

RÉGIS BONNESSÉE - NAÏADE

Seasons

RÈGLES DU JEU



Les plus grands sorciers du royaume se sont donné rendez-vous au cœur de la forêt d'Argos, lieu du légendaire tournoi des 12 saisons. A l'issue de 3 années de compétition sera désigné parmi les nombreux prétendants, le nouvel archimage du royaume de Xidit.

Prenez place, magicien ! Équipez-vous de vos objets magiques ancestraux, invoquez à vos côtés vos plus fidèles familiers et soyez prêt à relever le défi !

LA PISTE DES CRISTAUX

Elle indique le nombre de cristaux possédés par chaque joueur. Les cristaux permettent aux joueurs :

- d'invoquer et d'activer certaines cartes pouvoir.
- de gagner autant de points de prestige (points de victoire) que de cristaux possédés en fin de partie.

LE PLATEAU DE JEU ET SES MARQUEURS

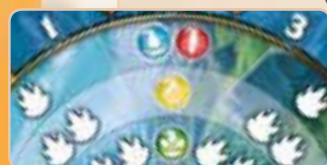
Le plateau de jeu est divisé en 3 zones :



- L'échelle des années, sur laquelle le marqueur année indique quelle est l'année de la manche en cours (1^{ère}, 2^e ou 3^e année). La partie prend fin à l'issue de la troisième année de jeu.



- La roue des saisons, sur laquelle le marqueur saison indique quelle est la saison de la manche en cours (3 cases d'hiver en bleu, 3 cases de printemps en vert, 3 cases d'été en jaune et enfin 3 cases d'automne en rouge).



- Le cours des énergies indique en combien de cristaux une énergie peut être cristallisée en fonction de la saison.

LES PIONS DU SORCIER

Chaque joueur possède 4 pions du sorcier à sa couleur. Ils servent à visualiser :

- le nombre de cristaux que chaque joueur possède sur la piste des cristaux.
- le niveau de la jauge d'invocation de chaque joueur sur leur plateau individuel.
- le nombre de bonus utilisés par chaque joueur sur leur plateau individuel.

LES PLATEAUX INDIVIDUELS

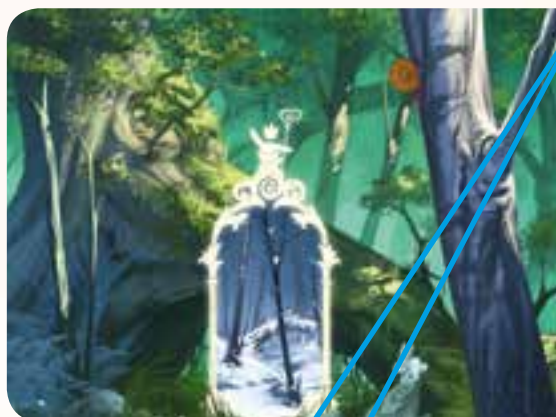
Chaque joueur possède un plateau individuel sur lequel figurent 3 zones distinctes :

- 1 La réserve d'énergie permet aux joueurs de conserver leurs énergies acquises en cours de partie, dans une limite de 7 maximum.
- 2 La jauge d'invocation indique le nombre maximum de cartes pouvoir qu'un joueur peut avoir en jeu.
- 3 La piste des bonus permet à un joueur d'obtenir des avantages en cours de jeu. En contrepartie, ce même joueur perdra des points de prestige en fin de partie.

LES DÉS DES SAISONS

Il y a en tout 20 dés des saisons, répartis en 4 couleurs. Les dés bleus sont liés à l'hiver, les verts au printemps, les jaunes à l'été et les rouges à l'automne. À chaque début de manche, les dés correspondant à la saison en cours sont lancés. Chaque face d'un dé propose aux joueurs une ou plusieurs actions à effectuer. Ils permettent aussi de définir de combien de cases le marqueur saison avance sur la roue des saisons à la fin de la manche.





LES CARTES POUVOIR

Il y a 50 cartes pouvoir différentes, toutes présentes en 2 exemplaires. Elles permettent :

- de gagner des points de prestige en fin de partie.
- d'influer sur le jeu grâce à leurs effets.

Elles sont divisées en deux catégories : les objets magiques (fond violet) dont les effets ne bénéficient qu'à leurs possesseurs et les familiers (fond orange) dont les effets s'appliquent à plusieurs joueurs.

Une carte pouvoir est divisée en plusieurs zones :

- 1 Le nom de la carte.
- 2 Le coût d'invocation de la carte en énergies et/ou en cristaux. Quand les symboles apparaissent, ils indiquent le coût d'invocation de la carte pouvoir à payer en fonction du nombre de joueurs (2, 3 ou 4).
- 3 Le ou les effets de la carte, une fois cette dernière en jeu.
- 4 Les points de prestige que rapporte la carte en fin de la partie.

- 5 Le symbole du jeu et le numéro de la carte. Les cartes numérotées de 1 à 30 sont des cartes de base, idéales pour jouer des parties entre « débutants » ; les cartes numérotées de 31 à 50 sont des cartes plus complexes, idéales pour renouveler vos parties.

- 6 Le ou les type d'effet de la carte indiquant à quel moment son effet est appliqué.



LES ÉNERGIES

Il en existe 4 types : les énergies d'air, d'eau, de feu et de terre. Elles sont plus ou moins rares selon les saisons. Les énergies permettent aux joueurs :

- d'invoquer et d'activer certaines cartes pouvoir.
- d'obtenir des cristaux via la cristallisation.



LES JETONS BIBLIOTHÈQUE

Les jetons bibliothèque indiquent les cartes pouvoir qui rejoignent la main du joueur lors de la deuxième et de la troisième année de jeu.





Le matériel des joueurs

Chaque joueur choisit ensuite un plateau individuel. Il le positionne devant lui et prend les 4 pions du sorcier associés à la couleur de son plateau individuel. Il en place :

- un sur la case zéro en bas de la piste des cristaux.
- un sur la seconde case zéro en haut de la piste des cristaux. Ce pion sert à indiquer les centaines quand un joueur dépasse 100 cristaux.
- un sur la case zéro de la piste des bonus de son plateau individuel.
- un sur la case zéro de la jauge d'invocation de son plateau individuel.

Chaque joueur prend un jeton bibliothèque **II** et **III**. Munissez-vous de l'ensemble des cartes pouvoir. Mélangez-les et distribuez-en 9 face cachée à chaque joueur. Posez les cartes restantes à côté du plateau de jeu. Elles constituent la pioche. Juste à côté, un espace est réservé à la défausse. Les cartes défaussées ou sacrifiées en cours de partie sont placées face cachée à cet endroit. Si à un moment donné la pioche est vide, remélangez les cartes de la défausse. Ces cartes forment la nouvelle pioche.

Le joueur le plus jeune est désigné premier joueur.



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE



Seasons se déroule en deux phases de jeu distinctes.

- Dans la première phase, appelée le prélude, les joueurs sélectionnent 9 cartes pouvoir. Ces dernières vont déterminer leurs stratégies pour la deuxième phase du jeu.
- Dans la deuxième phase, appelée le tournoi, les joueurs ont 3 années pour acquérir un maximum de points de prestige et ainsi prétendre au titre d'Archimage du royaume de Xidit.



Première phase de jeu – Le prélude

I - Choisir ses 9 cartes pouvoir

Chaque joueur consulte les 9 cartes pouvoir qui lui ont été distribuées. Parmi ces cartes, il en choisit une et la place face cachée devant lui. Les cartes restantes sont placées face cachée entre lui et son voisin de gauche, comme dans le schéma ci-dessous.



