

Das Zepter Von Zavandor

Préparation du jeu

A 2 joueurs, seul 1 *Artéfact* de chaque est utilisé, à 3 ou 4 joueurs 2 de chaque et à 5 ou 6, 3 de chaque.

- Chaque joueur prend 1 plateau de jeu au hasard, reçoit 3 gemmes (2 *Opales* et 1 *Saphir*) et les placent dans sa zone active (spirale). Il reçoit également une quantité de poussière magique décrite sur son plateau individuel.
- Chacun place 1 pion sur le plateau principal pour indiquer ses PV, un autre au 1^{er} niveau de son domaine de connaissance, et 5 sur les marqueurs de connaissance et 1 sur sa limite de main (*Elfe* et *Sorcière* : 4 ; *Druide* et *Fée* : 5 ; *Magicien* et *Kobold* : 6).
- Les cartes *Artéfacts* sont mélangées séparément par pile et les 4 piles superposées (ABCD). Tirez autant de cartes qu'il y a de joueurs et placez-les, visibles, à côté du plateau principal.
- Les cartes *énergie* sont mélangées séparément et placées à côté du plateau principal. Les tuiles *poussière magique*, *énergie concentrée* et les 9 *Sentinelles* sont également mises à disposition.
- La *Fée*, niveau 1 dans la *connaissance des 9 Sages*, reçoit 2 cartes *Saphir* en plus.

Phase 1 : détermination de l'ordre du tour

Premier tour : piochez au hasard une tuile *Ordre du Tour*.

Tours suivants : celui qui a le plus de *PV* (si égalité, celui qui a le plus de points en gemmes).

Phase 2 : Obtenir de l'énergie magique

L'*énergie* est représentée par les cartes énergie (dans la main) et la poussière magique (sur le plateau individuel).

Elle est obtenue en fonction des gemmes **activées** le tour d'avant :

Opales Actives	Unités de poussière magique
1	2
2	5
3	10
4	10+2
5	10+5

Pour chaque *Saphir* activé = une carte *énergie* bleue ; *Emeraude* activée = carte verte ; etc.

Si un joueur reçoit 4 cartes *énergie* de même couleur, il prend à la place une tuile *énergie concentrée* de même couleur + 2 *poussières magiques*.

Phase 3 : Actions

- Enchantement et désenchantement des gemmes

Enchanter : permet de prendre des gemmes de la réserve générale afin de les poser sur son plateau individuel (pentagone ou activation). Au début, les joueurs ne peuvent enchanter que des *Opales* et des *Saphirs*. Avec l'*Elixir* et le *Grimoire*, ils pourront enchanter/ piocher des *Emeraudes* et des *Diamants*. Avec la *connaissance du feu*, niveau 4, un joueur peut enchanter/ piocher des *Rubis* (maxi 5).

Enchanter/ piocher nécessite de l'*énergie* (voir plateau individuel), plus le niveau est élevé moins on dépense. Au début, les joueurs ne peuvent activer que 5 gemmes maxi. Les *Artéfacts* et la *connaissance d'accumulation* permettent d'augmenter ce nombre.

Le joueur actif peut gratuitement activer et désactiver ces gemmes.

Désenchanter : un joueur peut remettre des gemmes dans la réserve générale afin de récupérer 50% de l'*énergie* qu'il aurait utilisée pour les activer (sous forme de poussière magique).

- Augmenter ses connaissances

Chaque tour, un joueur peut dépenser de l'*énergie* pour augmenter sa connaissance d'un niveau dans un domaine (plateau général). S'il n'a pas encore de pion dans ce domaine, il doit en prendre un de son plateau individuel (*Marqueurs de connaissance*), le payer en + du coût de niveau. (Un joueur qui atteint le niveau 4 gagne 2 PV).

Un joueur peut payer en avance pour prendre un pion de connaissance sans le placer = il reste dans le *Pentagone* et pourra être utilisé plus tard (idem pour le *Manteau de Camouflage* et le *Miroir Magique*).

- Enchères pour les Artéfacts et Sentinelles

Au début de chaque tour, il y a toujours autant de cartes *Artéfacts* que de joueurs et toutes les *Sentinelles* qui n'ont pas encore été mises aux enchères sont disponibles.

