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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

ESCALE À JEUX

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

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

Retrouvez la vidéo des règles sur notre chaine YouTube !

SYNCRO

Vous êtes un mage ayant fait vœu de silence. Vous allez devoir faire face à une menace inédite et combattre des monstres qui menacent le royaume.

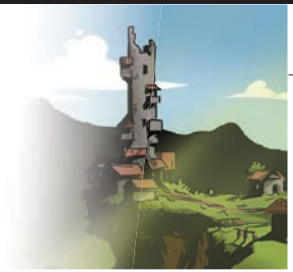
SYNCRO est un jeu coopératif: vous faites équipe, vous gagnez ensemble, vous perdez ensemble.

SYNCRO est un jeu dans lequel vous n'avez pas le droit de communiquer avec vos partenaires de jeu.
Vous devez jouer sans parler ni définir vos stratégies.
Vous devez apprendre à connaître les personnes avec lesquelles vous faites équipe via les actions qu'elles font, afin de vous synchroniser dans le jeu.

Votre but est de gérer votre main de cartes Sort afin de détruire tous les monstres de chaque niveau.
Si aucun mage n'a de cartes Sort en main et qu'il existe encore au moins 1 monstre en jeu, vous perdez la partie.

CHAPITRE I

CONSTITUÉ DE 4 NIVEAUX :
Découvrez le fonctionnement des monstres et apprenez à vous synchroniser avec votre équipe.



CHAPITRE II

CONSTITUÉ DE 5 NIVEAUX :
Jouez avec toutes les règles du jeu et libérez le royaume.

Vous pouvez commencer directement au chapitre II si vous avez déjà fait le chapitre I avec votre équipe.

Une partie de SYNCRO dure entre 10 et 15 minutes.
Une Aventure complète (chapitres I et II) dure environ 1 h 30.
Vous pouvez arrêter n'importe quand la partie et sauvegarder votre progression (cf. page 8 de ce livret).

CONSTITUTION DU PAQUET D'AVENTURE

Quand vous ouvrez la boîte de jeu, vous trouvez 2 paquets de cartes : 1 paquet de cartes A et 1 paquet de cartes B.

- Placez le paquet de cartes A sur le paquet de cartes B : voici le paquet Aventure.
- Retirez ensuite la carte A (mais conservez-la pour sauvegarder votre progression) et passez à la préparation du jeu.

Quand vous atteindrez la carte B : défaussez-la sans effet.

PRÉPARATION DE CHAQUE NIVEAU

1. Donnez la carte Leader à un mage, il commencera le tour.

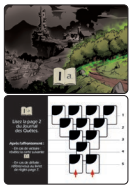
2. Posez la carte Aide de jeu à côté du paquet Aventure.

3. Prenez les cartes Sort, mélangez-les et distribuez X cartes à chaque mage.

NOMBRE DE MAGES	X
5	4 cartes
4	5 cartes
3	6 cartes
2	8 cartes

ATTENTION !
Ne les arrangez pas dans votre main, cela pourrait donner des indications aux autres mages. Gardez les cartes dans l'ordre où elles vous sont distribuées.

4. Prenez les cartes Monstre, mélangez-les, puis posez le paquet, face cachée, à côté du paquet Aventure.



5. Révélez la première carte Niveau I a du haut du paquet.
- Mettez en place la Horde de monstres, au centre de l'aire de jeu, comme indiqué sur le schéma, en débutant par la carte la plus haute.
- Posez les suivantes afin qu'elles chevauchent la ou les cartes directement supérieures.
- Référez-vous ensuite à la page indiquée dans le Journal des Quêtes pour prendre connaissance de l'histoire et des éventuels effets débloqués.