Une fois que tous les joueurs ont effectué cette opération, chaque joueur prend en main les 8 cartes mises à sa disposition par son voisin de droite. De nouveau, il en choisit une qu'il place face cachée avec la première carte qu'il avait sélectionnée. On procède ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes à choisir. À la fin de cette phase, chaque joueur a donc posé devant lui 9 cartes pouvoir, face cachée.

II - Construire son jeu

À partir des 9 cartes pouvoir sélectionnées, chaque joueur constitue 3 paquets de 3 cartes. Le premier paquet rejoint directement la main du joueur. Il correspond aux cartes avec lesquelles le joueur débute le tournoi. Le second paquet de cartes pouvoir se place sous le jeton bibliothèque numéro **II** et rejoint la main du joueur lors de la deuxième année du tournoi. Quant au troisième paquet de cartes pouvoir, il se place sous le jeton bibliothèque numéro **III** et rejoint la main du joueur lors de la troisième et dernière année du tournoi. À tout moment de la partie, les joueurs peuvent regarder les cartes pouvoir qu'ils ont sélectionnées.



Important : certaines cartes pouvoir ont des effets plus décisifs en fin de partie. Il vaut donc mieux les mettre sous le jeton bibliothèque numéro 3 et ne pas encombrer votre main de départ avec. D'autres cartes ont des effets de combinaison intéressants. Il est donc plus judicieux de les jouer ensemble la même année, afin de tirer profit de cet avantage.



Deuxième phase de jeu – Le tournoi

Le tournoi se déroule en plusieurs manches successives, à l'issue desquelles est désigné le vainqueur de la partie.

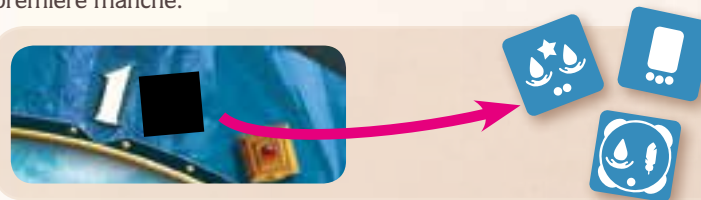
I - Début de la manche



Lancer les dés des saisons

Le premier joueur de la manche se munit des dés de saisons correspondant à la saison de la manche en cours, indiquée par le marqueur saison, puis il les lance.

Important : le joueur le plus jeune est désigné premier joueur lors de la première manche.



Exemple : une partie à deux joueurs débute entre Paul et Léa. Lors de la première manche, le marqueur saison est positionné sur la case 1 de la roue des saisons, qui indique que la manche se déroule en hiver. Le premier joueur, Paul, se munit donc des dés bleus et les lance.



Choisir son dé des saisons

Chaque face d'un dé est composée d'un ou plusieurs symboles. Chaque symbole correspond à une action qu'un joueur va pouvoir effectuer durant son tour de jeu.

Parmi les dés lancés, le premier joueur en choisit un et le place devant lui. Puis, son voisin de gauche fait de même en choisissant un dé parmi ceux restants. On répète cette opération jusqu'à ce que chaque joueur ait choisi un dé. Il reste alors un dé présent sur la table qui n'a été choisi par aucun joueur. Le tour des joueurs peut alors commencer.



Exemple : Paul vient de lancer les 3 dés bleus correspondant à l'hiver. Il en prend un et le place devant lui. Léa, son adversaire, choisit le sien parmi les 2 dés restants. Il ne reste alors qu'un seul dé, qu'aucun des deux joueurs n'a sélectionné.

Important : puisqu'il y a toujours un nombre de dés présents égal au nombre de joueurs plus un, le dernier joueur de la manche a toujours le choix entre 2 dés des saisons.

II - Le tour des joueurs

Une fois que tous les participants ont sélectionné leur dé des saisons, chaque joueur va effectuer l'un après l'autre son tour de jeu et ce, dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le premier joueur.

Un joueur peut effectuer autant d'actions qu'il le souhaite durant son tour de jeu :

- ☐ effectuer les actions de son dé des saisons.
- ☐ invoquer/activer une ou plusieurs de ses cartes pouvoir.
- ☐ utiliser un ou plusieurs bonus sur son plateau individuel.

Les actions liées aux dés des saisons

Durant son tour, un joueur doit effectuer la ou les actions proposée(s) par le dé des saisons qu'il a préalablement sélectionné :

- Recevoir des énergies :** lorsque l'un de ces symboles est présent sur un dé choisi par un joueur, ce dernier reçoit le type d'énergie indiqué. Il prend alors dans le stock le nombre et le type d'énergies apparaissant sur son dé et la/les place dans sa réserve. Suivant la saison de la manche en cours, certains types d'énergies sont plus ou moins abondants.

Important : à aucun moment un joueur ne peut posséder plus de 7 énergies dans sa réserve. Si un joueur possède déjà 7 énergies et qu'une action l'amène à en recevoir de nouvelles, il doit, parmi toutes ses énergies, n'en garder que 7 et ce, avant de faire toute autre action.



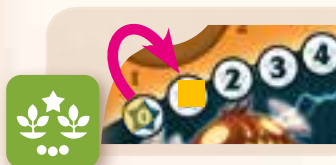
Exemple : Paul a sélectionné ce dé. Il place donc dans sa réserve 2 énergies de terre provenant du stock.

- Recevoir des cristaux :** lorsqu'un chiffre est présent sur un dé choisi par un joueur, ce dernier reçoit autant de cristaux que le chiffre indiqué sur son dé. Il avance le pion du sorcier de sa couleur, sur la piste des cristaux, du nombre de cristaux reçus.



Exemple : Paul a sélectionné ce dé. Il place donc dans sa réserve 2 énergies de terre provenant du stock et avance de 2 cases son pion du sorcier sur la piste des cristaux.

- Augmenter sa jauge d'invocation :** lorsque ce symbole est présent sur un dé choisi par un joueur, ce dernier augmente sa jauge d'invocation de 1. Cette dernière indique le nombre maximum de cartes pouvoir que le joueur a le droit d'avoir en jeu. La jauge d'invocation de chaque joueur est limitée à 15.



Exemple : Paul a sélectionné ce dé. Il place donc dans sa réserve 2 énergies de terre provenant du stock et avance d'1 case son pion du sorcier situé sur la jauge d'invocation de son plateau individuel.

Piocher une carte : lorsque ce symbole est présent sur un dé choisi par un joueur, ce dernier pioche une carte pouvoir. Il peut alors soit la garder dans sa main, soit la placer dans la défausse. Un joueur n'est pas limité dans le nombre de cartes pouvoir qu'il peut avoir en main.

Cristalliser des énergies : lorsque ce symbole est présent sur un dé choisi par un joueur, ce dernier peut transformer une ou plusieurs de ses énergies (d'un ou plusieurs types) en cristaux et ce, jusqu'à la fin de son tour.

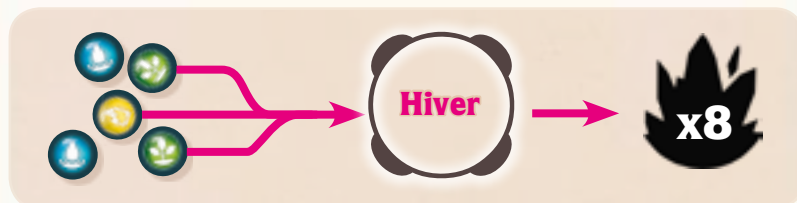
Afin de savoir en combien de cristaux chaque énergie peut être cristallisée, le joueur se réfère au cours des énergies présent sur le plateau de jeu. Ce dernier indique, selon la saison en cours, en combien de cristaux chaque énergie peut être cristallisée.