Le joueur actif peut miser sur **l'un ou l'autre**. Celui qui passe ne peut remiser. L'offre de départ est fixée par la carte (les bonus et malus ne comptent qu'au moment de payer).

Le vainqueur d'une enchère bénéficie immédiatement des effets de la carte. Il peut également démarrer une nouvelle enchère (et devra la payer si personne ne mise).

Si un joueur fait une offre supérieure à ses moyens (inclus le désenchantement de ses gemmes), il est **éliminé du jeu** et l'enchère est annulée.

Un joueur peut acquérir plus d'un Artéfact/ Sentinelle par tour. Il peut également en posséder en plusieurs exemplaires (sauf la **Ceinture Magique** et la **Baguette Magique**).

Bonus/ Malus Artéfacts : dès qu'un joueur, qui a le plus de PV, atteint 10 PV = 1^{er} joueur doit payer +10 *énergie*, le 2^e doit payer +5 *énergie* s'il a au moins 10 PV. Le 5^e paye -5 *énergie* dès que le 1^{er} a 10 PV. Le 6^e paye -10 *énergie*.

Bonus/ Malus Sentinelles : ces bonus ou malus sont doublés (20 et 10).

Phase 4 : Décompte des PV

La limite des cartes en main représente la volatilité de l'*énergie* magique. En cas d'excès, les joueurs défaussent sans compensation.

- Toute carte *énergie* (*Saphir*, *Emeraude*, *Rubis*, *Diamant*) compte comme une carte pour la limite.
- Toute tuile de poussière (2) compte pour 1 carte dans la limite,
- Toute tuile de poussière (5) compte pour 2 cartes dans la limite,
- Toute tuile de poussière (10) compte pour 3 cartes dans la limite,
- Toute carte *énergie concentrée* compte pour 3 cartes dans la limite.

Vous êtes autorisés à faire de la monnaie de *poussière magique* afin d'augmenter votre limite.

- Toute *Opale* et *Saphir* **actifs** = 1 PV,
- Toute *Emeraude* et *Diamant* **actifs** = 2 PV,
- Tout *Rubis* **actif** = 3 PV,
- Tout niveau 4 dans un domaine = 2 PV,
- Tout *Artéfact* acquis = voir carte,
- Toute *Sentinelle* = 5 PV (+ bonus sur la carte)

Lors de cette phase, si **5 Sentinelles ou plus** ont été acquises par les joueurs, le jeu prend fin. Celui qui a le plus de PV remporte la partie (en cas d'égalité, vainqueurs ex-aequo).

Artéfacts

Zauberbuch (Grimoire) 20/ 1

Le propriétaire est capable d'enchanter/ piocher des *Emeraudes* dans la réserve générale. Chaque *Grimoire* offre une remise de 15 *énergie* pour l'achat du *Manteau de Camouflage*.

Mise minimum : 20 points. PV : 1.

Runenstein (Pierre runique) 20/ 1

Le propriétaire peut avancer son pion dans un domaine d'un niveau (gratuitement et en plus de l'avance normale). Chaque *Pierre* vaut remise de 10 *énergie* pour l'achat du *Calice de Feu*.

Mise minimum : 20. PV : 1.

Kristallkugel (Boule de Cristal) 20/ 1

Le propriétaire augmente sa limite de cartes de 3. Chacune vaut remise de 5 *énergie* pour l'achat d'*Elixir*.

Mise minimum : 20. PV : 1.

Zaubergürtel (Ceinture Magique) 30/ 2

Le propriétaire peut avoir +2 gemmes actives qui sont placées sur la *Ceinture*. Un joueur ne peut avoir qu'**une seule** *Ceinture Magique*.

Mise minimum : 30. PV : 2.

Spiegel (Miroir Magique) 40/ 2

Le propriétaire peut placer 1 de ses pions de connaissance inutilisé dans le *Pentagone*. Tous les autres joueurs perdent une gemme active sans compensation (dans la réserve générale).

Mise minimum : 40. PV : 2.