Face cachée Face visible

ESTIMEZ LA VALEUR DE VOTRE MAIN

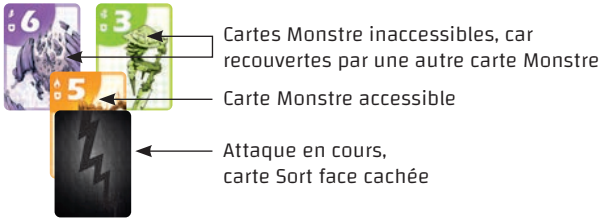
Au début d'un niveau, après avoir récupéré vos cartes **ou dès qu'un ou des mages piochent des cartes Sort**, prenez connaissance de vos cartes et donnez tous et toutes une estimation de votre main, en simultané, après avoir compté jusqu'à 3.

- **Si vous estimez avoir une bonne main :** pointez le pouce vers le haut.
- **Si vous estimez avoir une mauvaise main :** pointez le pouce vers le bas.
- **Si vous estimez avoir une main moyenne :** mettez la main à plat et faites-la osciller dans les airs.

1. UN TOUR DE JEU

À chaque tour, en commençant par le mage avec la carte Leader puis dans le sens horaire, vous avez le choix entre :

- **ATTAQUER :** jouer 1 carte Sort et la poser face cachée sur une carte Monstre accessible.
- **PASSER :** ne jouer aucune carte.



Attention : interdit de communiquer !*

Précisions :

- Si tous les mages passent avant lui, le dernier mage du tour sera obligé d'attaquer.
- Un monstre accessible est un monstre dont la face est entièrement visible, c'est-à-dire sans carte posée dessus.
- Un mage peut ne plus avoir de cartes en main pendant plusieurs tours de jeu, il passe alors obligatoirement.
- Un mage sans cartes pourra en récupérer durant le niveau via des effets de jeu, et il pourra alors jouer son tour normalement.

*cf. Interdiction de communiquer, page 8.

Adaptation en fonction du nombre de mages en jeu

À 5 MAGES	Un mage est obligé de passer son tour. Si personne ne passe son tour, le dernier mage est obligé de le faire.
À 4 MAGES	Chaque mage joue 1 fois en sens horaire.
À 3 MAGES	Le mage avec la carte Leader commence le tour et le conclut, il peut donc jouer 2 fois (avec à chaque fois le choix entre Attaquer ou Passer).
À 2 MAGES	Chaque mage a l'opportunité de jouer 2 fois en alternance (avec à chaque fois le choix entre Attaquer ou Passer), en commençant par le mage possédant la carte Leader.

ATTENTION !

À 2 ET 3 MAGES, il est interdit à un mage de rejouer une carte Sort sur une carte Sort qu'il vient de jouer durant ce tour. En d'autres termes, si vous voulez rejouer une carte Sort sur un monstre sur lequel vous avez déjà joué, il faut qu'un de vos partenaires ait joué une carte Sort par-dessus la vôtre.

Quand le tour de jeu est terminé, passez à la résolution.

2. LA RÉSOLUTION

Procédez à la résolution des monstres attaqués, de bas en haut et de gauche à droite, en révélant les cartes Sort posées face cachée dessus.

- **C'EST UN SUCCÈS :**
  Si le total des cartes Sort posées sur le monstre est **supérieur ou égal** à sa force : le monstre est détruit. Défaussez les cartes Sort et la carte Monstre, et appliquez éventuellement son effet.
- **C'EST UN ÉCHEC :**
  Si le total des cartes Sort posées sur le monstre est **inférieur** à sa force : défaussez la carte Sort de valeur la plus faible. Laissez les autres cartes Sort sur le monstre, face visible.

Résolvez chaque monstre un par un ainsi que leurs éventuels effets, puis révélez les cartes face cachée de la Horde maintenant accessibles, s'il y en a.

Précisions :
- Un monstre qui a des cartes Sort sur lui, face visible et/ou cachée, doit toujours être résolu.

SUCCÈS
L'ensemble des cartes Sort ainsi que la carte Monstre sont défaussés.

ÉCHEC
La carte Sort de la plus petite valeur, 1, est défaussée. Les autres cartes Sort et Monstre restent en place.

3. CHANGEMENT DE LEADER

Passez la carte Leader au mage suivant dans le sens horaire. Il commence le prochain tour.

4. FIN DU NIVEAU

VICTOIRE :
Dès que le dernier monstre est détruit, le niveau prend fin, et vous remportez la partie !

