



Livret de Règle



Histoire

Les grimoires sont d'anciens livres possédant des pouvoirs magiques. Les aventuriers sont ceux qui explorent les ruines et les grottes à la recherche de trésors.

Avec leur grimoire, ces aventuriers vont ouvrir une voie vers une nouvelle ère.

version 1.0
© 2010 ONE DRAW

Concept du jeu

Dans ce jeu, vous êtes un aventurier en quête de trésors. En utilisant votre grimoire, vous entrez en compétition avec d'autres aventuriers pour trouver des Trésors et des Compagnons.

Si vous avez le plus de points de victoire (PV), vous remportez la partie.

Contenu

4 grimoires, 58 cartes Quêtes, 18 cartes Objets, 4 Marques-Pages, 23 jetons de PV, 1 marqueur de points de magie (MP), 4 jetons d'ordre de tour de jeu, 1 tapis de jeu, et 3 livrets de règles (1 Japonais, 1 Français, 1 Anglais).

Cartes Quêtes

Rassemblez les cartes Quêtes en achevant des quêtes.

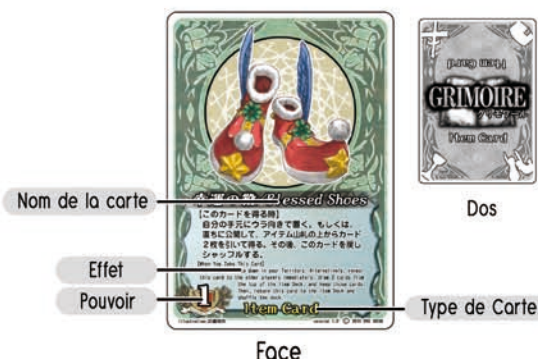
Il y a deux types de cartes Quête : Trésors et Compagnons.

* Cartes Jaunes = Trésors, Cartes Marrons = Compagnons.



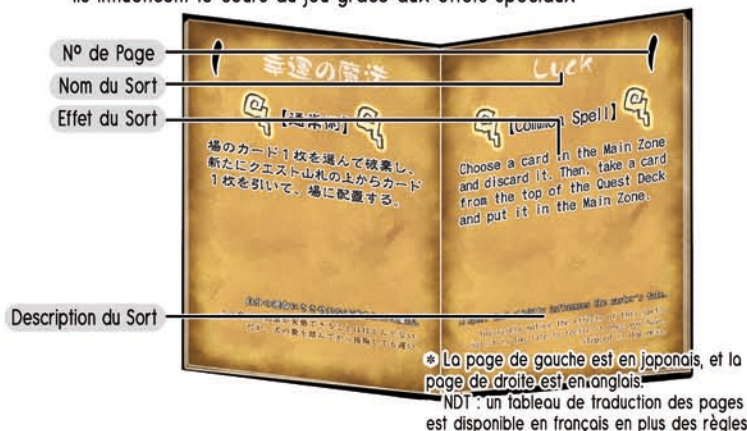
Cartes Objets

Vous pouvez rassembler des cartes Objets en utilisant des effets spéciaux du Grimoire.



Grimoire

Ils influencent le cours du jeu grâce aux effets spéciaux.



Installation du Jeu

① Distribution des Grimoires

Donnez un Grimoire et une marque page à chaque joueur.

* Lorsqu'il y a moins de 4 joueurs, laissez les grimoires et marque pages restants dans la boîte.

② Installation de la zone de jeu

Installez la zone de jeu et placez les objets nécessaires comme indiqué dans la figure ①.

■ Pioche cartes Objets

C'est ici que se trouve la pioche des cartes objets.

Mélangez toutes les cartes et formez une pioche face cachée.

■ Zone de défausse

C'est ici qu'on place en tas les cartes quêtes défaussées.

