) peuvent être résolues dans n'importe quel ordre.

PHASE DE DÉPLACEMENT

Vous avez le choix entre :

- utiliser le déplacement basique jusqu'à autant de cases qu'indiqué sur votre carte Capacité de personnage. Vous pouvez d'abord défausser N'IMPORTE QUELLE carte Déplacement afin d'ajouter 1 à votre déplacement basique pour cette phase ;
- jouer une carte Déplacement qui appartient à votre personnage actif.



PHASE D'ACTION

Vous avez le choix entre :

- utiliser l'attaque basique et infliger autant de dégâts qu'indiqué sur votre carte Capacité de personnage. Vous pouvez d'abord défausser N'IMPORTE QUELLE carte afin d'ajouter 1 à votre attaque basique pour cette phase ;
- jouer une carte Action qui appartient à votre personnage actif.

PHASE DE COMPÉTENCE

Chaque personnage possède au moins une compétence qu'il peut utiliser une seule fois pendant la phase de Compétence de son tour. S'il en a plusieurs, vous pouvez en jouer autant que vous le souhaitez (à raison d'une fois chacune) dans l'ordre de votre choix, en suivant leurs instructions.



Si l'activation d'une compétence nécessite de défausser une carte, vous pouvez sélectionner n'importe quelle carte répondant aux critères indiqués. Une même carte ne peut pas être défaussée pour activer plusieurs compétences.

Si le texte d'une compétence indique qu'elle a un effet direct (➡), une cible valide doit être disponible pour que vous puissiez l'utiliser.

EFFETS DE STATUT

Dans le chapitre 3, vous pouvez utiliser tous les effets de statut de la Boîte de Base de Disney Sorcerer's Arena : Alliances Épiques. Ils sont expliqués au dos de ce livret de règles.

PHASE FINALE

Après avoir résolu ou passé toutes les phases principales, le tour de votre personnage prend fin.

Si votre main contient plus de cartes que votre taille de main maximum, défaussez-en jusqu'à atteindre le nombre approprié.

Rien d'autre ne change entre les chapitres 2 et 3 concernant la phase Finale.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

DÉPARTAGER LES ÉQUIPES

En cas d'égalité à la fin du chapitre 3, continuez de jouer jusqu'à ce qu'un Invocateur ait plus de points de victoire que l'autre à la fin d'un round.



Votre personnage ne résout qu'une seule phase de Compétence par tour. S'il possède plusieurs compétences, vous ne pouvez pas décider d'en jouer une, passer à une autre phase puis revenir à la phase de Compétence pour en utiliser une autre.

CHAPITRE 4

Vous voici au chapitre 4, preuve que tous vos efforts ont payé ! Dans ce chapitre, nous allons détailler les dernières mécaniques de la Boîte de Base de Disney Sorcerer's Arena : Alliances Épiques. Elles augmentent la puissance des compétences de vos personnages et changent votre façon de créer une équipe. Rien ne change entre les chapitres 3 et 4 concernant la mise en place, les phases et le but du jeu.

Dans le chapitre 4, les changements principaux sont :

- l'équipement ;
- les améliorations de personnage.

RÉUNIR DE L'ÉQUIPEMENT

Le coin inférieur droit de chaque carte Combat comporte un symbole qui représente des objets magiques appelés « équipements ». Il en existe de 4 sortes :



Lorsque vous défaussez une carte, vous récupérez son équipement. Le type et le nombre d'équipements réunis par un joueur sont des informations publiques ; veillez donc à ce que le symbole d'équipement des cartes dans votre défausse reste visible par tout le monde.

Utilisez les équipements ainsi réunis pour améliorer les compétences de vos personnages.

AMÉLIORATION

Sur la face de départ de chaque carte Capacité de personnage, un cadre « Amélioration » indique la quantité et le type d'équipements nécessaires pour l'améliorer. À n'importe quel moment entre les phases de votre tour, vous pouvez améliorer votre personnage actif en bannissant de votre défausse les cartes qui affichent l'équipement requis. Retournez ensuite la carte Capacité de personnage vers sa face améliorée.

Face de départ :



Retournez !
Face améliorée :



Capacité améliorée

Un personnage amélioré gagne une capacité spéciale inscrite dans un nuage violet. Chaque capacité précise quand elle peut être utilisée et ce qu'il faut faire pour l'activer.