S'il vous reste des cartes en main, vous pouvez au choix toutes les garder ou toutes les défausser pour le prochain niveau. Si vous les gardez, vous complèterez votre main au début du prochain niveau (en respectant votre limite maximale de cartes Sort en main, correspondant au nombre de cartes reçues lors de la préparation).

DÉFAITE :
Si aucun mage n'a de cartes en main et qu'il reste au moins 1 monstre en jeu, vous perdez la partie. Vous pouvez recommencer le niveau où vous venez d'échouer.

Vous pouvez désormais jouer au jeu !

Si vous souhaitez remettre le paquet Aventure à zéro pour redémarrer une partie : référez-vous à la dernière carte du paquet Aventure.

Attention à ne pas vous gâcher la fin du jeu !

INTERDICTION DE COMMUNIQUER !
Vous n'avez pas le droit de parler de la stratégie, de discuter du choix du ou des monstres à attaquer ce tour et des valeurs des cartes que vous possédez. Les seules informations autorisées sont le nombre de cartes que vous avez en main et votre estimation après avoir pioché.

SAUVEGARDE DE LA PROGRESSION

Après n'importe quel niveau, vous pouvez arrêter de jouer et sauvegarder votre progression. Pour cela :

- Défaussez vos cartes Sort restantes en main et vos cartes Récompense (si vous les avez débloquées grâce à votre progression dans l'Aventure).
- Placez la carte A par-dessus la prochaine carte Niveau du paquet Aventure.
- Rangez dans la boîte les cartes Sort, les éventuelles cartes débloquées, et le paquet Aventure.

Lors de votre prochaine partie, retirez la carte A, réalisez la préparation du prochain niveau normalement, mais chaque mage pioche 1 carte Récompense (si vous les avez débloquées).

GLOSSAIRE

• **HORDE :** Elle correspond à la pyramide de cartes posées sur la table, constituée des cartes Monstre.

• **MONSTRE ACCESSIBLE :** Il s'agit d'une carte Monstre n'ayant aucun coin recouvert par une autre carte.

• **MONSTRE INACCESSIBLE :** Il s'agit d'une carte Monstre ayant au moins 1 coin recouvert par une autre carte.

• **PIOCHER DES CARTES SORT :** Vous apprendrez durant l'Aventure comment faire pour piocher de nouvelles cartes Sort.

• **AU DÉBUT DE VOTRE TOUR :** Avant de décider si vous passez ou si vous attaquez. Même si vous n'avez pas de cartes Sort en main, vous avez une phase de début de tour.

· Crédits ·

Auteur Thomas Favrelière
Illustrateur Raphaël Samakh
Design graphique Valériane Holley
Rédaction des règles GRRRE Games
Relectrice Arnyanka
Typographies
ERAS, by Microsoft Corporation
Changa, by Eduardo Tunni

GRRRE GAMES

GG017 FR02

Remerciements de l'auteur

Je remercie Yohann, Julie, Charles, Sabine, Rémy, Marlène, Nicolas, Adeline, Florentin, Maéva, Pierre-Alexis, Mathieu et ma famille pour leur engouement dès les premiers tests et leurs remarques pertinentes.
Ma femme Valérie, et mes filles Eve, Emma et Éloïse pour leur soutien.
Et un merci tout particulier à la team GRRRE Games qui a vu le potentiel du jeu dès le 1er rendez-vous.
Et bien sûr ! Merci à toi qui as le jeu entre les mains.

Thomas Favrelière est originaire du nord des Deux-Sèvres (79). Menuisier-agenceur de métier au sein de l'entreprise familiale, Thomas est passionné de jeux depuis l'enfance. Il se reconvertit en fin d'année 2019 en animateur jeu en ludothèque et auteur de jeux de société.

Thomas a participé à la première session du BOOTCAMP GRRRE Games. Il s'agit d'un évènement de formation s'adressant aux auteurs et autrices dont le but est d'affiner leurs connaissances du monde de l'édition de jeux de société, d'améliorer leur présentation et celle de leur création. Et ainsi, leur donner les clés leur permettant d'accéder plus rapidement à la signature avec des éditeurs.
Trouvez plus d'informations sur nos MaGRRREzine et sur notre chaine YouTube.