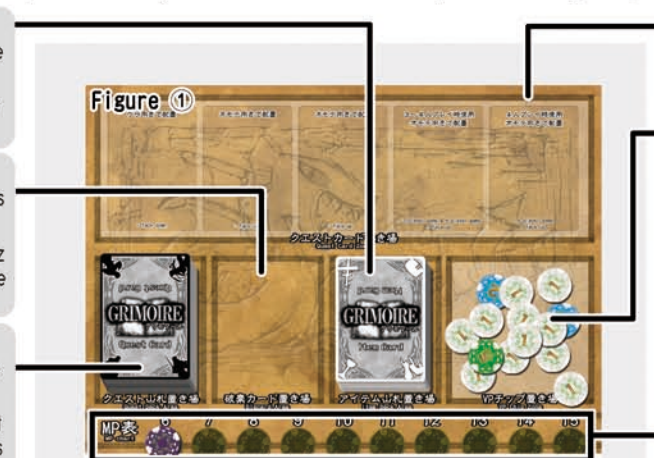
Lorsque vous vous défaussez d'une carte, celle-ci doit être face visible dans la pile.

■ Pioche cartes Quêtes

C'est ici qu'on place la pioche des cartes Quêtes.

Mélangez les cartes Quête et placez les en pile face cochées à cet endroit.

* Si la pioche était épuisée, mélangez les cartes quêtes défaussées de manière à former une nouvelle pioche.



* La zone de carte Quête et la zone de jetons de PV sont appelées zone de jeu.

■ Territoire des joueurs

Chaque joueur possède son Territoire devant lui; c'est là qu'il dépose les cartes Quête, les cartes Objets qu'il gagne. On place les cartes Trésors et les cartes Objets faces cochées de manière à ce que les autres joueurs ne puissent pas les voir.

■ Zone de Quête

Les cartes quêtes sont placées ici. C'est aussi ici que les joueurs les prennent pendant le jeu.

■ Zone des jetons PV

C'est ici qu'on place les jetons PV. Mettez y tous les jetons 1, 2 et 5. Lorsque vous prenez 1 jeton de PV, vous le prenez d'ici vers votre Territoire.

* A n'importe quel moment du jeu, les joueurs peuvent échanger des jetons PV dont la somme est égale à 1 jeton de valeur supérieure.

* Si par hasard vous venez à manquer de PV durant le jeu, utilisez d'autres objets (pièces...) à la place.

■ Zone des points de Magie

Cette grille montre l'évolution des points de magie (PM) pendant le jeu. La valeur indiquée s'applique à tous les joueurs. Placez le marqueur de PM sur 6 au début de la partie.

③ Première répartition des jetons d'ordre de jeu

Ces jetons sont distribués avant le début du jeu. Utilisez les jetons 1 et 2 dans une partie à 2 et les jetons 1, 2, et 3 dans une partie à 3 et tous les jetons dans une partie à 4.

Les joueurs jouent à Pierre-Papier-Ciseaux (ou utilisent une autre méthode) pour déterminer dans quel ordre ils choisiront un des jetons d'ordre. Le gagnant choisit un jeton en premier et le second en choisit un autre et ainsi de suite.

Commencez à jouer une fois l'installation terminée

Tour de jeu

Le jeu se déroule de la manière suivante:

★ Début de Manche

① Phase d'installation

Un joueur prépare la zone de jeu pour la manche.

② Phase des Grimoires

L'ordre des joueurs est décidé par l'utilisation de leur Grimoire.

③ Phase de Quête

A leur tour, les joueurs réalisent un certain nombre d'actions (par exemple utiliser l'effet spécial de son Grimoire, gagner une carte quête).

★ Fin de Manche

* Chaque manche consiste en ces 3 étapes ①, ② et ③.

Fin du jeu

Lorsqu'un des joueurs a obtenu son 10ème trésor ou son 10ème Compagnon, on finit la manche et la partie est terminée. Chaque joueur compte ses PV (cartes et jetons). Le joueur avec le plus grand total de PV remporte la partie.