Le cours des énergies est différent suivant la saison et est donc divisé en 4 zones. L'une correspond au cours des énergies durant l'hiver, une au cours des énergies durant le printemps, une autre au cours des énergies durant l'été et enfin une dernière correspondant au cours des énergies durant l'automne.



Les énergies présentes sur le cercle extérieur se cristallisent toujours en 1 seul cristal, les énergies présentes sur le cercle central en 2 cristaux et celles présentes sur le cercle intérieur en 3 cristaux.

Un joueur utilisant la cristallisation sélectionne dans sa réserve les énergies qu'il souhaite cristalliser. Il se réfère ensuite au cours des énergies de la saison du tour, pour savoir en combien de cristaux chaque énergie est cristallisée. Le joueur avance ensuite sur la piste des cristaux son pion du sorcier d'autant de cases que de cristaux acquis. Les énergies ainsi cristallisées sont défaussées.



Exemple : durant une manche d'hiver, Paul décide de cristalliser 1 énergie de feu et 2 énergies de terre. En cette saison, les énergies de feu se cristallisent chacune en 2 cristaux, tandis que les énergies de terre se cristallisent chacune en 3. Paul défausse alors ses 3 énergies, reçoit 8 cristaux et avance son pion du sorcier sur la piste des cristaux d'autant de cases que de cristaux gagnés.

Important : l'action «cristallisation» est valable jusqu'à la fin de votre tour. Vous pouvez donc cristalliser durant ce dernier autant de fois que vous le souhaitez.



Les actions liées aux cartes pouvoir : invocation et effets

1 - INVOQUER UNE CARTE POUVOIR

Les cartes pouvoir ont de nombreux effets sur le déroulement de la partie. Afin de pouvoir utiliser leurs effets, il faut les invoquer, c'est-à-dire les mettre en jeu. Pour cela, plusieurs critères doivent être remplis. Il faut :

- payer leur coût d'invocation, c'est-à-dire défausser le type et le nombre d'énergies et/ou de cristaux qu'exige le coût d'invocation de la carte pouvoir.
- disposer d'une jauge d'invocation suffisante pour les invoquer. Ainsi, pour invoquer une deuxième carte pouvoir, il faut que la jauge d'invocation du joueur soit au moins de 2.

Une fois que tous ces critères ont été respectés, la carte pouvoir est invoquée et considérée comme étant en jeu. Cette carte est posée face visible devant le plateau individuel du joueur. Le joueur qui vient d'invoquer la carte lit alors à ses adversaires son effet, afin que chacun puisse en prendre connaissance.

Important :




- on peut invoquer plusieurs cartes par tour, tant que les prérequis présentés ci-dessus sont respectés.
- un joueur peut avoir en jeu 2 fois la même carte pouvoir : les effets des cartes se cumulent.
- un joueur n'est pas limité dans le nombre de cartes pouvoir qu'il peut avoir en main.
- si l'effet d'une carte pouvoir est en opposition avec l'une des règles du jeu, l'effet de la carte prime.
- un lexique précisant les effets des cartes pouvoir est disponible à la fin de ce livret.
- certains effets de cartes pouvoir permettent de mettre en jeu gratuitement une autre carte. Cette dernière n'est pas considérée comme ayant été invoquée. Les effets de cartes pouvoir se déclenchant à l'invocation d'une autre carte pouvoir ne sont donc pas pris en compte.



Exemple : Paul veut invoquer sa carte Main de la Fortune. Il s'assure dans un premier temps de disposer d'une jauge d'invocation suffisante pour invoquer une nouvelle carte. Il a actuellement 3 cartes en jeu, sa jauge d'invocation est à 4, il peut donc encore invoquer une carte. Il paye ensuite son coût d'invocation en se défaussant d'une énergie de terre, d'une de feu, d'une d'air et de 3 cristaux. Sa Main de la fortune est désormais invoquée, posée au-dessus de son plateau individuel.

2 - LES TYPES D'EFFETS DES CARTES POUVOIR

Les types d'effets des cartes pouvoir permettent de déterminer à quel moment il faut résoudre le ou les effets de la carte venant d'être mise en jeu. Ils sont de 3 natures différentes:

-  **Les effets d'arrivée en jeu :** l'effet de la carte se déclenche uniquement lorsque la carte vient d'être mise en jeu.
-  **Les effets permanents :** l'effet de la carte perdure toute la partie, tant que cette carte reste en jeu.
-  **Les effets d'activation :** l'effet de la carte pouvoir ne se déclenche que lorsque cette même carte est activée par le joueur qui la possède.

Pour utiliser l'effet d'activation de l'une de ses cartes, un joueur doit :

- incliner à 90° la carte pouvoir. La carte ainsi inclinée n'est redressée qu'au début de la prochaine manche. Une carte déjà inclinée ne peut l'être une seconde fois dans le même tour.
- payer le coût d'activation de la carte. Afin d'être activées, certaines cartes pouvoir nécessitent un prérequis, comme par exemple le sacrifice d'une carte. Si vous ne pouvez payer ce coût d'activation, vous ne pouvez pas non plus utiliser son effet.

Une fois ces deux prérequis remplis, le joueur peut appliquer l'effet de la carte.

Les actions liées à l'utilisation de bonus

Durant la partie, un joueur peut utiliser jusqu'à 3 bonus. Ces actions offrent des avantages supplémentaires au joueur qui, en contrepartie perd des points de prestige en fin de partie.

Il en existe de 4 types :



En utilisant ce bonus, vous pouvez échanger 2 énergies de votre choix en provenance de votre réserve contre 2 énergies de votre choix du stock.




En utilisant ce bonus, vous pouvez cristalliser des énergies en provenance de votre réserve. Référez-vous au cours des énergies de la saison et ajoutez un cristal pour chaque énergie cristallisée. Ainsi, une énergie de terre qui se cristallise normalement en hiver en 3 cristaux, se cristallise avec ce bonus en 4 cristaux.



En utilisant ce bonus, vous pouvez augmenter de 1 votre jauge d'invocation.



En utilisant ce bonus, au lieu d'utiliser l'action « piocher une carte » de votre dé des saisons , piochez 2 cartes pouvoir. Placez-en une dans votre main et défaussez la carte restante.

À chaque fois qu'un joueur utilise un bonus, il fait progresser d'une case vers la droite son pion du sorcier situé sur sa piste des bonus. Il en découle un malus en terme de points de prestige, décompté en fin de partie. Ainsi, si un joueur utilise 1 seul de ses bonus durant le tournoi, il reçoit un malus de 5 points de prestige en fin de partie. S'il utilise 2 de ses bonus, il reçoit un malus de 12 points de prestige. Et enfin, s'il utilise ses 3 bonus, il reçoit un malus de 20 points de prestige.

Important : un joueur peut avoir recours à ses bonus 3 fois au maximum au cours d'une partie. Il a le droit d'utiliser 3 fois le même bonus ou bien à chaque fois un bonus différent. Il peut les utiliser tous durant le même tour ou bien lors de tours différents.

Ordre de résolution des actions du tour des joueurs

Les actions suivantes des dés des saisons, doivent toujours être résolues avant d'effectuer toute autre action : piocher une carte, recevoir des énergies, recevoir des cristaux, augmenter sa jauge d'invocation. Une fois ces actions résolues, les joueurs peuvent effectuer leurs autres actions du tour dans l'ordre de leur choix.

III - Fin de la manche

Lorsque tous les joueurs ont terminé leur tour, c'est la fin de la manche.

Avancée sur la roue des saisons et changement de saisons

Lors de la fin de la manche, on regarde le nombre de points figurant sur le dé qui n'a été sélectionné par aucun des joueurs. Le marqueur saison avance d'autant de cases que de points figurant sur le dé restant. De façon égale, tous les dés du jeu possèdent 2 faces avec 1 seul point, 2 faces avec 2 points et enfin 2 faces avec 3 points. Ainsi les parties avancent plus ou moins vite selon le dé qui n'a pas été sélectionné par les joueurs.