JOURNAL DES QUÊTES

I a.

« Une terre dévastée s'étend devant vos yeux. Quelle sorcellerie enveloppe ce lieu ? Pas le temps d'enquêter, une horde de monstres se rue sur vous ! »

Règles des Champignons

Lors de la résolution, **si la valeur totale des cartes Sort jouées sur ce monstre est supérieure à sa force :** piochez X cartes Sort. X est égal à la valeur excédentaire par rapport à sa force. Puis procédez à une estimation de votre main de cartes Sort (cf. page 4 du livret de règles).

Exemple : si le monstre a une force de 2 et que votre total des cartes Sort jouées sur lui est de 5 : piochez 3 cartes Sort.

Piochez des cartes Sort

- Lorsque vous devez piocher des cartes Sort, commencez la distribution carte par carte, par la personne ayant la carte Leader, puis dans le sens horaire.
- Si une personne doit piocher ou recevoir une carte, mais qu'elle a déjà atteint sa limite maximale de cartes en main, passez directement à la personne suivante qui n'est pas dans le même cas et ainsi de suite. Si tous les mages ont atteint leur limite de cartes en main, l'excédent est remis sur la pioche de cartes Sort.
- **Limite maximale de cartes Sort en main :** vous n'avez pas le droit d'avoir plus de cartes Sort en main que le nombre de cartes distribuées lors de la préparation du niveau (cf. page 3 du livret de règles).

Le paquet de cartes Sort

- Si vous devez piocher des cartes Sort, mais que le paquet est vide, formez une nouvelle pioche en mélangeant la défausse.

CETTE RÈGLE S'APPLIQUE À L'ENSEMBLE DU JEU (NIVEAUX ET CHAPITRES SUIVANTS).

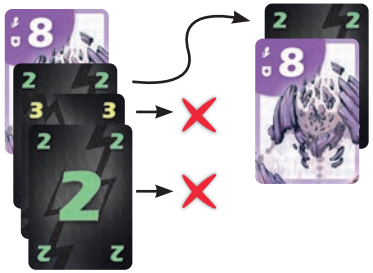
I b.

« Cette première menace écartée, vous continuez votre marche. Vous sentez une énergie maléfique flotter autour de vous tandis qu'une nouvelle horde apparait. »

Règles des Golems

Lors de la résolution, **si l'attaque contre un Golem est un échec :** il absorbe la carte Sort de plus faible valeur au lieu de la détruire (glissée sous le monstre, chiffre visible). Sa force est augmentée de la valeur de la carte Sort.

Chaque échec va ainsi accroitre sa force. Les autres cartes Sort jouées sur lui lors de cette attaque sont défaussées.



Exemple : le monstre a une force de 8, et votre attaque totalise une valeur de 7, c'est donc un échec. Vous avez joué 3 cartes Sort : deux 2 et un 3. La carte Sort de plus faible valeur, le 2, est glissée sous le monstre, chiffre visible. Les autres cartes jouées sont défaussées. Le monstre a maintenant une force de 10.

CETTE RÈGLE S'APPLIQUE À L'ENSEMBLE DU JEU (NIVEAUX ET CHAPITRES SUIVANTS).

« Bravo ! Ce combat était plus relevé, mais vous vous en êtes sortis. Vous n'avez pas le temps de souffler, le village devant vous s'embrase. Vous devez intervenir ! »

Règles des Dragons

Vous devez faire un « tout pile » pour les battre sans effet négatif.
Lors de la résolution, **si la valeur totale d'attaque des cartes Sort est inférieure (échec) ou supérieure (réussite) à la force du monstre :** vous devez défausser une ou plusieurs cartes Sort dont la valeur totale égale ou dépasse la différence entre la force du monstre et la valeur de l'attaque. En commençant par la personne avec la carte Leader, puis dans le sens horaire, choisissez entre :

- **DÉFAUSSER** une ou plusieurs cartes Sort pour atteindre la valeur requise.
- **PASSER.**

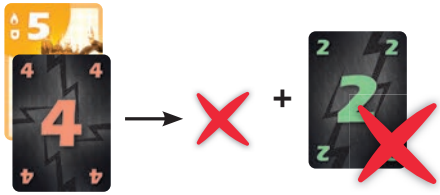
À la fin du tour de table, si la valeur requise n'est pas atteinte ou dépassée après que toutes les personnes ont eu l'opportunité de défausser des cartes : vous perdez la partie.

