

① Phase d'installation

Pendant cette phase, un des joueurs prépare la zone de jeu.

1. Augmenter les points de Magie (PM)

Bougez le marqueur de PM sur le nombre suivant (dans la zone des points de magie).

- * on n'effectue pas cette action à la première manche.
- * on ne bouge plus le marqueur une fois 15 atteint.

2. Placer les cartes Quête

Prenez un nombre de cartes Quête de la pioche égal au nombre de joueur +1. Laissez les cartes faces cachées pendant cette opération. Placez la première carte face cachée, et les autres face visible dans la zone de jeu (voir fig 1)

② Phase des Grimoires (les joueurs jouent tous en même temps)

Cette phase servira à déterminer l'ordre dans lequel les joueurs joueront pendant la phase de Quête.

1. Placez le marque-page

Chaque joueur va secrètement choisir une page, y placer le marque page et refermer le grimoire. Le nombre inscrit sur la page ne peut pas être plus élevé que le nombre indiqué par le marqueur de PM (points de magie)

2. Révéler les pages choisies

Chaque joueur ouvre et montre la page qu'il a choisie.

3. Ordre du tour de jeu

L'ordre du tour de jeu (phase de Quête) est déterminé comme suit:

Groupe A: Les joueurs qui ont pris une page qui n'a pas été choisie par d'autres joueurs.

Groupe B: Les joueurs qui ont choisi la/les même(s) page(s).

Pour les joueurs du groupe A: Ils reçoivent un jeton d'ordre en accord avec le nombre inscrit sur la page. Plus petit est le nombre sur la page plus petit sera le nombre du jeton d'ordre qu'il recevra.

Pour les joueurs du groupe B: Ils reçoivent tous un jeton d'ordre en respectant ceci : si un joueur avait un jeton élevé alors il aura un jeton avec une valeur basse ou bien inversement.

- * chaque joueur qui a révélé une page avec un sort temporel, doit l'utiliser à ce moment du jeu

③ Phase de Quête (réalisée par tous les joueurs mais chacun leur tour)

On commence par le joueur qui a le jeton d'ordre 1, et il devra réaliser les actions suivantes (ainsi que tous les autres joueurs mais à leur tour) :

Séquence d'action

1. Utiliser l'effet du Grimoire

Le joueur, dont c'est le tour, utilise l'effet qu'il a sélectionné pendant la phase des Grimoires.

- * Voir la page 4 pour plus amples informations sur l'utilisation de chaque effet.

2. Prendre une carte Quête

Le même joueur prend une carte quête de son choix dans la zone de jeu.

- * Un Compagnon est placé face visible dans le Territoire du joueur, par contre un trésor est placé face cachée.
- * Quand un joueur prend une carte face cachée de la zone de jeu, il la regarde secrètement puis la place dans son Territoire comme indiqué ci-dessus.

Lorsque tous les joueurs ont réalisé ces actions en respectant leur ordre de tour de jeu, les cartes restantes dans la zone de jeu sont défaussées.

La manche se termine à cet instant, et pour la manche suivante on recommence à partir de la phase d'installation. Répétez le processus jusqu'à ce qu'un des joueurs ait gagné assez de cartes pour terminer la partie.

Fin du jeu

Le jeu prend fin lorsqu'un des joueurs a gagné une des séries de cartes suivantes.

10 cartes Quête Trésors

10 cartes Quêtes Compagnon

- * Une fois qu'un joueur a obtenu le nombre de cartes requis, la manche va à son terme et le jeu se termine à la fin de la manche et ce quoiqu'il se passe après.
- * Exception : si les deux deck Quête et la défausse n'ont plus de carte alors le jeu s'arrête à ce moment.

Chaque joueur fait le total des ses PV.

● Comptage des PV

Chaque joueur fait le total des cartes présentes dans son Territoire.

Cartes Quêtes

Cartes Objets

Jetons points de victoire

Le joueur ayant le plus de PV gagne la partie.

En cas d'égalité, le concepteur du jeu, Hayato Kisaragi, gagne la partie.

- 3 -

1. La Chance

- vous pouvez choisir de défausser la carte face cachée qui se trouve dans la zone de jeu. Dans ce cas, vous ne pouvez pas retourner la carte que vous venez de prendre de la pioche de carte Quête; placez la face cachée dans la zone de jeu.

