

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 9000 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



Spellbound - Ensorcelé

Résumé

A son tour, chaque joueur réalise ce qui suit:

1. Envoyer une carte de l'étalage vers la Tour de la Sorcière («Temps de la sorcière»)
2. Jouer ou défausser des cartes Mage de l'étalage de la Destinée («Déroulement de l'histoire»)
 - ★ Déplacement: Se déplacer vers le village, les étendues sauvages ou une cité (on ne peut pas passer d'une cité à une autre en un seul déplacement)
 - ★ Magie: Cité ➡ Essayer de faire reculer un chapeau - Etendues sauvages ➡ Charger sa baguette
 - ★ Influence: Influencer les alliés pour qu'ils rejoignent votre cause (peut être passé pour construire un village)
 - Gagner une carte Allié d'un village vers étalage de la Destinée
 - Placer les autres cartes de ce set dans la défausse Destinée
3. Remplir l'étalage de la Destinée («La main du destin»)
 - ★ S'il y a 3 ou plus de cartes Malfaisante sur l'étalage, toutes les cartes Malfaisante sont défaussées et toutes les figurines Chapeau et Troll sont déplacées d'une case
 - ★ L'étalage de la Destinée est complété jusqu'à ce qu'il y ait 5 cartes Mage
 - ★ Fin de la pioche et rencontre avec la Sorcière s'il n'y a pas assez de cartes pour compléter (voir carte Aide)
 - ★ Réalisation des actions de toutes les nouvelles cartes Malfaisante

Rencontre avec la Sorcière

Tirer un nombre de pierres égal à la force de la Sorcière

Force Lunaire = force personnelle + Pierres lunaires tirées + force lunaire sur les cartes Tour

Force Solaire = Pierres solaires tirées + force solaire sur les cartes Tour

Force solaire supérieure à la force lunaire = Les mages gagnent cette fois-ci !

- Ajoutez la carte Lardin de la Sorcière avec la plus petite valeur sur la Tour de la Sorcière (squelettes, ensuite les gobelins dresseurs d'araignées, et ensuite DANZER !)
- Déplacer chaque livre d'une case

Force solaire inférieure ou égale à la force lunaire = La Sorcière gagne cette fois-ci !

- Force lunaire supérieure entre 0-4
 - ▶ La Sorcière monte d'une case sur sa tour
- Force lunaire supérieure entre 5-9
 - ▶ La Sorcière monte de deux cases sur sa tour
- Force lunaire supérieure à 10 ou plus
 - ▶ Anéantissement instantané ! Tout est perdu!

Bataille finale!

- ★ Tous les Mages doivent être sur la carte Village de la Tour de la Sorcière
- ★ Chaque figurine Livre de Sorts peut détruire une carte Tour de la Sorcière ou ajouter un à la force solaire
- ★ Autrement, la force est ajoutée comme lors d'une rencontre avec la Sorcière
- ★ Les Mages doivent remporter la bataille !



Spellbound - Ensorcelé

A. Aperçu du jeu

Vous êtes ensorcelé. Comme un novice qui quitte la tour pour la première fois, vous pensez que vous êtes invincible. S'en prendre à la malfaisante sorcière Baba Yaga, ce n'était peut-être pas une bonne idée. Ses mains devinrent floues, sa bouche bougea et son sort vous toucha entre les yeux. C'était deux jours avant votre réveil, quatre jours avant que puissiez parler, et sept jours avant que vous puissiez vous rappeler de votre nom. Ce n'était pas à cause du whisky. Certaines parties de votre corps ont été élargies - et d'autres rétrécies. Les chaussures vont devenir couteuses pour un certain temps. Moins on en dit sur votre nez, mieux c'est. Il est temps de prendre les choses en mains (maintenant un peu plus larges).

Les Sorts de Spiels sont cachés dans des livres de sorts disséminés un peu partout dans le pays. Trouvez les livres et lancez les sorts, ainsi vous pourrez bannir la Sorcière et retrouver votre taille normale. Cependant, faites attention! La sorcière est puissante. Peut-être que les bonnes créatures du pays vous viendront en aide? Les centaures peuvent galoper, les dragons peuvent voler, et même les vieux libraires grincheux peuvent rechercher de vieux tomes tout poussiéreux.

Les joueurs travaillent ensemble, en prenant leurs actions d'une pioche Destinée commune. Comme les Mages parcourent le plateau, ils peuvent recruter des cartes Allié pour les ajouter à leur pioche, améliorant leurs possibilités à leur tour. Attention cependant! La Sorcière a ses propres cartes Malfaisante prêtes à gâcher vos plans échafaudés avec soins.

C'est l'heure pour la justice, un temps pour le changement, un temps pour les héros. Avec de grands pieds. Et de grands nez.

Ensorcelé - c'est votre histoire et c'est à vous de la raconter...



Un mage

B. Règles rapides



★ Comment je gagne ?

Vous gagnez en obtenant au moins quatre des livres de sorts et en battant la Sorcière Baba Yaga lors d'un combat final.

★ Comment j'obtiens un livre de sorts ?

Vous gagnez un livre en le déplaçant jusqu'à la fin de sa piste.

★ Comment je perds un livre de sorts ?

Il est perdu quand un chapeau de sorcière ou un troll atteint la même case de la piste que le livre.

★ Comment je perds la partie ?

La partie est perdue quand l'une des situations suivantes survient:

1. Deux livres de sorts sont perdus.
2. Deux pièces malfaisantes (chapeau ou Troll) atteignent la fin de leur piste.
3. La Sorcière atteint sa tour.
4. Vous ne pouvez pas ajouter une carte Malfaisante quand c'est demandé.

★ Dois-je quand même lire le reste de la règle ?

Oui, n'ayez crainte - c'est seulement de la mise en place et le glossaire des cartes ;)

C. Contenu

Plateau

Mage x 4

Figurines Livre de Sorts x 5

Chapeau de Sorcière x 4

Figurine Troll

Figurine Gardien de la Cité

Figurine Sorcière

Sac en toile

Pierres x 20

- 8 pierres solaires (ambre)
- 8 pierres lunaires (bleue)
- 4 marqueurs Baguette (transparent)

Cartes x 90

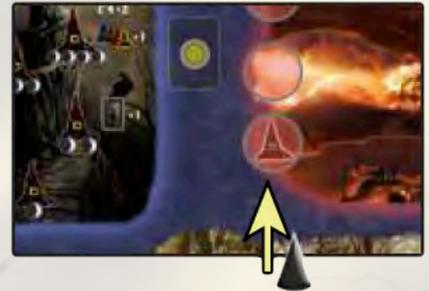
- 15 cartes de base
- 37 cartes Allié
- 2 cartes Fortune
- 1 carte Tour de la Sorcière
- 1 carte Source enchantée
- 10 cartes Sort
- 4 cartes Baguette magique
- 14 cartes Malfaisante (cartes Sorcière et Troll)
- 3 cartes Larbin de la Sorcière
- 2 carte Fin de tour (cartes d'aide, pas utilisées pour jouer)
- 1 carte blanche (de rechange)

D. *Mise en place*

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table - on ne vous fait pas un schéma pour cela.



2. Placez la figurine Troll sur sa case de départ de la piste des étendues sauvages du plateau de jeu. Son image y est illustrée pour vous aider.