CONDITIONS DE DÉFAITE

- Aucun mage ne possède de cartes Sort et au moins 1 monstre est encore en jeu.
- Vous ne pouvez défausser la valeur demandée lors de la résolution du Dragon.

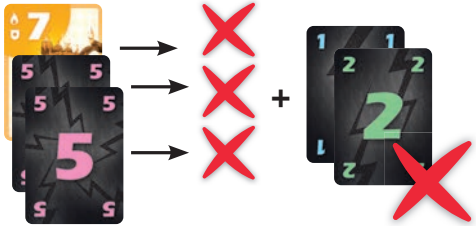
CETTE RÈGLE S'APPLIQUE À L'ENSEMBLE DU JEU (NIVEAUX ET CHAPITRES SUIVANTS).

Exemple :



ÉCHEC AVEC EFFET NÉGATIF
Le monstre n'est pas vaincu, car la valeur d'attaque est inférieure à sa force.

Le monstre a une force de 5, et votre attaque totalise une valeur de 4. Vous devez défausser une ou plusieurs cartes Sort pour un total de 1 ou plus. Thomas qui a la carte Leader décide de passer, Valériane passe également, Céline défausse alors une carte 2, car elle n'a pas de plus faible valeur en main. Ensuite, la carte Sort de plus faible valeur est détruite. Vous pouvez recommencer l'attaque au prochain tour.



RÉUSSITE AVEC EFFET NÉGATIF
Le monstre est vaincu, mais la valeur d'attaque est supérieure à sa force.

Le monstre a une force de 7, et votre attaque totalise une valeur de 10. Vous devez défausser une ou plusieurs cartes Sort pour un total de 3 ou plus. Valériane qui possède la carte Leader défausse une carte 1 et une carte 2. Ensuite, l'ensemble des cartes, Monstre et Sort, est défaussé.

I d.

« À peine la bataille achevée, vous reprenez votre chemin. Lorsque vous arrivez au pied de la tour, un rugissement vous glace le sang. Un infâme Dragon vous observe. Sa taille est impressionnante et vous savez que l'affrontement va être épique ! Êtes-vous prêts ? »

Règles de la carte Boss III

Le Boss est placé face cachée.
Révélez-le quand il devient accessible.

À LIRE QUAND LE BOSS EST RÉVÉLÉ :

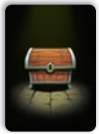
Il possède les effets des Dragons, en plus d'avoir une force très élevée.

CETTE RÈGLE S'APPLIQUE À L'ENSEMBLE DU JEU (NIVEAUX ET CHAPITRES SUIVANTS).

I e.

« Félicitations ! Vous avez vaincu le Dragon et libéré une partie du pays. Pour vous remercier, un vieil enchanteur vous offre des récompenses. »

Règles des cartes Récompense



Mélangez les cartes Récompense et placez le paquet, face cachée, à côté du paquet Aventure.
Chaque carte Récompense vous offre un puissant artefact.

Quand un effet vous invite à piocher une carte Récompense, c'est le mage possédant la carte Leader qui doit piocher cette carte, sauf s'il en a déjà une en main. Dans ce cas, c'est à la personne suivante en sens horaire. Si celle-ci possède déjà une carte Récompense, poursuivez dans le même sens.
Si tous les mages ont une carte Récompense en main, personne ne pioche la carte, dommage !