Schutzkristall (Cristal de Protection) 40/ 2

Il fonctionne comme une *Emeraude* active de plus durant la Phase 2, offrant au propriétaire une carte *énergie verte*. Cela peut permettre d'acquérir une carte *énergie concentrée*.

Mise minimum : 40. PV : 2.

Elixir (Elixir) 60/ 2

Le propriétaire peut enchanter/ piocher des *Diamants* et reçoit immédiatement 1 *Diamant* gratuit. Chaque *Boule de Cristal* vaut remise de 5 *énergie*.

Mise minimum : 60. PV : 2.

Charismatikmaske (Masque de Charisme) 50/ 3

Le propriétaire peut avancer 1 de ses pions de connaissance d'1 niveau (gratuitement et en plus de toute avance normale). Chaque *Masque* vaut remise de 20 *énergie* pour l'achat d'une *Sentinelle*.

Mise minimum : 50. PV : 3.

Zauberstab (Baguette Magique) 60/ 3

Le propriétaire peut posséder +2 gemmes actives qui sont placées sur la *Baguette*. Il augmente également sa limite de 3 cartes. Un joueur ne peut avoir qu'1 seule *Baguette*.

Mise minimum : 60. PV : 3.

Feuerkeich (Calice de Feu) 80/ 4

Il fonctionne comme un *Rubis* actif de plus, offrant au propriétaire une carte *énergie rouge* durant la Phase 2. Cela peut lui permettre de posséder une carte *énergie concentrée*. Chaque *Pierre Runique* vaut remise de 10 *énergie* pour l'achat d'un *Calice*.

Tarnmantel (Manteau de Camouflage) 80/ 5

Le propriétaire peut placer 1 de ses pions de connaissance inutilisé dans le *Pentagone*. Tous les autres joueurs perdent 1 gemme active sans compensation. Chaque *Grimoire* vaut remise de 15 *énergie* pour l'achat du *Manteau*.

Mise minimum : 80. PV : 4.

Talisman (Talisman) 100/ 8

Le propriétaire peut avancer 1 de ses pions dans un domaine de connaissance de 2 niveaux (gratuitement et en plus de toute avance normale) ou 2 pions d'1 niveau.

Mise minimum : 100. PV : 8.

Sentinelles

Offre minimum pour chaque Sentinelle : 120. PV : 5+ bonus carte.

Phénix (Phoenix)

2 PV pour chaque type de gemme active (10 PV maxi).

Hibou (Eule)

2 PV pour chaque domaine maîtrisé au niveau 4 (12 PV maxi).

Renard (Fuchs)

2 PV pour chaque *Saphir* actif (12 PV maxi)

Crapaud (Kröte)

2 PV pour chaque *Pierre Runique*, *Cristal de Protection*, *Grimoire* et *Elixir*.

Licorne (Einhorn)

1 PV pour chaque *Diamant* actif (11 PV maxi).

Chat (Kater)

2 PV pour chaque *Opale* active (12 PV maxi).

Scarabée (Skarabaüs)

1 PV pour chaque *Emeraude* active (11 PV maxi).

Corbeau (Rabe)

2 PV pour chaque *Boule de Cristal*, *Masque de Charisme*, *Ceinture Magique* et *Baguette Magique*.

Salamandre (Salamander)

2 PV pour chaque *Rubis* actif (10 PV maxi).

Domaines de connaissance

Connaissances des gemmes : enchantement et désenchantement réduit de 10% par niveau (*Sorcière* niveau 1).

Connaissance des flux d'énergie : poussière magique en plus à chaque tour (*Elfe* niveau 1).

Connaissance du Feu : enchantement des *Rubis* dès le niveau 4 (*Druide* niveau 1).

Connaissance des 9 Sages : 2 cartes *énergie* pour chaque nouveau niveau atteint (1 seule fois). Pas utilisables dans le même tour. Ne comptent pas dans la limite de cartes en main. (*Fée* niveau 1).

Connaissance des Artéfacts : acquisition des *Sentinelles* et *Artéfacts* moins cher (*Magicien* niveau 1).

Connaissance de l'Accumulation : activation de plus de 5 gemmes, niveau 2 et 3 (1 seule gemme), niveau 4 (2 gemmes). (*Kobold* niveau 1).