Lors de la fin de la manche, lorsque le marqueur saison franchit les cases 3, 6, 9 et 12, un changement de saison s'opère. Le changement de saisons affecte l'effet de certaines cartes pouvoir.



Exemple : ce dé n'a été choisi par aucun des joueurs. Lors de la fin de la manche, le marqueur saison avance donc de 3 cases puisque 3 points figurent sur ce dé.



Changement d'année

Lorsque le marqueur saison passe de la case 12 à la case 1 sur la roue des saisons, un changement d'année s'opère. On avance d'une case le marqueur année au centre du plateau de jeu. Si les joueurs entrent dans la deuxième ou troisième année de jeu, ils rajoutent à leur main les cartes pouvoir entreposées sous leur jeton bibliothèque correspondant. Si un joueur a encore en main des cartes pouvoir de l'année précédente, il les conserve et les ajoute aux nouvelles cartes qu'il vient de recevoir.



Désigner un nouveau premier joueur

Le voisin à la gauche du premier joueur devient le nouveau premier joueur. Il lance les dés correspondant à la saison indiquée par le marqueur saison sur la roue des saisons. Une nouvelle manche débute.

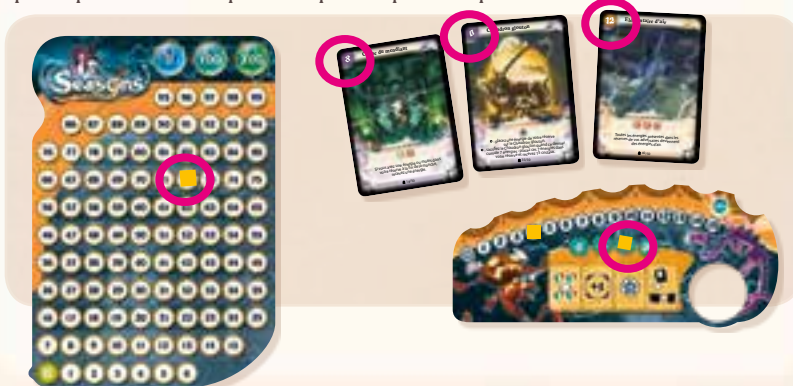
IV - Fin de la partie

Lors de la 3^e année de jeu, si à la fin d'une manche, le marqueur saison se trouve au delà de la 12^e case de la roue des saisons, la partie prend fin. Les joueurs additionnent alors :

- le total de leurs cristaux. Chaque cristal rapporte un point de prestige.
 - les points de prestige présents sur leurs cartes pouvoir en jeu.
- À cet ensemble de points, les joueurs soustraient :
- 5 points de prestige pour chaque carte pouvoir encore dans leur main.
 - les éventuels points de malus présents sur leur piste des bonus.

Important : les énergies non utilisées en fin de partie ne rapportent aucun point de prestige.

Le joueur ayant accumulé le plus de points de prestige est désigné nouvel archimage du royaume de Xidit. En cas d'égalité, c'est le joueur ayant invoqué le plus de cartes pouvoir qui remporte la partie.



Exemple : Paul cumule 72 cristaux en fin de partie sur la piste des cristaux, ce qui équivaut à 72 points de prestige. En additionnant ceux présents sur ses cartes, en l'occurrence 68, il obtient un total de 140 points de prestige. Cependant, Paul a utilisé 2 bonus au cours de la partie (-12) et n'a pas pu invoquer l'une de ses cartes pouvoir qu'il a dû garder en main (-5). Son score final est donc de 123 points de prestige.

Lexique des cartes et précisions



1/50 Amulette d'air

Au moment où vous mettez en jeu l'Amulette d'air, avancez votre pion du sorcier de 2 cases sur votre jauge d'invocation.



2/50 Amulette de feu

Au moment où vous mettez en jeu l'Amulette de feu, piochez 4 cartes pouvoir. Consultez-les et gardez-en une que vous placez dans votre main. Placez les 3 cartes restantes dans la défausse.



3/50 Amulette de terre

Au moment où vous mettez en jeu l'Amulette de terre, avancez votre pion du sorcier de 9 cases sur la piste des cristaux.



4/50 Amulette d'eau

- Au moment où vous mettez en jeu l'Amulette d'eau, recevez 4 énergies de votre choix en provenance du stock et placez-les sur l'Amulette d'eau.
- Les énergies placées sur l'Amulette d'eau ne sont pas considérées comme faisant partie de votre réserve, mais vous pouvez les utiliser comme tel. Elles ne sont donc pas affectées par les effets du Coffret merveilleux, de la Corne du mendiant, de l'Elémentaire d'air, de la Lanterne de Xidit, de Lewis Grisemine, de la Potion de rêves, de la Potion de vie et du Traité maudit d'Arus.



5/50 Balance d'Ishtar

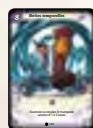
- Pour activer la Balance d'Ishtar, défaussez 3 énergies identiques en provenance de votre réserve, afin de les cristalliser en 9 cristaux. Avancez alors votre pion du sorcier de 9 cases sur la piste des cristaux.
- La Balance d'Ishtar peut être activée même si vous ne disposez pas de l'action de cristallisation.
- La Balance d'Ishtar est affectée par l'effet de la Bourse d'lo et par le bonus de cristallisation.



6/50 Bâton du printemps

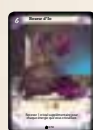
- À chaque fois que vous invoquez une carte pouvoir, avancez votre pion du sorcier de 3 cases sur la piste des cristaux.

- L'effet du Bâton du printemps n'affecte que les cartes pouvoir invoquées depuis la main du joueur. Les cartes pouvoir mises en jeu gratuitement par l'intermédiaire d'autres cartes comme le Calice divin, l'Orbe de cristal ou la Potion de rêves ne rapportent donc aucun cristal au possesseur du Bâton de printemps.



7/50 Bottes temporelles

- Les Bottes temporelles ne nécessitent aucun cristal et aucune énergie pour être invoquées.
- Au moment où vous mettez en jeu les Bottes temporelles, avancez ou reculez d'une à trois cases le marqueur saison sur la roue des saisons.
- Si les Bottes temporelles font reculer le marqueur saison de l'hiver à l'automne :
 - reculez le marqueur année d'une case.
 - conservez toutes les cartes pouvoir que vous avez en main.
- Si les Bottes temporelles vous amènent à changer de saison (en avançant ou en reculant le marqueur saison), les cartes affectées par le changement de saison comme Figrim l'avaricieux ou le Sablier du temps font immédiatement effet.



8/50 Bourse d'Io

- À chaque fois que vous cristallisez une énergie, avancez votre pion du sorcier d'une case sur la piste des cristaux et ce, en plus du gain de cristaux obtenu grâce à la cristallisation.
- L'effet de la Bourse d'Io affecte les effets de la Balance d'Ishtar et de la Potion de vie.
- À l'inverse, l'effet de la Bourse d'Io n'a aucun impact sur l'effet du Chaudron glouton et du Crâne de dragon.



9/50 Calice divin

- Au moment où vous mettez en jeu le Calice divin, piochez 4 cartes pouvoir et invoquez-en une gratuitement, sans payer son coût d'invocation. Cette carte pouvoir ainsi mise en jeu ne déclenche pas l'effet de l'Arcano Sangsue, du Bâton du printemps et du Vase oublié d'Yjang. Placez les 3 cartes restantes dans la défausse.
- Vous devez posséder une jauge d'invocation suffisante pour pouvoir mettre en jeu cette nouvelle carte. Dans le cas contraire, la carte piochée est défaussée.