3. Placez un chapeau de sorcière sur chacune des quatre cités. Il est placé sur la première case de chaque piste Cité. Ici aussi, le chapeau est illustré pour vous aider.

4. Placez la sorcière sur le chapeau au bas de sa tour. C'est sa case de départ.



5. Les livres de sorts sont placés sur la quatrième case de chaque piste. Placez le livre argenté sur la piste des étendues sauvages (c'est celle où il y a le Troll). Ensuite, placez les autres livres de sorts sur leur cité respective c'est à dire Bleu sur bleue, Rouge sur rouge et ainsi de suite. Les cases sont illustrées pour vous aider.



6. Placez un Mage pour chaque joueur sur les étendues sauvages.



Chacune des quatre cartes Sorcière doit avoir un seul symbole force lunaire.

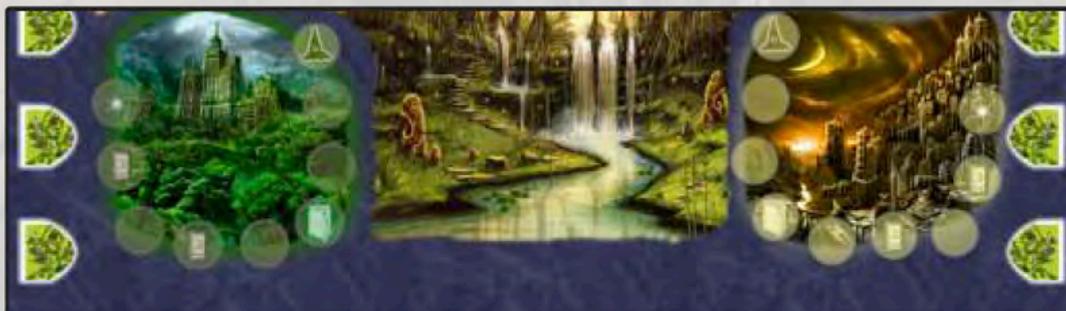
7. Créez la pioche Destinée de départ avec:

- les 15 cartes de base
- la carte Fortuna (la carte «Deck» et PAS la carte «Village»)
- les quatre cartes Sorcière (une rouge, une bleue, une verte et une jaune montrant un symbole force lunaire)

Si vous jouez à 1 ou 2 joueurs:

- ajoutez la carte Allié «City Watchman»

Si vous jouez à un ou deux joueurs



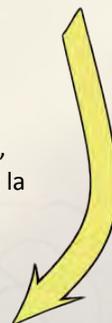
8. Mélangez la pioche Destinée et placez-la face cachée à gauche sous le plateau de jeu (comme indiqué ci-dessus).

9x



9. Pour former les villages:

- Prenez une carte de chaque set de cartes Allié (certains set peuvent contenir qu'une seule carte), mélangez-les, ensuite placez-en sept (six à 1 ou 2 joueurs) dans la boîte sans les regarder. Elles ne seront plus utilisées durant la partie. Il doit vous rester 9 cartes.
- Ajoutez les cartes «Witch's Tower», Fortuna (Village) et «Fairy Spring» aux neuf cartes Allié restantes.
- Mélangez les cartes, placez-en une, face cachée, à côté de chaque village du plateau de jeu.
- Les cartes Allié restantes doivent être placées en une pile face cachée, sur le côté mais facilement accessible.



Former les 12 villages

10. Préparer la pioche Malfaisante:

- Retirez la carte Troll avec une force lunaire de un.
- Mélangez les cartes Malfaisante restantes (cartes Sorcière et Troll).
- Ajoutez la carte Troll restante face cachée sous la pioche (sans regarder la carte du dessous).
- Retournez la pioche, donc la pioche est maintenant face visible, avec la carte Troll au-dessus.
- Placez la pioche Malfaisante sur le côté du plateau de jeu.



Ceci forme la pioche Malfaisante. Des circonstances malheureuses peuvent faire que ces cartes rejoignent votre pioche Destinée.

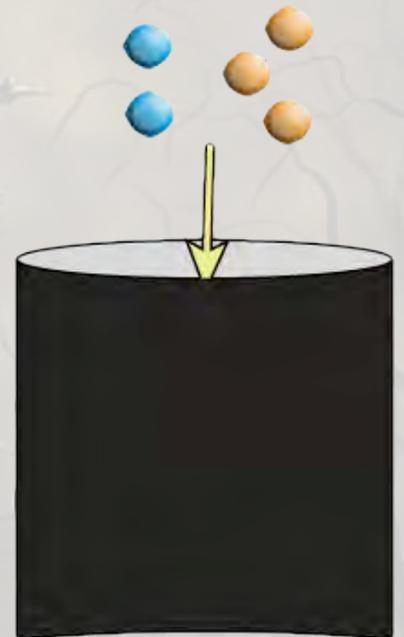


11. Placez les trois cartes Larbin, face visible, en une pile sur le côté du plateau de jeu (la carte «Skeletton Army» sur le dessus, ensuite la carte «Goblin spider riders» et «DANZER» au-dessous). Ils ne sont pas encore en jeu.

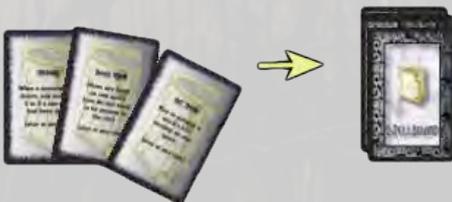
12. Donnez à chaque joueur la carte Baguette Magique correspondant à sa couleur. Placez un marqueur Baguette (pierre transparente) sur le symbole Flèche (se déplacer).



13. Placez deux pierres lunaires (bleue) et trois pierres solaires (ambre) dans le sac. Placez les pierres restantes comme réserve sur le côté du plateau de jeu. Placez le sac de l'autre côté du plateau de jeu.



14. Mélangez les dix cartes Sort et placez-les en une pile face cachée sur le côté du plateau de jeu.



15. Réalisez que vous avez besoin d'une plus grande table.

15. Formez l'étalage de la Destinée en tirant des cartes une à une depuis la pioche Destinée. Les cartes sont placées à droite de la pioche. Si la carte est une carte Malfaisante, elle est placée au-dessus des autres cartes dans sa propre rangée.

Tirez des cartes jusqu'à ce qu'il y ait 5 cartes à côté de la pioche (les cartes Malfaisante ne comptent pas pour ce total). Celles-ci sont des cartes Mage.

A chaque fois que vous placez une carte Malfaisante sur la rangée du dessus, déplacez également le chapeau correspondant sur le plateau de jeu, tel qu'indiqué sur la carte.

Cas spécial ! Si vous tirez les quatre cartes Malfaisante durant la mise en place, vous avez perdu la bataille avant de l'avoir commencée ! Remélanguez la pioche Destinée et refaites la mise en place. Essayez de mieux jouer cette fois-ci...

16. Pour compléter la mise en place, retournez, au hasard, quatre cartes Village face visible. La mise en place est terminée et doit ressembler à quelque chose de semblable au schéma ci-dessous.

Les chapeaux bleu et rouge ont été déplacés d'une case car leur carte Malfaisante ont été tirées.

Le sac est placé tout près.

Etalage de la Destinée

Cartes Sort

La pioche Destinée

La Baguette Magique du joueur vert.

Quatre villages sont révélés au hasard.