À moins que la condition pour utiliser cette capacité ne soit de retourner la carte sur sa face de départ, un personnage qui a été amélioré le reste même s'il est mis K.O..

Chaque paquet Personnage peut fournir différents types d'équipement. Cette répartition est indiquée du côté gauche de la carte Capacité de personnage. Pour optimiser vos chances d'améliorer vos personnages, diversifiez la répartition d'équipement et le coût d'amélioration des membres votre équipe.

JEU COOPÉRATIF

Après avoir appris à jouer en un contre un à *Disney Sorcerer's Arena : Alliances Épiques*, votre ami et vous souhaiterez peut-être défier une autre équipe de deux Invocateurs dans un match en mode Jeu coopératif. Ceci entraîne de nombreuses modifications, notamment dans la mise en place du jeu. Afin de vous aider à les identifier, les différences majeures entre les modes individuel et coopératif sont surlignées en orange.

BUT DU JEU

Totaliser le plus de points de victoire (👑) à la fin de la partie.

DRAFTER LES PERSONNAGES

Si les Invocateurs n'utilisent pas de personnages présélectionnés pour cette partie, nous leur recommandons recourir au draft. Le joueur qui a vu un film Disney le plus récemment choisit en premier. Dans le cadre du draft, l'**équipe bleue** sera composée des **Invocateurs « A » et « D »**, et l'**équipe rouge** des **Invocateurs « B » et « C »**. Procédez comme suit :

- 1^{er} choix : **Invocatrice A**
- 2^e choix : **Invocateur B**
- 3^e choix : **Invocatrice C**
- 4^e choix : **Invocateur D**
- 5^e choix : **Invocateur D**
- 6^e choix : **Invocatrice C**
- 7^e choix : **Invocateur B**
- 8^e choix : **Invocatrice A**

Comme dans les règles du chapitre 2, si vous possédez plusieurs boîtes de *Disney Sorcerer's Arena : Alliances Épiques*, il est impossible d'avoir un personnage en double au sein d'une même équipe. En revanche, les équipes adverses peuvent contenir un ou plusieurs personnages identiques (par exemple, deux Invocateurs rivaux ont le droit de choisir Gaston et Ariel pendant le draft).

MISE EN PLACE DU JEU COOPÉRATIF

Les équipes sont composées de quatre personnages différents : deux par Invocateur. Chaque Invocateur mélange ses deux paquets Personnage en un seul.

Chaque Invocateur choisit en secret dans quel ordre joueront ses deux personnages et empile ses tuiles Classement face cachée, en mettant la première au-dessus. Une fois que tous les Invocateurs ont pris leur décision, ils révèlent la première tuile de leur pile. Celui dont le personnage a la plus faible valeur d'initiative* sera le premier à aligner sa tuile Classement près du plateau, avant d'y poser le marqueur de tour. C'est ensuite au tour de l'Invocateur adverse dont la valeur d'initiative est la plus faible, puis à l'autre joueur de la première équipe, et enfin au dernier joueur. Le second personnage de chaque Invocateur est placé dans le même ordre.

Dans l'ordre inverse des tuiles Classement, les Invocateurs placent à tour de rôle la silhouette de chacun de leurs personnages sur une case bleue libre de leur côté de l'arène.

Classement des personnages de l'équipe bleue :



Classement des personnages de l'équipe rouge :



L'**Invocatrice A** (équipe bleue) a choisi Aladdin comme premier personnage. Puisqu'il a la plus faible initiative parmi les tuiles personnages révélés, l'**Invocatrice A** place sa tuile Classement en première position et y pose le marqueur de tour.

Ordre des tours :



Invocateur B



Invocatrice C



FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève à la fin du round lors duquel l'une ou l'autre de ces situations se produit :

- une équipe gagne son 20^e point de victoire ;
- un Invocateur doit piocher une carte mais son paquet est vide.

L'équipe qui totalise le plus de points de victoire remporte la partie.



Chaque Invocateur additionne la taille de main de ses deux personnages et pioche autant de cartes que le résultat, **plus deux**. Il s'agit de sa taille de main maximum pour le restant de la partie. Si certains joueurs ne sont pas satisfaits par leur main de départ, ils peuvent remélanger ces cartes dans leur paquet et piocher à nouveau. Ils sont alors obligés d'accepter cette nouvelle main.