10/50 Syllas le fidèle

Au moment où vous mettez en jeu Syllas le fidèle, chaque adversaire doit sacrifier une carte pouvoir en jeu qu'il possède.



11/50 Figrim l'avaricieux

- Suivant que vous jouez à 2, 3 ou 4 joueurs, le coût d'invocation de Figrim l'avaricieux n'est pas le même.
- À chaque fois que l'on change de saison, tous vos adversaires doivent vous donner 1 cristal. Ils reculent d'une case leur pion du sorcier sur la piste des cristaux. Avancez votre pion du sorcier sur la même piste d'autant de cases que de cristaux ainsi gagnés.
- Un adversaire n'ayant aucun cristal n'est pas concerné par l'effet de Figrim l'avaricieux.



12/50 Naria la prophétesse

Au moment où vous mettez en jeu Naria la prophétesse, piochez autant de cartes que de joueurs (vous y compris). Choisissez-en une et placez-la dans votre main. Ensuite, parmi les cartes restantes, distribuez-en une de votre choix à chacun de vos adversaires.



13/50 Coffret merveilleux

- À chaque fois que vous possédez 4 énergies ou plus dans votre réserve à la fin de la manche, recevez 3 cristaux. Avancez alors de 3 cases votre pion du sorcier sur la piste des cristaux.
- L'effet du Coffret merveilleux prend en compte les énergies placées sur le Grimoire ensorcelé qui font partie de votre réserve. À l'inverse, les énergies présentes sur l'Amulette d'eau ou le Chaudron glouton ne font pas partie de votre réserve et n'affectent donc pas le Coffret merveilleux.



14/50 Corne du mendiant

- À chaque fois que vous possédez 1 énergie ou moins dans votre réserve à la fin de la manche, recevez 1 énergie de votre choix en provenance du stock et placez-la dans votre réserve.
- L'effet de la Corne du mendiant prend en compte les énergies placées sur le Grimoire ensorcelé, qui font partie de votre réserve. À l'inverse, les énergies présentes sur l'Amulette d'eau ou le Chaudron glouton ne font pas partie de votre réserve et n'affectent pas la Corne du mendiant.



15/50 Dé de la malice

- Le dé de la malice ne nécessite aucun cristal et aucune énergie pour être invoqué.
- À chaque fois que vous activez le Dé de la malice, relancez le dé des saisons que vous avez choisi et ce, avant d'avoir effectué ses actions. Ne prenez en compte que le nouveau dé pour effectuer vos actions du tour.

- Vous recevez 2 cristaux chaque fois que vous activez l'effet de votre Dé de la malice.
- Si vous possédez 2 Dés de la malice, vous pouvez utiliser les deux à la suite si les actions de vos 2 premiers dés ne vous conviennent pas. Recevez alors 4 cristaux.



16/50 **Kairn le destructeur**

Pour activer Kairn le destructeur, défaussez une énergie de votre choix en provenance de votre réserve. Chaque adversaire recule alors de 4 cases son pion du sorcier sur la piste des cristaux.



17/50 **Amsug Longcoup**

- Au moment où vous mettez en jeu Amsug Longcoup, chaque joueur (vous y compris) renvoie dans sa main l'une de ses cartes objet magique déjà en jeu.
- Un joueur ne possédant pas d'objet magique invoqué n'est pas concerné par l'effet d'Amsug Longcoup.



18/50 **Grimoire ensorcelé**

- Au moment où vous mettez en jeu le Grimoire ensorcelé, recevez 2 énergies de votre choix en provenance du stock, que vous placez dans votre réserve.
- Tant que le Grimoire ensorcelé est en jeu, il augmente la capacité de votre réserve, lui permettant de stocker jusqu'à 10 énergies au lieu de 7.
- Les énergies placées sur le Grimoire ensorcelé sont considérées comme faisant partie de votre réserve. Elles sont donc affectées par l'effet du Coffret merveilleux, de la Corne du mendiant, de l'Elémentaire d'air, de la Lanterne de Xidit, de Lewis Grisemine, de la Potion de rêves, de la Potion de vie et du Traité maudit d'Arus.
- Il est possible à tout moment de déplacer les énergies présentes sur votre Grimoire ensorcelé vers votre réserve et vice-versa.
- Posséder deux Grimoires ensorcelés ne permet pas d'avoir jusqu'à 13 énergies dans sa réserve. La limite est de 10 énergies maximum. Un joueur ne peut donc pas entreposer d'autres énergies sur le deuxième Grimoire ensorcelé.



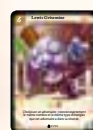
19/50 **Heaume de Ragfield**

Si vous êtes le joueur ayant en jeu strictement le plus de cartes pouvoir à la fin de la partie, avancez votre pion du sorcier de 20 cases sur la piste des cristaux.



20/50 **Main de la fortune**

- À chaque fois que vous invoquez une carte pouvoir, le coût de cette dernière est réduit d'1 énergie de votre choix. Le coût des prochaines cartes invoquées ne peut néanmoins être inférieur à 1 énergie.
- La Main de la fortune ne diminue en aucun cas les coûts d'activation de vos cartes pouvoir (comme celui de l'Orbe de cristal par exemple).
- La Main de la fortune affecte le coût d'invocation de l'Amulette élémentaire.



21/50 **Lewis Grisemine**

- Au moment où vous mettez en jeu Lewis Grisemine, recevez en provenance du stock exactement le même nombre et le même type d'énergies que l'adversaire de votre choix possède dans sa réserve. Placez les énergies ainsi reçues dans votre réserve.
- Les énergies copiées chez un adversaire ne sont pas volées, ce dernier les conserve.
- Lewis Grisemine ne copie pas les énergies placées sur l'Amulette d'eau ou le Chaudron glouton. En revanche, il peut copier les énergies placées sur un Grimoire ensorcelé.



22/50 **Cube runique d'Eolis**

Le Cube runique d'Eolis n'a aucun effet mais rapporte 30 points de prestige en fin de partie.



23/50 **Potion de puissance**

- Pour activer la Potion de puissance, sacrifiez-la afin de piocher une carte pouvoir et d'avancer de 2 cases votre pion du sorcier sur votre jauge d'invocation.
- Vous êtes obligé de conserver en main la carte pouvoir piochée. En aucun cas vous ne pouvez la défausser.



24/50 **Potion de rêves**

- Pour activer la Potion de rêves, sacrifiez-la et défaussez toutes les énergies de votre réserve afin de mettre en jeu gratuitement une carte pouvoir de votre main.
- Si un joueur ne possède aucune énergie, il peut utiliser la Potion de rêves.
- Si un joueur active la Potion de rêves, les énergies placées sur l'Amulette d'eau ou sur le Chaudron glouton ne sont pas défaussées, au contraire des énergies placées sur le Grimoire ensorcelé.
- La carte invoquée par la Potion de rêves n'est pas affectée par les effets de l'Arcano Sangsue, du Bâton de printemps et du Vase oublié d'Yjang.

**25/50 Potion de savoir**

Pour activer la Potion de savoir, sacrifiez-la afin de recevoir 5 énergies de votre choix en provenance du stock. Placez ces énergies dans votre réserve.

**26/50 Potion de vie**

Pour activer la Potion de vie, sacrifiez-la afin de cristalliser chacune des énergies de votre réserve en 4 cristaux. Avancez votre pion du sorcier d'autant de cases que nécessaire sur la piste des cristaux.