Cartes Alliés, pierres, cartes Malfaisante et Larbins qui ne sont pas encore en jeu sont placés sur le côté.

E. Déroulement de la partie (que ce soit à 1, 2, 3 ou 4 joueurs)

Le joueur qui ressemble le plus à l'une des figurines du jeu débute la partie.

A son tour, le joueur réalise tout ce qui suit et dans cet ordre:

1. **Envoyer une carte vers la Tour de la Sorcière («Temps de la Sorcière»)**
2. **Jouer ou défausser des cartes Mage de l'étagère de la Destinée («Déroulement de l'histoire»)**
3. **Compléter l'étagère de la Destinée («La main du destin»)**
 - ➔ Peut être interrompu par une rencontre avec la Sorcière

Les tours se suivent dans le sens horaire. Maintenant, les trois phases sont détaillées.

1. Envoyer une carte vers la Tour de la Sorcière («Temps de la sorcière»)

Décidez si vous souhaitez concentrer vos ressources pour la rencontre avec la Sorcière, ou permettez lui de devenir encore plus forte.

- ★ Choisissez une carte de l'étagère de la Destinée (carte Malfaisante ou Mage) et placez-la, face visible, sur le côté correspondant, Soleil ou Lune, de la Tour de la Sorcière.
- ★ Les nouvelles cartes sont empilées les une sur les autres de manière à voir les symboles Soleil ou Lune.



Durant la rencontre avec la Sorcière, les cartes sur la Tour qui ont des symboles Lune (Force Lunaire) vont donner une plus grande puissance à la Sorcière. Les cartes de la Force Solaire profitent aux joueurs.

2. Jouer ou défausser des cartes Mage de l'étagère de la Destinée («Déroulement de l'histoire»)

C'est la phase principale de votre tour et c'est habituellement quand un joueur se déplace ou réalise des actions. Un joueur peut aussi utiliser sa Baguette Magique durant cette phase.

- ★ Les cartes sont jouées ou défaussées une à la fois (vous ne pouvez pas séparer les actions d'une carte en jouant une autre carte entre)
- ★ Après avoir été jouées ou défaussées, les cartes sont **TOUJOURS** ajoutées à la défausse Destinée.
- ★ Quand il y a plus d'une action ou d'effet disponible, la carte peut être utilisée partiellement si on le souhaite.
- ★ Les cartes Mage de l'étagère de la Destinée peuvent être jouées dans n'importe quel ordre.
- ★ Les cartes peuvent être défaussées sans utiliser leurs actions, ou une partie de leurs actions.
- ★ Toutes les cartes Mage de l'étagère peuvent être jouées ou défaussées si on le souhaite.
- ★ **Cependant, pas plus de 2 cartes Mage peuvent être laissées sur l'étagère de la Destinée**, avant de passer à la phase «3. Compléter l'étagère de la Destinée» (ceci inclus tout allié recruté sur l'étagère durant son tour voir p. 11)
- ★ Si la figurine d'un joueur ne se déplace pas durant l'entièreté de son tour, la Sorcière devient consciente de sa présence. Déplacez, d'une case, le chapeau de la cité où vous êtes, ou le Troll si vous êtes sur les étendues sauvages. Il n'y a aucun effet si on ne se déplace pas quand on est dans un village. RELISEZ CECI - VOUS ALLEZ L'OUBLIER!!

L'étagère de la Destinée est constitué de cartes Malfaisante et Mage.

Un joueur joue ou défausse des cartes jusqu'à ce qu'il reste au maximum deux cartes Mage sur l'étagère. (Note - il peut y avoir seulement quatre cartes Mage de disponible, si une carte a été envoyée sur la Tour de la Sorcière en phase 1.)

Toute carte défaussée, à n'importe quel moment de la partie, est toujours placée sur la défausse Destinée.



Les cartes de Base et Actions

Les cartes de base forment principalement la pioche de départ. Elles contiennent les actions standards utilisées durant la partie. Les actions standards sont: se déplacer, magie et influence. Elles sont également utilisées pour la recherche des livres de sorts et rapportent une Force Solaire quand on rencontre la Sorcière.



i) Se déplacer (*Speedicus pedicures*)

- Le symbole Mouvement permet à un joueur d'effectuer un mouvement.
- Les joueurs se déplacent entre les villages, les étendues sauvages et les cités.
- Pour se déplacer, le joueur prend sa figurine et la pose sur un nouveau lieu.
- Un joueur peut utiliser un mouvement pour se déplacer librement entre les villages, les étendues sauvages ou les cités (avec une seule restriction - voir le point suivant)
- **Important** - Si un joueur est dans une cité, il doit voyager vers les étendues sauvages ou un village, avant d'entrer dans une autre cité (il ne peut pas voyager entre les cités en un seul mouvement).
- Si on se déplace vers un village, la carte est révélée si elle ne l'est pas déjà.
- Quand une carte a plus d'un symbole Mouvement, chaque mouvement est résolu séparément.
- Un village, les étendues sauvages ou une cité peut contenir n'importe quel nombre de mages.

Cartes Lieu

Il y a trois lieux dans le jeu, qui sont découverts dans les villages. Après avoir été révélé, ils restent là pour le restant de la partie. Les lieux ont différents effets quand vous les visitez.

Fortuna [*Fortune*]



Quand la carte Fortune (Deck) apparaît sur l'étalage, visitez la avant la fin de votre tour pour placer une pierre solaire dans le sac. Si vous ne la visitez pas, placez une pierre lunaire dans le sac. Dans tous les cas, la carte Fortune (Deck) est défaussée à la fin du tour où elle est apparue.

Fairy Spring [*Source enchantée*]



Quand un joueur visite la source enchantée, il peut immédiatement charger, gratuitement, sa Baguette Magique d'une case.

Witch's tower [*Tour de la Sorcière*]



Après avoir découvert au moins quatre livres de sorts, les mages doivent venir ici pour combattre la Sorcière lors d'une bataille finale. Vous ne pouvez pas gagner sans savoir où c'est.



Exemple de droite:

Bleu joue le Centaure qui lui permet 3 mouvements. Comme il est dans une cité, il ne peut pas se déplacer directement dans une autre cité.

Avec son premier déplacement, il se déplace vers un village, révélant la carte Village. Du village, il peut maintenant se déplacer n'importe où. Il décide de se déplacer vers la source enchantée, recevant ainsi l'effet de ce lieu (voir ci-dessus). Avec son dernier mouvement, il voyage vers la cité rouge.

La carte Centaure est maintenant défaussée et Bleu peut jouer une autre carte de l'étalage de la Destinée.





ii) Magie (*Presto Kaboomo*)

La magie est utilisée pour:

charger la Baguette Magique d'un joueur (dans les étendues sauvages)

- Dans les étendues sauvages, un joueur peut utiliser la magie pour charger sa Baguette Magie.
- Un symbole Magie charge une case - déplacer le marqueur Baguette d'une case vers le haut pour chaque symbole utilisé (la Baguette Magique ne peut être chargée au-delà de la case du haut).



Bleu charge une fois sa Baguette Magique et déplace son marqueur Baguette d'une case vers le haut.