- Vous ne pouvez posséder que 1 carte Récompense à la fois, et elle doit rester cachée dans votre main. Vous ne la révélez que pour la jouer.
- Une carte Récompense ne compte pas dans la limite de cartes Sort en main.
- Une carte Récompense est défaussée après avoir été jouée.

Si vous devez piocher une carte Récompense et que la pioche est vide, remélangez la défausse de cartes Récompense et piochez-y 1 carte.

CETTE RÈGLE S'APPLIQUE À L'ENSEMBLE DU JEU (NIVEAUX ET CHAPITRES SUIVANTS).

II a.

« Arrivés aux abords de la capitale, vous remarquez d'épaisses nappes de brouillards. Vous êtes sur vos gardes et progressez lentement. Soudain, une masse informe se dresse devant vous accompagnée d'une horde de monstres. Le combat est inévitable ! »

Règles des cartes Brouillard

Mélangez les cartes Brouillard et placez le paquet, face cachée, à côté du paquet Aventure.
Les cartes Brouillard sont toujours placées face cachée dans la Horde.

Résolvez l'ensemble des attaques sur les cartes Monstre avant de révéler les éventuelles cartes Brouillard devenues accessibles. Les cartes Brouillard cachent des bénédictions (effet positif pour le groupe) ou des malédictions (effet négatif pour le groupe)

- L'effet des bénédictions s'applique dès qu'elles sont révélées et elles sont ensuite défaussées.
- Certaines malédictions possèdent des effets permanents qui s'appliquent à l'ensemble du niveau en cours : placez alors ces cartes dans l'aire de jeu, mais sortez-les de la Horde de monstres.
- D'autres malédictions possèdent des effets immédiats : appliquez leur effet et défaussez-les ensuite.

Si vous devez placer une carte Brouillard dans une Horde de monstres lors de la mise en place d'un niveau et que la pioche est vide, mélangez la défausse de cartes Brouillard (malédictions et bénédictions) afin de reconstituer un paquet de cartes et d'y piocher une carte Brouillard.

CETTE RÈGLE S'APPLIQUE À L'ENSEMBLE DU JEU (NIVEAUX ET CHAPITRES SUIVANTS).

Règles des cartes Lieutenant

Mélangez les cartes Lieutenant et placez le paquet, face cachée, à côté du paquet Aventure.

À chaque fois que dans la Horde de monstres apparait un dos de carte Lieutenant : piochez 1 carte du paquet Lieutenant et placez-la face cachée sur l'emplacement dédié de la Horde.
Quand une carte Lieutenant devient accessible, révélez-la, et appliquez son effet de révélation :

Pouvoirs Négatifs

	Le Lieutenant possède +1 de force par autre carte (Brouillard face cachée, Monstre, Lieutenant, Boss) encore en jeu.
	Révélez la première carte Brouillard de la pioche Brouillard et appliquez son effet.

Pouvoir Positif

	Piochez 1 carte Récompense.

Une fois vaincu, un Lieutenant est remis dans la boite de jeu.
Si vous n'avez pas assez de cartes Lieutenant lors de la mise en place d'une Horde : mélangez la défausse des cartes Lieutenant pour recréer un paquet Lieutenant.

Vous devez détruire toutes les cartes Monstre et Lieutenant pour remporter la partie.

EN CAS DE DÉFAITE :
Recommencez le niveau avec le ou les mêmes Lieutenants en jeu, face cachée. Tous les mages qui n'ont plus d'artefact, en piochent 1.

CETTE RÈGLE S'APPLIQUE À L'ENSEMBLE DU JEU (NIVEAUX ET CHAPITRES SUIVANTS).

II b.

« Après la victoire sur ce premier Lieutenant,
vous sentez une force nouvelle vous envahir.
Un rire maléfique retentit soudain, vous sortant
de vos interrogations sur ce sentiment particulier.
Une nouvelle bataille s'annonce ! »

Règles des nouvelles cartes Sort

Ajoutez les 2 cartes Sort de valeur 6 à votre paquet de cartes Sort.

Mélangez les cartes Sort et distribuez-les comme décrit dans le livret de règles, page 3.

Remplacez la carte Aide de jeu.