- On peut activer la Potion de vie sans posséder l'action de cristallisation.
- Les énergies placées sur l'Amulette d'eau ou le Chaudron glouton ne sont pas affectées par l'effet de la Potion de vie, au contraire des énergies placées sur le Grimoire ensorcelé.
- On ne peut pas continuer à cristalliser après avoir activé la Potion de vie, sauf si vous possédez un dé avec l'action de cristallisation ou un bonus de cristallisation.
- La Potion de vie est affectée par l'effet de la Bourse d'Io.

**27/50 Sablier du temps**

À chaque fois que l'on change de saison, recevez une énergie de votre choix en provenance du stock. Placez l'énergie dans votre réserve.

**28/50 Sceptre de grandeur**

Au moment où vous mettez en jeu le Sceptre de grandeur, avancez de 3 cases votre pion du sorcier sur la piste des cristaux pour chaque autre objet magique en jeu que vous possédez.

**29/50 Statue bénie d'Olaf**

Au moment où vous mettez en jeu la Statue bénie d'Olaf, avancez votre pion du sorcier de 20 cases sur la piste des cristaux.

**30/50 Vase oublié d'Yjang**

- À chaque fois que vous mettez en jeu une carte pouvoir, recevez une énergie de votre choix en provenance du stock. Placez cette énergie dans votre réserve.
- L'effet du Vase oublié d'Yjang n'affecte que les cartes pouvoir invoquées depuis la main du joueur. Les cartes pouvoir mises en jeu gratuitement par l'intermédiaire d'autres cartes comme le Calice divin, l'Orbe de cristal ou la Potion de rêves ne vous rapportent donc aucune énergie.

**31/50 Amulette élémentaire**

- Chaque type d'énergie est associé à un effet particulier qui se déclenche si ce type d'énergie est inclus et payé lors de l'invocation de la carte.
- Au moment où vous mettez en jeu l'Amulette élémentaire, si vous payez une énergie d'eau, recevez 2 énergies de votre choix issues du stock et placez-les dans votre réserve.

- Au moment où vous mettez en jeu l'Amulette élémentaire, si vous payez une énergie de terre, avancez votre pion du sorcier de 5 cases sur la piste des cristaux.
- Au moment où vous mettez en jeu l'Amulette élémentaire, si vous payez une énergie de feu, piochez une carte pouvoir et ajoutez-la à votre main. Vous ne pouvez pas choisir de défausser cette carte après l'avoir piochée.
- Au moment où vous mettez en jeu l'Amulette élémentaire, si vous payez une énergie d'air, augmentez votre jauge d'invocation de +1.
- On peut inclure les 4 types d'énergie dans le coût d'invocation de l'Amulette élémentaire si l'on souhaite disposer des 4 effets. Cependant, il est impossible de payer plusieurs fois un même type d'énergie pour bénéficier plusieurs fois d'un même effet.
- L'Amulette élémentaire bénéficie de la réduction d'énergie offerte par la Main de la fortune. Il est donc possible d'obtenir 2 effets différents en ne payant qu'une seule énergie.
- Si l'Amulette élémentaire est mise en jeu par l'intermédiaire du Calice Divin, de la Potion de rêves ou de l'Orbe de cristal, faites comme si vous aviez payé les 4 types d'énergies dans son coût d'invocation et donc déclenchez les 4 effets correspondants.

**32/50 Arbre de lumière**

- Pour activer l'Arbre de lumière, vous pouvez au choix défausser 3 cristaux pour recevoir 1 énergie de votre choix en provenance du stock ou défausser 1 énergie pour obtenir l'action de cristallisation.
- Lorsque l'on active l'Arbre de lumière, on ne peut utiliser qu'un seul des deux effets.

**33/50 Arcano sangsue**

- Suivant que vous jouez à 2, 3 ou 4 joueurs, le coût d'invocation de l'Arcano sangsue n'est pas le même.
- Avant de procéder à l'invocation d'une carte pouvoir, un adversaire doit d'abord vous donner 1 cristal. Il recule d'1 case son pion du sorcier sur la piste des cristaux, tandis que vous avancez le vôtre d'une case. Si un adversaire ne peut pas payer, il ne peut alors pas invoquer sa carte pouvoir.
- L'effet de l'Arcano sangsue n'affecte que les cartes pouvoir invoquées depuis la main du joueur. Les joueurs mettant en jeu gratuitement des cartes pouvoir par l'intermédiaire d'autres cartes comme le Calice divin, l'Orbe de cristal ou la Potion de rêves ne doivent pas donner 1 cristal au possesseur de l'Arcano sangsue.

**34/50 Orbe de cristal**

- Pour activer l'Orbe de cristal, vous pouvez :
 - soit regarder la première carte pouvoir de la pioche puis la reposer sur le dessus de la pioche ou bien défausser 4 énergies pour la mettre en jeu gratuitement si elle vous intéresse.
 - soit reculer de 3 cases votre pion du sorcier sur la piste des cristaux pour mettre la première carte pouvoir de la pioche à la défausse.

- Le coût d'invocation des cartes mises en jeu par l'Orbe de cristal n'a pas à être payé. Cependant il faut disposer d'une jauge d'invocation suffisante.
- Les cartes invoquées par l'Orbe de cristal ne sont pas affectées par les effets de l'Arcano Sangsue, du Bâton de printemps ou du Vase oublié d'Yjang.
- Lorsque l'on active l'Orbe de cristal, on ne peut utiliser qu'un seul des deux effets.



35/50 Chaudron glouton

- Le Chaudron glouton ne nécessite aucun cristal et aucune énergie pour être invoqué.
- Lors de chacun de vos tours, vous pouvez placer une énergie de votre réserve sur le Chaudron glouton.
- Tant qu'une énergie est placée sur le Chaudron glouton, elle ne peut pas être utilisée.
- Lorsque le Chaudron glouton reçoit sa 7ème énergie, son effet s'applique immédiatement : sacrifiez-le, placez les énergies du Chaudron glouton dans votre réserve et avancez votre pion du sorcier de 15 cases sur la piste des cristaux.
- Les énergies placées sur le Chaudron glouton ne sont pas considérées comme faisant partie de votre réserve. Elles ne sont donc pas affectées par l'effet du Coffret merveilleux, de la Corne du mendiant, de l'Elémentaire d'air, de la Lanterne de Xidit, de Lewis Grisemine, de la Potion de rêves, de la Potion de vie et du Traité maudit d'Arus.
- Rappel : à aucun moment un joueur ne peut posséder plus d'énergies que sa réserve ne le lui autorise.



36/50 Couronne vampirique

- Au moment où vous mettez en jeu la Couronne vampirique, piochez ou défaussez une carte pouvoir. Recevez autant d'énergies du stock que le nombre de points de prestige possédés par la carte piochée ou défaussée. Placez ces énergies dans votre réserve.
- Si l'on choisit de piocher une carte pour réaliser l'effet de la Couronne vampirique, on doit conserver la carte piochée.
- Vous devez révéler aux autres joueurs la carte piochée ou défaussée.
- Si la carte piochée ou défaussée n'offre aucun point de prestige ou des points de prestige négatifs, le joueur ne reçoit aucune énergie.



37/50 Crâne de dragon

- Pour activer le Crâne de dragon, sacrifiez 3 cartes pouvoir afin d'avancer de 15 cases votre pion du sorcier sur la piste des cristaux.
- L'effet du Crâne de dragon n'est pas affecté par la Bourse d'Io.



38/50 Démon d'Argos

- Au moment où vous mettez en jeu le Démon d'Argos, chaque adversaire recule d'une case son pion du sorcier sur sa jauge d'invocation et pioche une carte pouvoir. Résolez cette action dans l'ordre du tour de jeu.

- La carte pouvoir piochée ne peut pas être défaussée.
- Après résolution de l'effet du Démon d'Argos, les joueurs ayant trop de cartes pouvoir en jeu par rapport à leur jauge d'invocation n'ont pas à sacrifier de cartes.