OU

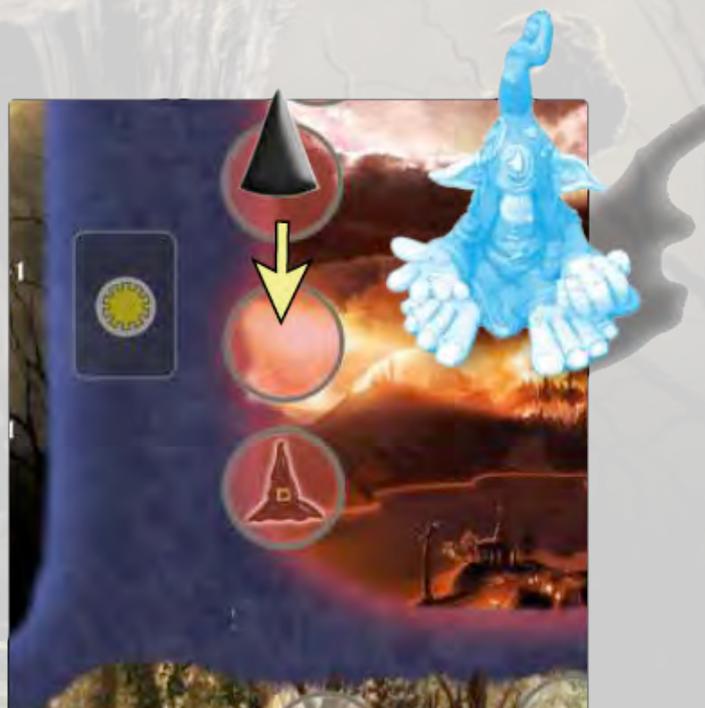
Tenter de faire reculer un chapeau de sorcière sur sa piste (dans une cité)

- Dans une cité, le joueur peut essayer de faire reculer le chapeau de sorcière correspondant vers sa case de départ.
- Un chapeau ne peut pas reculer plus loin que sa case de départ.
- Pour chaque symbole Magie joué, le joueur tire au hasard une pierre du sac - prenez la première pierre que vos doigts touchent (on ne tâte pas!).
- Pour chaque pierre solaire (ambre), le chapeau de sorcière est reculé d'une case. Il n'y a pas d'effet quand on tire une pierre lunaire.
- Les pierres tirées sont gardées, dans une «réserve Déjà Tirées», à l'écart de la réserve de pierres qui ne sont pas encore en jeu. Gardez cette «réserve Déjà Tirées» près du sac pour vous en rappeler.
- Vous devez toujours tirer du sac, et s'il est vide, remettez toutes les pierres de la «réserve Déjà Tirées» et puis tirez.
- Ceci ne fonctionne que dans une cité. Pas dans les étendues sauvages. La seule manière de faire reculer le Troll est via une carte Sort spécifique (voir p- 24).

Pas d'effet si on tire une pierre lunaire



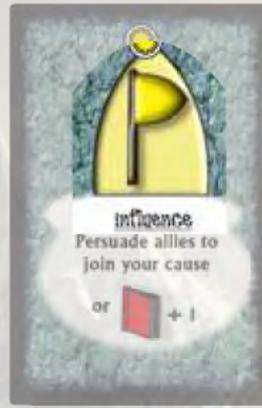
Si une pierre solaire est tirée, le chapeau correspondant est reculé d'une case.



Le mage utilise la magie dans la cité Rouge. Il tire une pierre lunaire du sac et fait reculer le chapeau de la sorcière de la cité Rouge d'une case vers sa case de départ.

iii) Influence (Dentis Whitus)

- L'influence est utilisée dans les villages pour rallier des alliés à votre cause.
- La valeur dans le coin inférieur droit de la carte indique l'influence nécessaire pour recruter un allié.



Recruter un Allié

- Quand un joueur a joué suffisamment d'influence que requis par un allié, il recrute cet allié et toutes les cartes de ce set (les cartes influences sont défaussées).
- La carte Allié du village va directement sur **l'étalage** de la Destinée, prête pour être utilisée immédiatement.
- Toutes les autres cartes de ce set vont dans la défausse, (elles apparaîtront dès que la défausse sera remélangée pour former une nouvelle pioche Destinée).
- Le glossaire des cartes vous indique combien il y a de cartes dans un set.
- Les cartes jouées comme influence peuvent être placées sur le côté du village pour permettre un recrutement futur.
- Si une carte laissée près d'un village peut valoir 1 ou 2 influences (dépendant de l'usage qui a été fait de la carte), tournez la sur la tranche pour indiquer qu'elle vaut 2 influences.
- Les influences qui ont été laissées pour un recrutement futur peuvent être défaussées lors du tour d'un joueur sans réaliser l'action.

Le nombre en bas à droite est le nombre d'influence nécessaire pour recruter l'allié (le Lizardmen en requiert quatre pour se rallier à votre cause).

Rouge voyage vers le village du Lizardmen. Il a deux influences sur l'étalage de la Destinée, ce qui n'est pas assez pour le recruter immédiatement (il en faut quatre).

Il décide de laisser les deux cartes Influence, ainsi il ne faut plus que deux influences de plus.



Lors d'un tour ultérieur, Vert voyage jusqu'au village du Lizardmen et complète les quatre influences requises pour le recruter.

Il place la carte Lizardmen du village directement sur l'étalage de la Destinée.

Les deux autres cartes Lizardmen sont prises de la pile Allié et les place dans la défausse.



Recherches pour trouver les Livres de Sorts

Les Mages recherchent des tomes poussiéreux pour essayer de localiser les Livres de Sorts. En chemin, les Mages peuvent tomber sur des cartes Sort qui peuvent être utiles.

- Toutes les cartes de base ont l'option de recherche d'un livre, à la place de leur action principale.
- Un mage DOIT être dans la cité du livre qu'il recherche, ou sur les étendues sauvages s'il recherche le livre argenté.
- Durant la recherche, le joueur déplace le livre d'une case sur sa piste (le libraire permet de déplacer un livre de deux places).
- Le livre Arc-en-ciel peut être utilisé pour rechercher n'importe quel livre, mais le joueur doit toujours être dans la cité appropriée (ou sur les étendues sauvages pour le livre argenté).
- Si un livre atteint une case montrant une carte Sort (sur la 6ème ou 8ème case), le joueur tire la carte du dessus de la pile des cartes Sort.
- Si un livre atteint la dernière case de sa piste, il est placé immédiatement sur un case au-dessus de la Tour de la Sorcière. (Note - le chapeau de la sorcière reste sur la piste).



Exemple de recherches d'un livre



Le mage bleu joue la carte ci-dessus. Il choisit de ne pas utiliser le mouvement, mais à la place il recherche le livre de sorts rouge. Il peut le faire car il est dans la cité rouge.



Il défausse la carte et déplace le livre rouge d'une case sur sa piste.



Comme le livre a atteint une case montrant le symbole d'une carte Sort, il tire une carte du dessus de la pile des cartes Sort.



Bleu joue ensuite une autre carte qui lui permet de rechercher à nouveau le livre de sorts rouge.



Il déplace encore le livre rouge d'une case qui arrive sur sa case finale de la piste de la cité rouge.



Comme il a atteint la dernière case de la piste, le livre est déplacé sur la première case disponible de la Tour de la Sorcière.

