

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 (Saône-et-Loire), 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



Epée magique et œuf de dragon

Résumé des règles

Préparation

Prenez un papier pour y noter les pierres magiques

Chaque joueur reçoit les trois cartes magicien de sa couleur.

Au début, chaque joueur possède 2 points de magie qu'il note avec sa flèche.

Prendre les 25 cartes aventure en trois tas séparés selon leur dos (A,B,C) et les mélanger séparément. Placer ensuite le tas C face caché, puis le tas B par-dessus, et enfin, le tas A.

Mélanger les 28 cartes artefact et les placer face cachée à côté de l'autre pile de cartes. Déterminez qui sera le premier joueur et donnez-lui la carte premier joueur.

Le jeu consiste en une série de rounds composés de 6 phases :

Phase A : Nouvelles cartes aventures

Le premier joueur retourne des cartes aventures de la pioche de façon à ce qu'il y ait 2 cartes aventures face visible. Les joueurs ne peuvent lancer des sorts pendant cette phase.

Phase B : Ressourcement magique

Chaque joueur reçoit 2 points de magie (même au premier tour). Un joueur ne peut dépasser 30 points de magie. Dans ce cas, les points excédentaires sont perdus.

Phase C : Choisir une aventure

Le premier joueur peut placer sa carte magicien sous l'une des cartes aventure. Puis dans le sens des aiguilles d'une montre, les autres joueurs choisissent également une des deux cartes aventure. Si un joueur ne choisit aucune aventure, il gagne immédiatement un point de magie.

Phase D : Résoudre les aventures

La première résolution est celle contenant la carte du premier joueur ou la carte du joueur le plus proche du premier joueur dans le sens des aiguilles d'une montre. Ensuite, on résout la deuxième aventure. Les aventures résolues sont ensuite écartées du jeu et défaussées. Les aventures non résolues (ce ne peut être que des cartes créatures) restent face visible et reviendront lors du prochain round.

Créatures :

- un seul joueur va tenter de résoudre cette aventure : dans ce cas, il obtiendra les points de magie, les pierres magiques et les éventuels artefacts comme indiqué sur la carte devant le signe comportant un personnage. Pour ce faire il devra payer un nombre de points de magie indiqué sur la carte aventure.
- Deux joueurs ou plus vont tenter de résoudre ensemble cette aventure. On divise le coût en point de magie de la carte en autant de joueurs qui sont impliqués, arrondi au supérieur. On obtient alors le coût que devront payer chacun des joueurs impliqués. Ils reçoivent alors les récompenses indiqués sur la carte à côté du symbole comportant deux personnages.
- Les différents joueurs impliqués ne veulent pas se partager l'aventure. La carte aventure est alors mise aux enchères entre les différents joueurs concernés. Les points misés sont les points de magie. Le joueur qui commence l'enchère est le premier joueur ou celui le plus proche du premier joueur dans l'ordre des aiguilles d'une montre. Il propose à haute voix un montant qui ne peut être supérieur au nombre de points de magie qu'il possède. Les autres passent (et alors sont définitivement exclus de l'enchère) ou surenchérissent. On fait autant de tour que nécessaire jusqu'à qu'il ne reste plus qu'un enchérisseur. Celui-ci emporte l'enchère, et gagne alors les bénéfices indiqués sur la carte à côté du symbole ne comportant qu'un personnage.

Quelque soit le cas de figure choisit, on peut récupérer des bonus supplémentaires (quand on a contribué à résoudre l'aventure) si l'on possède un ou des artefacts posés face visible sur la table. En effet, si le symbole de l'artefact figure sur la carte aventure qui vient d'être résolue, on récupère en plus les trésors indiqués sur chacune des cartes artefacts correspondantes. Attention, pour que certaines cartes artefacts agissent, elles doivent être complètes (deux cartes complémentaires).

Boules d'énergie :

Tous les joueurs ayant posé leur carte magicien sous une de ces cartes reçoit le nombre de points de magie indiqué sur cette carte.

Lieu saint :

Chaque joueur ayant placé une carte magicien sous cette carte reçoit le nombre de pierres magiques indiqué sur la carte et pioche une carte artefact (dans l'ordre du tour de jeu). Cette carte est placée dans la main du joueur.

Sortilèges :

Si un joueur est seul à avoir placé sa carte magicien sous cette carte, il s'en empare gratuitement. Sinon, le sortilège est mis aux enchères comme indiqué ci-dessus pour les créatures. Le joueur ayant gagné l'enchère, paye le montant de son enchère en points de magie, et place la carte sortilège sur la table, face visible. Chaque sort ne prendra effet qu'une seule fois par round. On peut lancer un sortilège même si l'on n'a pas placé de carte magicien sous une carte aventure. On peut lancer autant de sorts que l'on possède par tour.

Phase E : Placer les artefacts sur la table

Durant cette phase on peut placer les artefacts que l'on a en main sur la table. Attention, dès qu'ils sont placés sur la table, on ne pourra plus les échanger avec d'autres joueurs. Par contre, tous les artefacts encore dans votre main peuvent être échangés contre d'autres artefacts encore en main avec les autres joueurs. Lors de ces échanges, rien d'autre que les cartes artefact en main ne peuvent être échangé (pas de points de magie ni de pierres magiques).

Phase F : Changement de premier joueur

Le premier joueur donne sa carte de premier joueur à son voisin de droite et on commence alors un nouveau round à sa phase A.

Fin de la partie :

Le jeu prend fin dès que lors de la phase A, le premier joueur ne peut plus placer 2 cartes face visible. Alors, le joueur possédant le plus de pierres magiques l'emporte. En cas d'égalité, c'est le joueur possédant le plus de points de magie qui l'emporte, en cas de nouvelle égalité, c'est celui qui possède le plus de cartes artefact qui gagne.

Traductions des cartes magie

A coller sur les cartes

<p>Fulmentus Si vous placez votre magicien à côté d'une boule d'énergie (Energiekugel), vous recevez 2 pierres de pouvoir supplémentaires et un point de magie à la phase D.</p>	<p>Stonex Si vous placez votre magicien à côté d'un lieu saint (Heilige Stätte), vous recevez 2 pierres de pouvoir additionnelles et une carte « artefact » lors de la phase D.</p>	<p>Addus Vous recevez un point de magie supplémentaire à la phase B.</p>	<p>Retransformus Vous pouvez échanger 1 pierre de pouvoir contre 2 points de magie à la phase B.</p>
<p>Transformus Une fois par round, vous pouvez échanger 1 point de magie contre une pierre de pouvoir.</p>	<p>Harpagus En phase B, vous recevez 1 point de magie d'un joueur de votre choix. Ce joueur doit avoir plus de pierres de pouvoir que vous.</p>		

Signification des symboles sur les cartes



Ces symboles se trouvent en haut à droite des cartes monstres et indiquent qu'un bonus peut être attribué si le joueur qui a vaincu le monstre possède des objets magiques avec ce symbole.



Le joueur vainqueur de ce monstre seul gagne ce qui suit



Si le monstre a été vaincu par plus d'un joueur, chaque joueur reçoit ce qui suit.



Nombre de pierres magiques



Nombre de point de magie à dépenser pour vaincre le monstre



Nombre de cartes artefact à piocher