39/50 Titus Beauregard

- Suivant que vous jouez à 2, 3 ou 4 joueurs, le coût d'invocation de Titus Beauregard n'est pas le même.
- À la fin de la manche, chaque adversaire doit vous donner 1 cristal. Avancez votre pion du sorcier d'autant de cases que de cristaux reçus. Chaque adversaire diminue d'une case son pion du sorcier sur la piste des cristaux.
- Si un adversaire n'a plus de cristal et ne peut pas vous en donner, appliquez l'effet de Titus Beauregard seulement sur les adversaires pouvant payer puis, à la fin de la manche, sacrifiez Titus Beauregard.



40/50 Elémentaire d'air

- Au moment où vous mettez en jeu l'Elémentaire d'air, tous vos adversaires transforment toutes les énergies de leur réserve en énergie d'air.
- Les énergies placées sur le Grimoire ensorcelé font partie de la réserve et sont également affectées par l'effet de l'Elémentaire d'air. À l'inverse, les énergies placées sur l'Amulette d'eau et le Chaudron glouton ne font pas partie de la réserve et ne sont donc pas affectées par l'effet.



41/50 Fées charardeuses

- Suivant que vous jouez à 2, 3 ou 4 joueurs, le coût d'invocation des Fées charardeuses n'est pas le même.
- L'effet des Fées charardeuses ne s'applique que si un joueur active l'une de ses cartes pouvoir. Cela ne concerne pas les cartes pouvoir à effet d'arrivée en jeu ou à effet permanent.
- L'un des cristaux gagnés provient des cristaux du joueur ayant activé une carte à effet d'activation.
- Le deuxième cristal reçu n'est pas donné par l'adversaire.
- Si un adversaire n'a plus de cristal lorsqu'il utilise une carte à effet d'activation, vous ne recevez pas de cristal de sa part ; cependant, cet adversaire peut activer sa carte pouvoir. Vous recevez tout de même le cristal supplémentaire.



42/50 **Traité maudit d'Arus**

■ Au moment où vous mettez en jeu le Traité maudit d'Arus, vous recevez 2 énergies de votre choix en provenance du stock, que vous placez dans votre réserve. Avancez votre pion du sorcier d'une case sur votre jauge d'invocation. Avancez votre pion du sorcier de 10 cases sur la piste des cristaux.

■ Si vous sacrifiez le Traité maudit d'Arus, défaussez toutes vos énergies placées dans votre réserve, celles sur le Grimoire ensorcelé également. Les énergies placées sur l'Amulette d'eau et le Chaudron glouton ne sont pas affectées.

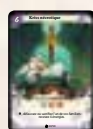
■ Le Traité maudit d'Arus possède des points de prestige négatifs.



43/50 **Idole du familier**

■ Lorsque vous activez l'Idole du familier, avancez votre pion du sorcier sur la piste des cristaux d'autant de cases que le nombre de familiers en jeu que vous possédez.

■ Au moment où vous mettez en jeu l'Idole du familier, avancez votre pion du sorcier de 10 cases sur la piste des cristaux.



44/50 **Kriss nécrotique**

Pour activer le Kriss nécrotique, défaussez une carte familier de votre main ou sacrifiez l'une de vos cartes familier en jeu. Recevez et placez alors dans votre réserve 4 énergies de votre choix en provenance du stock.



45/50 **Lanterne de Xidit**

■ À la fin de la partie, chaque énergie placée dans votre réserve vous rapporte 3 cristaux. Avancez d'autant de cases que nécessaire votre pion du sorcier sur la piste des cristaux.

■ Les énergies placées sur le Grimoire ensorcelé font partie de votre réserve. Elles vous rapportent donc chacune 3 cristaux.

■ Les énergies placées sur l'Amulette d'eau et le Chaudron glouton ne font pas partie de votre réserve et ne vous rapportent donc pas de cristaux supplémentaires en fin de partie.



46/50 **Coffre scellé d'Urm**

■ À la fin de la partie, avancez de 20 cases votre pion du sorcier sur la piste des cristaux si vous ne possédez aucun familier en jeu.

■ Posséder une carte pouvoir familier dans votre main n'annule pas l'effet du Coffre scellé d'Urm.



47/50 **Miroir des saisons**

■ Pour activer le Miroir des saisons, diminuez de « X » case(s) votre pion du sorcier sur la piste des cristaux. Transformez alors « X » énergie(s) identique(s) de votre réserve (que vous défaussez) en « X » énergie(s) identique(s) d'un autre type issues du stock.

■ «X» correspond au nombre de cristaux que le joueur paye pour activer le miroir des saisons. Si le joueur paye 3 cristaux, il pourra échanger 3 énergies d'un même type de sa réserve contre 3 énergies identiques d'un autre type en provenance du stock.

■ «X » doit être supérieur à 0.



48/50 **Pendentif de Ragnor**

■ Au moment où vous mettez en jeu le Pendentif de Ragnor, recevez une énergie de votre choix en provenance du stock pour chaque autre objet magique en jeu que vous possédez. Placez la ou les énergie(s) reçue(s) dans votre réserve.



49/50 **Sid Ombrenuit**

■ Suivant que vous jouez à 2, 3 ou 4 joueurs, le coût d'invocation de Sid Ombrenuit n'est pas le même.

■ Au moment où vous mettez en jeu Sid Ombrenuit, si vous êtes le joueur qui possède le pion du sorcier le plus avancé sur la piste des cristaux, volez à chaque adversaire 5 cristaux. Avancez alors votre pion du sorcier sur la piste des cristaux d'autant de cases que de cristaux volés. Chacun de vos adversaires recule son pion du sorcier de 5 cases sur la piste des cristaux.

■ Si au moins un joueur a autant, voir plus de cristaux que vous, vous ne volez aucun cristal à vos adversaires.

■ Si un joueur possède moins de 5 cristaux, Sid Ombrenuit lui vole l'intégralité de ses cristaux. Le joueur recule son pion du sorcier sur la case zéro de la piste des cristaux et vous avancez votre pion du sorcier d'autant de cases que de cristaux volés sur cette même piste.



50/50 **Âme damnée d'Onys**

■ Au moment où vous mettez en jeu l'Âme damnée d'Onys, avancez votre pion du sorcier de 10 cases sur la piste des cristaux et recevez une énergie d'eau en provenance du stock. Placez cette énergie dans votre réserve.

■ Seul le joueur qui met en jeu l'Âme damnée d'Onys reçoit 10 cristaux et une énergie d'eau.

■ À tout moment lors de son tour, le joueur possédant l'Âme damnée d'Onys peut choisir de passer celle-ci au joueur situé à sa gauche en défaussant une énergie d'eau. L'Âme damnée d'Onys change donc de propriétaire. L'Âme damnée d'Onys peut changer plusieurs fois de propriétaire durant une même manche.

■ Un joueur peut recevoir l'Âme damnée de son voisin de droite même s'il ne possède pas la jauge d'invocation suffisante.

■ À la fin de la manche, si un joueur possède l'Âme damnée d'Onys, il perd 3 cristaux.

■ L'Âme damnée d'Onys possède des points de prestige négatifs.

Résumé des règles

Mise en place

- Installez le plateau de jeu au centre de la table. Placez le marqueur année sur la case 1 de l'échelle des années et le marqueur saison sur la case 1 de la roue des saisons.
- Placez autant de dés de chaque couleur que de joueurs + 1.
- Placez la piste des cristaux à côté du plateau de jeu.
- Placez le stock d'énergie à côté de la piste des cristaux.
- Donnez un plateau individuel à chaque joueur, 2 jetons bibliothèque et 4 pions du sorcier associés à sa couleur. Chaque joueur place ces derniers comme suit :
 - un sur la case zéro en bas de la piste des cristaux.
 - un sur la seconde case zéro en haut de la piste des cristaux.
 - un sur la case zéro de votre piste des bonus.
 - un sur la case zéro de votre jauge d'invocation.