Cartes Sort

- Les cartes Sort sont obtenues en déplaçant les figurines Livre de Sorts le long des pistes des cités.
- Quand un livre atteint un symbole Carte Sort sur sa piste, le joueur gagne une carte de la pile des cartes Sort.
- Le joueur prend la carte du dessus de la pile des cartes Sort et la révèle.
- L'effet du sort est écrit sur la carte.
- La carte peut être de l'un des trois types:
 - ▶ A jouer immédiatement - Le sort est lancé immédiatement et l'effet appliqué.
 - ▶ A jouer lors de votre tour - La carte est gardée à côté du joueur jusqu'à ce qu'il décide de l'utiliser. Pour lancer le sort ce doit être son tour.
 - ▶ A jouer n'importe quand - La carte est gardée à côté du joueur jusqu'à ce qu'il décide de l'utiliser. Le sort peut être lancé n'importe quand même durant le tour des autres joueurs.
- Chaque sort peut être lancé qu'une seule fois. Après avoir lancé un sort, la carte est retirée de la partie.
- Vous n'avez pas besoin d'une action ou d'une baguette magique chargée pour lancer le sort de la carte (lire les mots est suffisant !)



Utiliser votre Baguette Magique

- Durant la phase «Déroulement de l'histoire», un joueur peut utiliser sa Baguette Magique n'importe quand durant son tour.
- Ce que vous pouvez faire avec votre Baguette Magique dépend de son niveau de charge.
- Un joueur peut utiliser un sort égal ou inférieur au niveau de charge de sa Baguette Magique.
- Quand une Baguette Magique est utilisée, le marqueur est déplacé sur la case Empty [vide], peu importe le sort qui a été lancé.
- Il est possible d'utiliser plus d'une fois une Baguette Magique durant un tour. Cela ne peut se produire que si elle a été rechargée durant ce tour.
- Les Baguettes Magiques peuvent être chargées sur les étendues sauvages pour une magie par case (voir p. 10).
- Quand vous visitez le village de la source enchantée, un joueur peut déplacer automatiquement son marqueur Baguette d'une case.



Niveau 3:

Défausser n'importe quel carte Troll ou Sorcière de l'étalage de la Destinée.

Niveau 2:

Livre Arc-en-ciel (vous devez quand même être dans la cité correspondante ou sur les étendues sauvages pour l'utiliser)

Niveau 1:

Un mouvement

La baguette est vide de toute magie

Rouge décide d'utiliser sa Baguette Magique.

Elle est chargée au niveau 2, ainsi il peut utiliser un livre Arc-en-ciel ou a un mouvement. Il décide d'utiliser son mouvement.



Après avoir déplacé son Mage, il déplace le marqueur Baguette sur la case Empty. La Baguette Magique doit être chargée avant d'être à nouveau utilisée.

3. Compléter l'étalage de la Destinée («La main du destin»)

Dès qu'un joueur ne peut plus ou ne veut plus jouer ou défausser des cartes Mage, il complète l'étalage de la Destinée (rappelez-vous qu'il ne peut rester qu'entre 0 et 2 cartes Mage sur l'étalage pour passer à «La main du destin»).

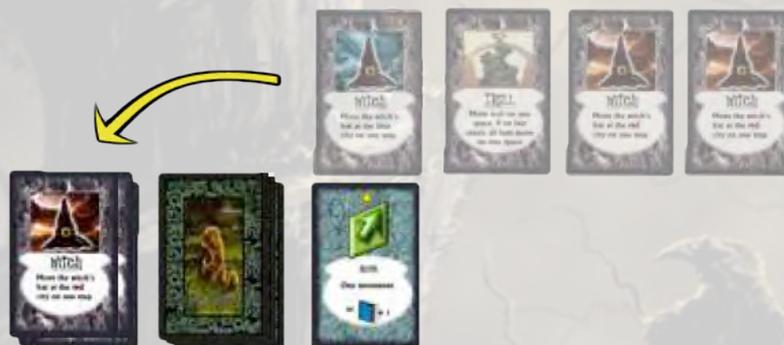
Avant de compléter l'étalage de la Destinée, le joueur doit vérifier qu'il n'y ait pas trop de cartes Malfaisante sur l'étalage. S'il y en a, il faut purger le mal de votre destinée.

- S'il y a au moins 3 cartes Malfaisante sur l'étalage de la Destinée, prenez toutes les cartes Malfaisante et placez-les sur la défausse.
- Déplacez TOUS les chapeaux de sorcière d'une case (peu importe le type de cartes Malfaisante qui étaient visibles).
- Déplacez le Troll d'une case.
- Si le Troll ou un chapeau de sorcière atteint la même case qu'une figurine Livre de Sorts - le livre de sorts est perdu ! Retirez-le du jeu. Rappelez-vous que perdre deux livres de sorts est l'une des conditions pour perdre la partie.

Après avoir joué et défaussé des cartes, il reste au Mage Bleu les cartes suivantes sur son étalage. Il sait qu'il n'y a plus beaucoup de mouvement dans la pioche et décide donc de laisser celui qui reste pour le Mage suivant.



Comme il y a au moins 3 cartes Malfaisante sur l'étalage, elles doivent être retirées avant de remplir l'étalage.



Tous les chapeaux de sorcière sont déplacés d'une case, tout comme le Troll (peu importe les cartes Malfaisante défaussées).



Pour compléter l'étalage de la Destinée:

1. Tirez des cartes de la pioche Destinée

- Les cartes Malfaisante sont placées sur la rangée du dessus quand elles sont tirées. Laisser un espace entre les cartes tirées durant cette manche et celles déjà présentes ainsi vous n'oubliez pas lesquelles sont les nouvelles.
- Les cartes Mage sont placées sur la rangée du dessous (ce sont toutes les cartes de la pioche Destinée qui ne sont pas des cartes Malfaisante, cela inclus la carte Fortuna, les cartes de base et les alliés).

2. Tirez des cartes jusqu'à ce qu'il y ait cinq cartes Mage sur l'étalage (il n'y a pas de limite au nombre de cartes Malfaisante).

3. Si le joueur ne peut pas compléter l'étalage de la Destinée avec cinq cartes Mage car la pioche est vide, alors il y a une rencontre avec la Sorcière (voir p. 16).

4. S'il n'y a pas de rencontre avec la Sorcière, alors le joueur réalise les actions de chacune des cartes Malfaisante tirées lors de cette manche. Pour chacune des nouvelles cartes Malfaisante, lisez l'action sur la carte et réalisez la. En fonction des cartes Malfaisante tirées (s'il y en a), cela va impliquer de déplacer des chapeaux et/ou le troll sur le plateau de jeu. Un chapeau ou le Troll ne peuvent pas aller plus loin que la dernière case de leur piste.

Vous pouvez éliminer l'espace entre les anciennes et nouvelles cartes Malfaisante une fois que vous avez déplacé les chapeaux et/ou le Troll.



Après avoir joué et défaussé des cartes, il ne doit pas rester au joueur plus de deux cartes Mage.

Les cartes sont tirées une à la fois jusqu'à ce qu'il y ait cinq cartes sur la rangée du dessous. Les cartes Malfaisante sont placées sur la rangée du dessus, toutes les autres cartes sont placées sur la rangée du dessous. Rappelez-vous que s'il y a au moins 3 cartes Malfaisante, elles sont défaussées avant de tirer des cartes, et pas après.

Dans l'exemple de gauche, on a atteint cinq cartes dans la rangée du bas et deux cartes Malfaisante ont été ajoutées.



Toutes les nouvelles cartes Malfaisante verront leur action réalisée.