RÈGLES SPÉCIALES DU JEU COOPÉRATIF

ALLIÉS ET RIVAUX

Les personnages d'une même équipe sont alliés les uns aux autres. Tout personnage contrôlé par un joueur de l'équipe adverse est un rival.

DÉPENSER L'ÉQUIPEMENT D'UN COÉQUIPIER POUR S'AMÉLIORER

Si vous jouez avec les règles du chapitre 4, un Invocateur peut dépenser jusqu'à 1 équipement de la défausse de son coéquipier (avec l'accord de celui-ci) pour améliorer son propre personnage actif.

CARACTÈRE INDIVIDUEL DES PAQUETS, MAINS, DÉFAUSSES ET CARTES BANNIES

Chaque Invocateur d'une équipe a ses propres paquet Personnage, main, défausse et cartes bannies.

INFORMATIONS PARTAGÉES

Les coéquipiers peuvent se parler pendant la partie et se montrer les cartes de leurs mains respectives. Rien ne les oblige à laisser leurs adversaires entendre ces conversations.



BÊTA-TESTEURS DSA

Amy Besancon	Jeff Jacobson	Jeremy Moffit
Joel Burdick	Polly Johnson	Naomi Moffitt
April Carlson	Amy Kaiser	Clayton Morgan
Kelvin Corbin	Andy Kaiser	Dan Morrow
Jamie Corbin	Jen Keller	Victor Ortiz
John Cribbs	Andrea Kindred	Hallie Peckinpaugh
Dave « Eat2Surf » Crowell	Lloyd Kochinka	Daniel Peckinpaugh
Dawson Crowell	Aaron Lacluyze	Amanda Panda&ngel
John Deatrick	Sarah Lake	Chrissy Peske
Robin Fitzclemen	Benjamin Lake	Tom Peske
Tom Fowell	Dan Lysne	Alex Peske
The Gaming Manual	Norman Major	Amy Peske
Chris Goodlet	Dan May	Kevin Phair
Ken Grazier	Jessica McCurdy	Jeff Schuster
Baruch Guerrero	Megan McCurdy	Chelsea Siaca
Justin Hasty	Andrea McIntosh	Christopher Sinlasath

Andrew Smith
Chrissie Stern
Shari Sullivan
Nick Torberson
Candice Vanderstreet
Frank Vanderstreet
Erik VanSpreewenburg
Jonathan Velte
Walter Wakeman
Dawn Walsh
Stevie Welsh
Amy Williams
Emily Williams
Jason Winterfeld
Eric Wong
John Zachara

BÊTA-TESTEURS THE OP

Samantha Barlin	Jayne Kurtz	Jason Rosenburg
Emily Barnes	Nick Leslie	Tina Sandusky
Keil Brendel	Katie Lowther	Adam Sblendorio
Heather Campbell	O'Neil Mabile	Casey Sershon
Jon Cohn	Delaney Mamer	Jamie Scharbarth
Jake Davis	Paul May	Stephanie Schossow-Smith
Jaclyn Delaune	Amanda McKee	Tony Serebriany
Darren Donahue	Erica Munoz	Zoey Serebriany
Brian Greenwald	Brent Navratil	Mark Soraci
Chiaki Hachisu	David Nevin	Ross Thompson
Lauren Hatcher	Michelle Quillan	Geri Tscherne
Wynona Hendrickson	Bridgette Reuther	Pam Weirich

Stephanie Schossow-Smith
Tony Serebriany
Zoey Serebriany
Mark Soraci
Ross Thompson
Geri Tscherne
Pam Weirich

CONCEPTION ET DÉVELOPPEMENT DU JEU

Sean « Fletch » Fletcher

AIDE AU DÉVELOPPEMENT & CORRECTION DES RÈGLES

Kami Mandell
Pat Marino

GESTION DE PRODUIT

Carol Johnston

DIRECTION ARTISTIQUE

Jed Lomahan

CONCEPTION GRAPHIQUE

Summer Furzer

CONCEPTION 3D

Darren Donahue

RECRUTEMENT & ACCOMPAGNEMENT DES BÊTA-TESTEURS

Wes Ferrer

DIRECTION CRÉATIVE

Adam Sblendorio

ILLUSTRATION

Patrick Spaziante

Remerciements spéciaux...
AUX ÉQUIPE DES JEUX WALT DISNEY & GLU MOBILE