Distribuez 9 cartes pouvoir face cachée à chaque joueur. Mettez les cartes restantes à côté du plateau de jeu. Elles constituent la pioche. Juste à côté, un espace est réservé à la défausse.

Le Prélude

Choisir ses 9 cartes pouvoir

- Consultez les 9 cartes pouvoir qui vous ont été distribuées. Parmi ces cartes, choisissez-en une et placez-la face cachée devant vous.
- Les cartes restantes sont placées face cachée entre vous et votre voisin de gauche.
- Une fois que tous les joueurs ont effectué cette opération, prenez en main les 8 cartes mises à disposition par votre voisin de droite. De nouveau, choisissez-en une et placez-la face cachée avec la première carte que vous avez sélectionnée. On procède ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes à choisir.

Construire son jeu

- À partir des 9 cartes pouvoir sélectionnées, constituez 3 paquets de 3 cartes. Le premier paquet rejoint directement votre main.
- Le deuxième et le troisième paquet de cartes se placent respectivement sous les jetons bibliothèque II et III et rejoignent votre main en début d'année 2 et 3.

Le tournoi

Début de la manche

Le joueur le plus jeune est désigné premier joueur. Il se munit des dés des saisons correspondant à la saison de la manche en cours, indiquée par le marqueur saison, puis il les lance. En commençant par le premier joueur, puis en poursuivant sur la gauche, chaque joueur choisit ensuite un dé et le place devant lui.

Le tour des joueurs

Le premier joueur effectue ses actions durant son tour de jeu :

- effectuer les actions de son dé des saisons.
- invoquer/activer une ou plusieurs de ses cartes pouvoir.
- utiliser un ou plusieurs bonus sur son plateau individuel.

Les actions suivantes des dés des saisons, doivent toujours être résolues avant d'effectuer toute autre action : piocher une carte, recevoir des énergies, recevoir des cristaux, augmenter sa jauge d'invocation.

Fin de la manche

- Lorsque tous les joueurs ont choisi leur dé et résolu leurs actions, on avance le marqueur saison d'autant de cases que de points figurant sur le dé restant (non sélectionné par les joueurs).
- Lorsque le marqueur saison passe de la case 12 à la case 1 (automne à hiver), on avance le marqueur année d'une case sur l'échelle des années. Les joueurs reçoivent les cartes pouvoir présentes sous le jeton bibliothèque correspondant.
- Le voisin à la gauche du premier joueur devient le nouveau premier joueur. Il lance les dés correspondant à la saison indiquée par le marqueur saison sur la roue des saisons. Une nouvelle manche débute.

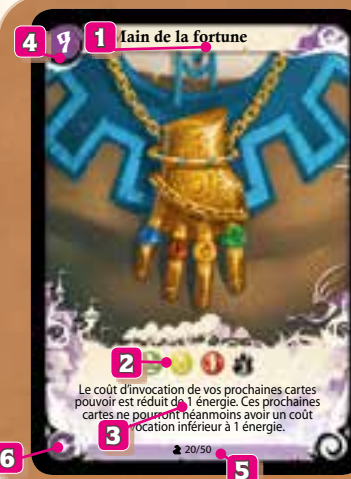
Fin de partie et décompte

Lors de la 3ème année de jeu, si à la fin d'une manche, le marqueur saison se trouve au delà de la 12ème case de la roue des saisons, la partie prend fin. Chaque joueur additionne :

- Ses cristaux.
 - Les points de prestige présents sur ses cartes pouvoir en jeu.
- À cet ensemble de points, les joueurs soustraient :
- 5 points de prestige pour chacune de leurs cartes pouvoir encore dans leur main.
 - Les points de malus présents sur leur piste des bonus.

Les cartes pouvoir

Les cartes pouvoir **violettes** représentent des **objets magiques**, tandis que les **oranges** sont des **familiers**.



- 1 Nom de la carte.
- 2 Coût d'invocation à payer en énergies et/ou en cristaux.
- 3 Effet de la carte une fois cette dernière en jeu.
- 4 Points de prestige que rapporte la carte en fin de partie.
- 5 Symbole du jeu et numéro de la carte.
- 6 Type d'effet de la carte qui indique quand la jouer.

Tableau de rareté des énergies selon la saison

	courant	Peu courant	introuvable
Hiver	Eau / Air	Feu	Terre
Printemps	Terre / Eau	Air	Feu
Été	Terre / Feu	Eau	Air
Automne	Feu / Air	Terre	Eau

Symboles des dés :

- Recevez pour chaque symbole une énergie du type concerné dans votre réserve.
- Recevez autant de cristaux que le chiffre indiqué.
- Vous pouvez cristalliser durant le tour.
- Augmentez votre jauge d'invocation de 1.
- Piochez une carte pouvoir.
- Le marqueur saison avance d'autant de cases que de points figurant sur le dé restant.

LEXIQUE ESSENTIEL

- Activer une carte** : action d'incliner une de vos cartes à effet d'activation, afin d'effectuer l'effet de la carte.
- Cristalliser** : action qui permet de transformer des énergies en cristaux, suivant le cours des énergies du plateau de jeu.
- Défausse** : zone où sont placées, face cachée, vos cartes pouvoir défaussées depuis votre main ou sacrifiées depuis le jeu.
- Défausser une carte pouvoir** : placer l'une de vos cartes pouvoir en main dans la zone de la défausse.
- Défausser des énergies** : placer des énergies de sa réserve vers le stock d'énergie.
- Familier** : catégorie de cartes pouvoir. Elles ont un fond orange.
- Invoker** : action de mettre une carte pouvoir de votre main, en jeu et ce à condition de payer son coût d'invocation et de disposer d'une jauge d'invocation suffisante.
- Jauge d'invocation** : zone de votre plateau individuel qui vous indique le nombre maximum de cartes pouvoir que vous pouvez avoir en jeu.

Symboles des cartes

- Énergie d'eau
- Énergie de Terre
- Énergie de Feu
- Énergie d'Air
- Cristal
- Indique le coût d'invocation de la carte pouvoir à payer, en fonction du nombre de joueurs (2,3 ou 4).
- Effet d'arrivée en jeu
- Effet permanent
- Effet d'activation
- Points de prestige de la carte



- Objet magique** : catégorie de cartes pouvoir. Elles ont un fond violet.
- Pioche** : paquet de cartes pouvoir n'ayant pas été distribuées durant le préluide.
- Points de prestige** : points de victoire.
- Recevoir des cristaux** : avancer votre pion du sorcier sur la piste des cristaux d'autant de cases que de cristaux reçus.
- Recevoir des énergies** : placer des énergies du stock dans la réserve de votre plateau individuel.
- Réserve** : zone de votre plateau individuel qui vous permet de conserver jusqu'à 7 énergies.
- Sacrifier** : placer une de ses cartes pouvoir en jeu dans la défausse.
- Stock** : zone où sont entreposées les énergies non utilisées par les joueurs.

REMERCIEMENTS

L'association REEL, Le MIPEUL, Damoclès, l'Ordalie, l'Etable des Jeux, A qui le Tour, Paul, Jean-Louis, Benoit F., Benoit D., Benjamin, Ghislain, Cédric, François, Laurent, Marc, Emmeline, Natacha, Mathieu, JC, ainsi que tous les testeurs croisés sur les salons.

Relecture : Stéphane Fantini