La carte Sorcière Cité Rouge a été tirée, celle avec le Troll. Ceci implique que le chapeau de sorcière sur la cité rouge et le Troll avancent d'une case.



Pioche vide et rencontre avec la Sorcière ! (voir la carte d'aide 'end of deck')

S'il n'y a pas assez de carte pour compléter l'étalage de la Destinée, alors suivez ce qui suit:

1. Les actions de toutes les cartes Malfaisante (même les nouvelles) sur l'étalage de la Destinée sont réalisées et ensuite elles sont défaussées.



2. Toutes les citées sans figurine Mage ou sans Gardien de la Cité (s'il est présent, voir p. 21) ont leur chapeau de sorcière déplacé d'une case.

ET

3. S'il n'y a pas de mage sur les étendues sauvages, le Troll est déplacé d'une case.



La cité jaune et les étendues sauvages sont vides car il n'y a aucun mage. Les Mages ont déjà recruté le Gardien de la Cité et il est sur la cité verte.

Ceci fait que le chapeau et le Troll se déplacent chacun d'une case.



4. Prenez la carte du dessus de la pile Malfaisante et ajoutez-la à votre défausse Destinée (qui est face visible, ainsi vous connaîtrez ce qui vient d'être ajouté)



5. Rencontre avec la Sorcière

- Les Mages et la Sorcière s'engagent dans une escarmouche.
- La force de la Sorcière est déterminée par sa force lunaire et celles des Mages par leur force solaire.

Déterminez la force en faisant ce qui suit:

- Regardez la case sur laquelle se trouve la Sorcière. Le nombre de symboles Lune sur cette case correspond à sa force personnelle.
- Tirez des pierres - tirez autant de pierres du sac que la force personnelle de la Sorcière (le nombre de Lunes sous sa figurine sur la Tour de la Sorcière).
 - Quand une pierre est tirée, elle est ajoutée à la «réserve Déjà Tirées» (voir p. 10).
 - Si vous devez encore tirer des pierres et que le sac est vide, ajoutez la «réserve Déjà Tirées» au sac et puis tirez.
 - Chaque pierre lunaire tirée est ajoutée à la force de la Sorcière, chaque pierre solaire est ajoutée à la force des Mages.
- Ajoutez la force lunaire et solaire sur les cartes de chaque côté de la Tour de la Sorcière.
 - Une fois décomptée, les cartes sont placées sur la défausse Destinée.
 - Note - Les cartes Larbin de la Sorcière ne sont pas défaussées (voir p. 23)



i) Ici, la Sorcière a une force personnelle de 3 lunes.



ii) Comme la Sorcière a une force personnelle de 3 lunes, cela signifie que 3 pierres sont tirées du sac.

iii) La force lunaire sur les cartes à côté de la Tour de la Sorcière ajoute 2 (1 + 1)



La force solaire sur les cartes à côté de la Tour de la Sorcière ajoute 6 (2 + 1 + 1 + 2).

iv) Le total pour la Sorcière dans l'exemple ci-dessus lui donne une force personnelle de 3 + 1 pour le tirage des pierres lunaires et + 2 pour la force lunaire des cartes de la tour. Ce qui donne un total de 6 pour la Sorcière.

Les Mages ont 2 pierres solaires + 6 en force solaire des cartes de la tour, ce qui donne un total de 8. Les Mages remportent cette rencontre.

- Totalisez la force de chaque camp et déterminez le résultat:

La force solaire est plus grande que la force lunaire = Les Mages gagne cette fois-ci !

- Ajoutez la carte Larbin de la Sorcière avec le plus petit numéro sur la Tour de la Sorcière (squelettes, ensuite les gobelins dresseurs d'araignée, et le DANZER!).
- Déplacez un livre d'une case.



Après avoir battu la Sorcière, les Mages choisissent de déplacer le livre rouge d'une case.

La Sorcière ne se laisse pas abattre pas cette défaite et rallie un larbin à sa cause.

Le Larbin de la Sorcière avec la plus petite force est ajouté à la Tour de la Sorcière.



La force solaire est plus petite ou égale à la force lunaire = La Sorcière gagne cette fois-ci !

- La force lunaire est supérieure avec une différence entre 0 à 4.
 - La Sorcière se déplace d'une case sur sa tour (l'effet a lieu).
- La force lunaire est supérieure avec une différence entre 5 à 9.
 - La Sorcière se déplace de deux cases sur sa tour (les deux effets ont lieu).
- La force lunaire est supérieure d'au moins 10
 - Anéantissement instantané ! Tout est perdu!

Comme la Sorcière se déplace sur sa tour, deux choses surviennent:

- Sa force personnelle devient plus forte (c'est le nombre de lunes illustrées sur la case où elle se trouve).
- Il y a un effet immédiat qui a lieu quand la Sorcière se déplace sur sa tour (voir côté droit de la page).



Exemple: Les Mages perdent de 5 lors d'une rencontre avec la Sorcière.

La Sorcière est déplacée de deux cases sur la Tour:

- 1. Une carte Malfaisante est ajoutée à la défausse Destinée.*
- 2. Deux de plus sont ajoutés pour la case suivante et en plus, le Troll est déplacé d'une case.*

BALAYER (c'est nettoyer avec un manche à balais)

Le joueur dont le tour a été interrompu par la rencontre avec la Sorcière mélange toutes les cartes de la défausse Destinée.

Il continue à compléter normalement l'étalage de la Destinée (voir p. 15).



Cinquième étape - la Tour

La partie est perdue!



Quatrième étape

La figurine du Troll est déplacée de deux cases. Tous les chapeaux sont déplacés d'une case.



Troisième étape

La figurine du Troll est déplacée d'une case. 2 cartes Malfaisante sont ajoutées de la pile Malfaisante sur la défausse Destinée. (erratum - le symbole de la carte est faux car il montre le dos de la carte Larbin).



Deuxième étape

1 carte Malfaisante est ajoutée de la pile Malfaisante sur la défausse Destinée. (erratum - le symbole de la carte est faux car il montre le dos de la carte Larbin).

Perdre, et, dans des cas peu probable, gagner

Vous **perdez la partie** dès qu'une des conditions suivantes survient:

1. Deux livres de sorts sont perdus (les chapeaux ou le Troll ont atteint la même case que deux des livres).

- Il n'est pas possible de battre Baba Yaga avec moins de 4 livres de sorts !

2. Deux pièces maléfiques (chapeau ou Troll) atteignent la fin de leur piste.

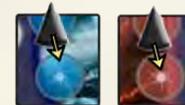
- Le mal s'est propagé trop loin dans le pays - ceux qui résistent encore vont vite succomber.

3. La sorcière atteint le sommet de sa Tour.

- Baba Yaga est devenue trop puissante - les livres de sorts sont maintenant rien de plus qu'un désagrément.

4. Vous ne pouvez pas ajouter une carte Maléfique quand c'est demandé.

- Vous devez ajouter une carte mais, la pile Maléfique est vide ! La mauvaise influence de Baba Yaga a infecté votre destinée - la détermination des Mages s'émiette.



Pour **remporter la partie**, vous devez réaliser tout ce qui suit:



1. Retrouver au moins quatre livres de sorts

- En les amenant à la fin de de leur piste



2. Rassembler tous les Mages au village sur la carte Tour de la Sorcière

- La Tour a été dissimulée par de la magie et la carte Tour de la Sorcière doit d'abord être découverte.
- Après avoir trouvé quatre livres de sorts, tout Mage sur la Tour de la Sorcière peut passer son tour en **entier**.