2. Silence

3. Boule de feu

4. Guérison

- Lorsque vous prenez une carte de la défausse, mélangez, faces cachées, toutes les cartes défaussées pour former une pile et choisissez en une au hasard.

5. Accélération

- Effet spécial qui n'est pas utilisé pendant la phase de quête mais pendant la phase des Grimoires. N'utilisez pas cet effet pendant la phase de Quête.

6. Résistance

7. Création

- Les cartes Objets ne peuvent être prises que grâce à cette page.
- Après avoir pioché une carte Objet, ne la montrez pas aux autres joueurs mais posez la face cachée dans votre Territoire. La seule exception possible est la carte « Chausse Bénie ». Si vous piochez cette carte suivez les instructions qui y sont inscrites.

8. Tempête

- jeton de PV de valeur 2 cela signifie soit 2 jetons de valeur 1 ou bien 1 jeton de valeur 2.

9. envoûtement

- Si 2 joueurs ou plus ont le plus grand nombre de Compagnons choisissez l'un d'eux comme cible.
- Si un sort Défensif a été joué par le joueur qui a le plus grand nombre de Compagnons et que ce sort est toujours actif, visez le joueur avec le second nombre plus élevé de Compagnons.

10. Convocation de l'élémentaire

- Même si vous êtes à égalité pour le plus petit total de PV, vous pouvez toujours utiliser cet effet.

11. Arrêt du temps

- Utilisez le Sort Temporel pendant la phase des Grimoires et le Sort Défensif pendant la phase de Quête.

12. Polymorphe

- Si 2 joueurs ou plus sont à égalité pour le plus grand total de jetons de PV, choisissez-en un comme cible.
- Si le joueur avec le plus grand total a utilisé un Sort Défensif et que celui-ci est toujours actif, à la place choisissez comme cible celui avec le second total le plus élevé.
- Si 2 joueurs ou plus sont à égalité pour le plus grand total de jetons de PV, choisissez-en un comme cible.

13. Attaque des météorites

14. Domination

- Si 2 joueurs ou plus ont le plus grand nombre de Compagnons choisissez l'un d'eux comme cible.
- Si un sort Défensif a été joué par le joueur qui a le plus grand nombre de Compagnons et que ce sort est toujours actif, visez le joueur avec le second nombre plus élevé de Compagnons.

15. Souhait

- Lorsque vous devez prendre 3 cartes défaussées au hasard, mélangez d'abord les cartes défaussées (face cachée) et choisissez-en 3 au hasard.

Liste des Cartes

- Cartes Quête-Trésors :
 - 12 cartes pièce en Bronze
 - 10 cartes pièce en Argent
 - 7 cartes pièce en Or
- Cartes Quête-Compagnons :
 - 3 cartes Espion
 - 3 cartes Mercenaire
 - 3 cartes Valeur
 - 3 cartes Archer
 - 3 cartes Marchand
 - 3 cartes Nonne
 - 3 cartes Scélérat
 - 3 cartes Prince
 - 3 cartes Reine
 - 3 cartes Roi
- Cartes Objets :
 - 5 cartes Épée en Bronze
 - 2 cartes Bracelet en Argent massif
 - 1 carte Coupe en Or
 - 9 cartes Junk (camelote)
 - 1 carte Chaussures Bénies
- Marque-Page
 - 1 marque-page Air
 - 1 marque-page Terre
 - 1 marque-page Feu
 - 1 marque-page Eau



One Draw Co., Ltd

303 Whitehouse Komine, 2-34-15 Touhoku, Niiza-shi, Saitama-ken, Japan 352-0001

URL : <http://one-draw.jp/>
Email : mail@one-draw.jp

- Producer
- Game designer
- Character designer
- Package designer
- Graphic designer
- Assistant producers

- Translator
- Scenario designer
- Printed by

ONE DRAW
Hayato Kisaragi
Shusaku Kondo
Matthias Catrein
Keita Komiya
Takeshi Kawai
Hiroki Kasawa
Mero Kido
Stephane Athimon
Seiji Kanai
Man-into Co., Ltd