CETTE RÈGLE S'APPLIQUE À L'ENSEMBLE DU JEU (NIVEAUX ET CHAPITRES SUIVANTS).

II c.

« Victorieux, vous progressez dans cette cité fantôme.
Un groupe de monstres accompagnés de deux Lieutenants
vous fait face. Vous entendez une sorte de psaume
dans la langue maudite des démons.
Vos sens se brouillent alors que la horde charge. »

Règles d'estimation pour ce niveau

Durant ce niveau, les estimations ne se font plus avec la main, mais en annonçant à haute voix la somme des valeurs de toutes vos cartes Sort.

Exemple : dans une partie à 4, Thomas possède les cartes 5-3-6-4-5. Plutôt que de faire un signe « pouce vers le haut » pour annoncer une bonne main, il doit donner la valeur totale qui est 23.

CE CHANGEMENT NE S'APPLIQUE QUE DURANT CE NIVEAU.

II d.

« Exténués, vous tombez à genoux.
Une lumière éblouissante perce le ciel gris et vous inonde d'une force nouvelle. Le Grand Mage Gabagast doit être derrière cette bénédiction. Sa voix résonne soudain dans vos têtes, et vous donne raison :
"Ne perdez pas courage, la fin est proche, sauvez-nous !" »

Règles des nouvelles cartes Sort

Ajoutez les 2 cartes Sort de valeur 7 à votre paquet de cartes Sort.

Mélangez les cartes Sort et distribuez-les comme décrit dans le livret de règles, page 3.

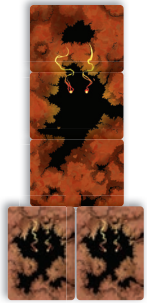
Remplacez la carte Aide de jeu.

CETTE RÈGLE S'APPLIQUE À L'ENSEMBLE DU JEU (NIVEAUX ET CHAPITRES SUIVANTS).

II e.

« Vous marchez des heures sans rencontrer d'ennemis. Vous entrez finalement dans l'enceinte du château. Un vent glacial vous fouette le visage. Une lueur vous éblouit et vous paralyse. Quand vous retrouvez enfin vos esprits, vous découvrez que Brarguk, l'infâme sorcier, banni il y a des années, est responsable de cette invasion. Affrontez-le dans ce dernier assaut !
Et sauvez le pays définitivement ! »

Règles des cartes Boss et Cerbère



Vous affrontez votre 2d Boss.
Il est constitué de 3 cartes au dos rouge, mais considérez-le comme 1 seule grande carte. Placez-les face cachée comme indiqué ci-contre.

Il est accompagné de 2 cartes Cerbère au dos rose qui doivent être placées face cachée devant lui. **Quand les 2 cartes Cerbère deviennent accessibles, révélez-les ainsi que le Boss.**
Le Boss ne peut être attaqué tant que les 2 Cerbères ne sont pas vaincus.

À LIRE QUAND LE BOSS EST RÉVÉLÉ :

Le Boss possède les effets cumulés des Dragons et des Golems, et a +2 en force par autres cartes (Brouillard face cachée, Monstre, Lieutenant) encore en jeu quand vous l'attaquez.

II f.

« VICTOIRE !
Vous avez vaincu l'infâme sorcier
qui faisait régner la terreur sur l'ensemble du pays !
Vous devenez des légendes et vos noms seront sacrés ! »

Règles des nouvelles cartes

Si vous souhaitez recommencer l'Aventure, découvrez ces 3 nouvelles cartes à insérer dans les différents paquets précédemment utilisés.

Dragon
Remplacez un Dragon de force 5 par ce Dragon débloqué de force 7.

Carte Récompense
LORS DE VOTRE TOUR,
mélangez les cartes de tous les mages, redistribuez-les en commençant par le 1er mage, puis chacun pioche 1 carte Sort et procède à une estimation de sa main de cartes.

Carte Brouillard - Malédiction
EFFET IMMÉDIAT
Tous les mages donnent leur main de cartes Sort à la personne à leur gauche.

FIN DU JOURNAL DES QUÊTES