3. Déclarer la bataille finale à Baba Yaga la Sorcière ! (peut demander un changement de robe)

La bataille finale est entièrement identique à une rencontre avec la Sorcière (voir p. 17) mais avec deux différences très importantes:

i) Chaque livre de sorts que vous avez retrouvé peut soit:

- détruire (retirer du jeu) n'importe laquelle des cartes de force lunaire sur la Tour. Ceci inclus les Larbins de la Sorcière (oui - même DANZER!)
- **Ou** compte comme une force solaire ajoutée à la force des Mages.

ii) **Vous ne pouvez pas vous permettre de perdre.** Les Mages doivent avoir une force solaire supérieure à la force lunaire de la Sorcière pour gagner. C'est la bataille finale - ici, on a pas le temps de lécher ses blessures !

Donc utilisez les livres de sorts, tirez autant de pierres que la force personnelle de la Sorcière ensuite:

- calculez la force lunaire de la Sorcière (force personnelle, toutes les pierres lunaires tirées du sac, et toutes les cartes sur la Tour avec une force lunaire).
- calculez la force solaire des Mages (les pierres solaires tirées du sac, toutes les cartes sur la Tour avec une force solaire)

Si la force solaire est plus grande que la force lunaire alors les Mages gagnent sinon ... croa croa!

Rendre le jeu plus difficile (N'y pensez même pas !)

Fragor comprend que, contrairement à ses autres clients, vous êtes l' élu et que vous allez apprendre rapidement les techniques de l'équipe et les boules de feu. Pour ceux qui gagnent régulièrement, essayez d'introduire l'une des choses qui suit. Le titre que vous pourrez vous attribuer est également listé:

- **«Casseur de Troll»** - La mise en place ajoute la carte Troll avec 1 de force lunaire dans la défausse Destinée.
- **«Mage 3ème Dan»** - On débute avec 3 pierres lunaires et 2 pierres solaires dans le sac. Le nombre de pierres lunaires peut augmenter pour élever le niveau de Dan (4 pierres lunaires = 4ème Dan).
- **«Général en découverte de Sorcière»** - Tous les chapeaux débutent la partie une case plus loin sur leur piste.

Vous pouvez combiner ces tâches pour une plus grande difficulté et de plus grands titres 'Hey, je suis Brian, 6ème Dan, Chasseur de Troll et Général en découverte de Sorcière».

Amusez-vous
Fraser et Gordon



Remerciements à: l'équipe Fragar - Judi, Tabby, Sheena, Iona, Glenn, Ruaridh and Robyn. The Edinburgh maulers (special thanks guys!) - Brian Robson, Gareth Lodge, Gery McLaughlin, et Grant Whitton. Daniel DANZER!!, Mark Higgins, Ralph Hayes et son gang. Jon Sykes et Glasgow Caledonian Université. Mikko et Terhi.

Traduction française : LudiGaume - <http://www.ludigaume.net>

Glossaire des cartes

Cartes Allié

Les cartes Allié s'obtiennent dans les villages. Quand vous gagnez un allié, la carte face visible est placée directement sur l'étalage. Toutes les autres cartes de ce set sont placées dans la défausse Destinée.



Centaur [Centaure] (3 cartes)

Le Centaure donne au joueur trois mouvements.

Durant ces mouvements, le Centaure peut aussi prendre en chemin un autre Mage s'ils sont sur le même lieu. Ce Mage peut être déposé à tout moment durant le mouvement du Centaure (les deux joueurs doivent être d'accord).



City Watchman [Gardien de la Cité] (1 carte)

Le Gardien de la cité a une figurine sympathique qui va avec la carte (pas de pion en bois chez Fragor!).

Le gardien démarre dans la pioche Destinée lors d'une partie à 1 ou 2 joueurs.

Quand vous jouez pour la première fois la carte Gardien, placez simplement la figurine sur l'une des quatre cités (le joueur choisit).

Lors des tours suivants si vous jouez le Gardien, reculez le chapeau de sorcière (dans la même cité que le Gardien) d'une case sur sa piste, ensuite déplacez le Gardien sur une nouvelle cité (qui doit être différente).

Quand vous devez déterminer si une cité est vide à la fin de la pioche (voir p. 16), la cité avec le Gardien n'est pas considérée comme vide, même s'il n'y a pas de Mage sur cette cité.



Changeling [L'échange] (1 carte)

L'échange permet au joueur d'ajouter l'une des cartes Allié face visible sur la défausse. Le joueur regarde les villages et prend la carte Allié avec le plus petit nombre d'influence (sur la carte). Cette carte est placée sur la défausse Destinée. S'il y a une ou plusieurs cartes avec la même valeur, le joueur peut choisir entre elles. Compléter l'espace vide du village avec une carte Allié du même set (s'il y en a). S'il n'y a pas de carte Allié face visible, l'échange n'a pas d'effet.



Dark Elf [Elfe noir] (3 cartes)

L'Elfe Noir donne au joueur soit 1 mouvement OU 2 influences



Dragon [Dragon] (3 cartes)

Le Dragon donne au joueur, dans n'importe quel ordre, 1 mouvement ET 1 magie ET 1 livre Arc-en-ciel.



Giant Eagle [Aigle géant] (2 cartes)

Dans n'importe quel ordre, l'Aigle Géant donne au joueur 2 mouvements ET un chose de ce qui suit: 1 magie OU 1 influence.



Halfling [Halfelin] (3 cartes)

L'Halfelin donne au joueur l'une des choses suivantes : 1 mouvement OU 1 magie OU 1 influence.



Knight and Squire [Chevalier et Ecuyer] (2 cartes)

Le Chevalier et Ecuyer est le seul set où les cartes sont différentes.
Durant la mise en place, quand vous prenez des cartes pour former les villages, utilisez la carte Ecuyer.
Quand vous influencez l'Ecuyer pour qu'il vous rejoigne, vous prenez aussi le Chevalier dans votre défausse.
Quand il est joué, déplacez la carte Chevalier ou Ecuyer sur la rangée du dessus de l'étalage de la Destinée.
Quand l'étalage est complété à la fin du tour, le Chevalier fait que toutes les **nouvelles** cartes Malfaisante tirées sont immédiatement défaussées (**sans déplacer le chapeau correspondant sur la piste de la cité**).
L'Ecuyer fonctionne de la même façon mais seule la première carte Malfaisante est défaussée.
Une fois que l'étalage de la Destinée a été complété, le Chevalier ou l'Ecuyer est placé sur la défausse peu importe qu'il ait provoqué ou pas la défausse de cartes Malfaisante.
Note - Chevalier et Ecuyer n'a pas d'effet sur le Troll (avez-vous vu sa taille !)



Librarian [Libraire] (1 carte)

Le Libraire donne au joueur 2 livres Arc-en-ciel.
Notez que le Libraire est si exécrable dans un combat qu'il ralentit les mages s'il est sur la Tour.



Lizardman [Homme lézard] (3 cartes)

L'Homme lézard donne au joueur:
1 mouvement OU 1 magie OU 1 influence
ET ENCORE
1 mouvement OU 1 magie OU 1 influence



Magic Dwarf [Nain magicien] (2 cartes)

Le Nain magicien donne 2 magies au joueur.



Pixies [Fées] (3 cartes)

Quand vous envoyez les Fées à la Sorcière («Temps de la Sorcière»), le joueur peut choisir une, certaines ou toutes les cartes «Fées» de l'étalage. Les carte n'ont pas d'autre utilité que celle-ci.



Ranger [Ranger] (2 cartes)

Le Ranger donne au joueur, soit: 1 mouvement OU 1 magie OU 1 influence
OU
Utilisez le Ranger pour défausser la carte Malfaisante du dessus de la Tour de la Sorcière.
Le Ranger ne fonctionne pas avec les Larbins de la Sorcière (squelettes, gobelins dresseurs d'araignée ou DANZER!)



Vampire [Vampire] (2 cartes)

Quand vous jouez le Vampire, vous devez défausser une carte Allié de l'étalage ou une carte Malfaisante - ensuite le joueur reçoit l'une des choses suivantes: 1 mouvement OU 1 magie OU 1 influence OU 1 livre Arc-en-ciel.



Warlock [Sorcier] (2 cartes)

Un Sorcier donne au joueur ce qui suit:
1 mouvement OU 1 magie OU 1 influence
ET 1 mouvement OU 1 magie OU 1 influence.

Cependant, si les deux sorciers sont présents sur l'étalage, le joueur peut à la place décimer la force lunaire de la sorcière. Le joueur défausse les deux sorciers et ensuite défausse toutes les cartes Sorcière et Troll du côté de la force lunaire de la Tour de la Sorcière. Cela n'a aucun effet sur les carets Larbin ou le Libraire.



Warrior [Guerrier] (2 cartes)

Le Guerrier permet au joueur de défausser toutes les cartes Sorcière de l'étalage de la Destinée. Les autres cartes, comme le Troll ou les Larbins de la Sorcière ne sont pas affectés.

Cartes Malfaisante



Witch [Sorcière]

Souvent référencée comme carte Chapeau de Sorcière. Une carte Sorcière vous indiquera la piste d'une cité sur laquelle vous devez déplacer le chapeau d'une case. Il y a deux cartes avec une force lunaire de 1 et une carte avec une force lunaire de 2 pour chaque cité.



Troll [Troll] (ololollo)

Une carte Troll déplace la figurine Troll d'une case. Si le Troll est déjà à la fin de la piste, tous les chapeaux se déplacent d'une case.
Il y a une carte Troll avec une force lunaire de 1 et une carte avec une force lunaire de 2.

Cartes Larbin de la Sorcière (Tour de la Sorcière au verso)

Les cartes Larbin de la Sorcière apparaissent quand la sorcière perd une rencontre. Ils sont invoqués par la Sorcière en commençant d'abord par le plus faible (armée Squelette), ensuite le second plus faible (Gobelins dresseurs d'araignée) et finalement le DANZER!!.
Les cartes Larbin de la Sorcière ne sont jamais défaussées, même à la fin de la pioche, bien qu'elles peuvent être détruite par un Livre de Sorts durant la bataille finale avec la Sorcière.

Le symbole Force Lunaire sur les cartes Larbin est légèrement différent pour vous rappeler que ces cartes ne sont pas défaussées.



Skeleton Army [Armée de squelettes]

L'Armée de Squelettes compte comme 2 de force lunaire en faveur de la Sorcière et ne peut être défaussée



Goblin Spider Riders [Gobelins dresseurs d'araignée]

Les Gobelins dresseurs d'araignée comptent comme 4 de force lunaire en faveur de la Sorcière et ne peuvent pas être défaussés.



DANZER [Danzer]

Le Danzer compte comme 6 de force lunaire en faveur de la Sorcière et ne peut pas être défaussé.

Cartes Sort (livre au verso)

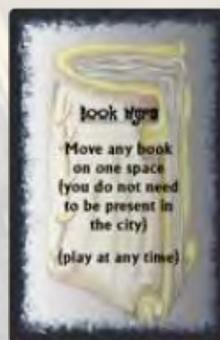
Les cartes Sort sont acquises en déplaçant les livres de Sorts sur chacune des pistes cités (voir p. 12). Un sort est personnel au joueur qui l'a récolté. Les joueurs gardent leurs sorts face visible devant eux. Les cartes Sort sont à usage unique, et sont retirés de la partie après les avoir invoqué.



Alchemy [Alchimie]

Quand joueur tire du sac, une pierre lunaire peut être considérée comme une pierre solaire.

L'Alchimie peut même être jouée si ce n'est pas votre tour.



Book Wyrms [Livre Wyrms]

Le livre Wyrms permet au joueur de déplacer n'importe quelle figurine Livre de Sorts d'une case sur sa piste. Le Mage n'a pas besoin d'être présent sur la cité pour jouer le livre de Wyrms.

Il peut être joué n'importe quand même quand ce n'est pas votre tour.



Circle of Magi [Cercle de Magi]

Le Cercle de Magi est joué quand le Mage du joueur est dans une cité. Déplacez la figurine du Livre de Sorts de cette cité d'une case pour chaque Mage présent dans cette cité (y compris le Mage qui invoque le sort).

A jouer uniquement lors de votre tour.



Hat Trick [Tour de chapeau]

Quand un chapeau de sorcière doit être déplacé d'une case, le Tour de Chapeau peut être joué pour l'en empêcher. Le chapeau reste tout simplement à sa place.

Il peut être joué n'importe quand, pas seulement lors de votre tour (et oui, ok, le texte de la carte doit être lu 'jouer n'importe quand' ...)



Puppetry [Marionnettes]

Quand vous jouez les Marionnettes, vous utilisez la figurine Mage d'un autre joueur pour terminer la fin de votre tour. Vous ne pouvez pas revenir à votre figurine après avoir joué les Marionnettes. Au début de votre prochain tour, vous jouez normalement avec votre figurine.

A jouer n'importe quand durant votre tour.



Scry [Clairvoyance]

Quand vous recevez la Clairvoyance, retournez immédiatement face visible trois villages encore face cachée. S'il n'y en a pas trois de disponibles, retournez ce que vous pouvez.

La Clairvoyance est toujours jouée quand elle est acquise.



Sun Burst [Rayon de soleil]

Le Rayon de Soleil permet au joueur de défausser n'importe quelle carte Sorcière ou Troll, à côté de la Tour de la Sorcière. Elle est jouée lors de votre tour, mais pas durant une rencontre avec la Sorcière.



Teleport [Téléportation]

La Téléportation permet au joueur de déplacer n'importe quelle figurine Mage vers un cité, un village ou vers les étendues sauvages.

Elle peut être jouée n'importe quand, même si ce n'est pas le tour du joueur.



Troll Bane [Empoisonnement du Troll]

Quand un joueur reçoit l'empoisonnement du Troll, il peut reculer immédiatement la figurine Troll d'une case sur sa piste. Si le Troll est sur sa case de départ, il ne bouge pas, mais le sort est quand même défaussé.



Winning Smile [Sourire du vainqueur]

Le Sourire du Vainqueur donne au joueur 3 influences. Il ne peut pas être laissé sur un village pour obtenir une grande influence pour recruter un allié.

Cependant, il ne doit pas être nécessairement joué seul et peut être ajouté à de l'influence jouée durant ce tour.

Il peut être joué n'importe quand durant votre tour.