





Règles du jeu

Définition du Sabbat: Le sabbat est une assemblée nocturne de sorciers et de sorcières, venus par les airs sur leurs balais ou sur un bouc un samedi soir. Le lieu du sabbat est sinistre à souhait. Des marécages, des marais stagnants et pestilentiels l'entourent. (On parle aussi de bois et même de vieilles églises ou d'un manoir en Sanagal.) Ce concours de Magie, dont le seul but est de désigner le meilleur Magicien des Terres Connues, se tient une fois par an. Les mages, retors et à l'humour très original, prennent une soirée durant laquelle ils s'efforcent de terroriser les peuples d'HELVETIA.

Légendes d'Helvétia, TOME 4, manuscrit 184 de Wili Tella, an 7 de l'unification

Afin que le meilleur magicien d'Helvétia soit désigné!

En Terre d'Helvétia, la magie est innée. Mais elle est plus une maîtrise des sciences obscures qu'un simple pouvoir tombé du ciel. A ce jeu, les mages de Sanagal sont passés maîtres. Dans leurs universités que jalouse le reste du pays, les mages s'entraînent, développent et entretiennent une magie séculaire que d'autres peuplades leur envient.

Afin de se mesurer aux autres «magiciens» d'Helvétia, Sanagal organise chaque année un concours auquel sont conviés les plus importants sorciers d'Helvétia: le Sabbat.

Si le reste d'Helvétia croit que le Sabbat est un moment de détente où l'on se déguise et où l'on joue à effrayer ses voisins, c'est dans un manoir sombre d'une colline de Sanagal que les derniers 4 s'affrontent afin de hanter les autres régions d'Helvétia, pour le plus grand plaisir des professeurs de l'université de Sanagal.

Moi, Wili Tella, ai assisté à ce concours de mes propres yeux. Et je sais aujourd'hui pourquoi le temps de Sabbat est un temps joyeux, mais aussi terrifiant pour les peuples d'Helvétia!

Introduction

Cher ami adepte de magie,

Vous êtes convié à notre concours annuel de sorcellerie qui se tiendra à la prochaine lune dans notre manoir de Sanagal

Vous y êtes attendu avec votre petit personnel (sept fantômes au maximum). Soyez à l'heure, et préparé.

Tenue correct exigée. Réponse souhaitée. Merci de détruire ce message dès réception, et surtout: n'en parlez à personne!

Bien à vous,
Mage Eric Zwillgi

Quelque part à Zugriga...

Cher prince, tu as été désigné pour défendre notre région à ce concours, et je m'en réjouis. Prends avec toi quelques sbires, mais étanche ta soif. Il n'est pas temps encore de les affaiblir. Tu trouveras au manoir notre table de magicien.

Fais honneur à notre peuple, et bois le sang de cette coupe afin de sceller notre accord !

Note de l'éditeur

Ce monde d'Helvétia, bien qu'inspiré de la Suisse, n'a pour but que de vous divertir. En aucun cas, nous n'avons souhaité diffamer une personne ou un peuple de ce beau pays ou un honorable voisin. L'humour seul a été notre guide dans la création de cet univers. Nous espérons qu'il vous plaira.



Contenu de la boîte

La boîte contient:

- 4 pions «magiciens»,
 - une succube d'Argosola (bleu),
 - un vampire de Zugriga (rouge),
 - une mage de Sanagal (jaune),
 - un elfe de Luserna (vert),
- 28 pions «fantômes»,
 - 7 esclaves pour la succube (bleu),
 - 7 sbires pour le vampire (rouge),
 - 7 esprits pour la mage (jaune),
 - 7 feux-follets pour l'elfe (vert),
- 4 plateaux,
 - un plateau «manoir»,
 - un plateau «pont-levis»,
 - un plateau «régions»,
 - un plateau «cimetière»,
- 4 plateaux joueurs
 - une table d'alchimiste (jaune),
 - une table de magicien (rouge),
 - une table maquillage (bleu),
 - un dolmen en bois (vert),
- 16 tuiles «manoir»,
- 10 tuiles «portail»,
- 100 «ressources» (maudites au verso),
 - 20 araignées,
 - 20 queues de rat,
 - 20 pierres précieuses,
 - 20 masques de Sabbat,
 - 20 chimères,
- des marqueurs (en 4 couleurs à chaque fois),
 - 1 marqueur «terreur»,
 - 1 marqueur «point de victoire»,
 - 1 marqueur «ordre du tour»,
 - 1 marqueur «bonus»,
 - 1 marqueurs +100,
- 16 tuiles «miroir»,
- 7 cartes «temps»
- 12 cartes POWER (3 par peuple),
- cette règle du jeu.

Vocabulaire utilisé:



«Magicien» est utilisé pour représenter les 4 magiciens qui s'affrontent. Ce mot est utilisé aussi bien pour la succube (oui, dans Helvétia, le succube est féminin), que le vampire, l'elfe ou la mage.



«Fantôme» est utilisé pour représenter les serviteurs des magiciens. Ce mot est utilisé aussi bien pour les esclaves, que pour les sbires, les feux-follets ou les esprits.



«Ressource» est utilisé pour représenter les 4 éléments magiques du jeu. Ce mot est utilisé aussi bien pour les araignées, que pour les queues de rat, les pierres précieuses ou les masques.



«Régions» est utilisé pour représenter les 8 régions du plateau «régions».

«Jardins» est utilisé pour représenter les 6 emplacements entourant les tuiles «manoir» au sein du château.

Règles

But du jeu:

À la fin de la partie, le joueur qui possède le plus de points de victoire (PV) a gagné.

Idée du jeu:

Dans Sabbat Magica, chaque joueur représente un magicien désigné par son peuple venu se mesurer aux autres pour le concours de meilleur magicien d'Helvétia.

Le magicien qui saura le plus efficacement organiser ses fantômes, ses pouvoirs et ses ressources et qui effrayera les autres régions d'Helvétia, sera reconnu comme le plus grand magicien de son temps, pour un an.

Dans Sabbat Magica, vous pouvez jouer Sanagal (les mages), Zugriga (les vampires), Luserna (les elfes) ou Agrosola (les succubes).

Quelque part à Sanagal...

Mes frères, l'heure est à la concentration. Le concours de magie de cette année verra les plus grands magiciens d'Helvétia se confronter sur un art natif de nos contrées : la magie.

Le savoir ne suffit plus à faire de nous les Grands Magiciens de notre temps ; les vampires, les succubes et d'autres peuplades ont rattrapé leur retard, et mettent en péril notre réputation de Grands Mages.

Cette année, l' élu devra non seulement maîtriser notre art, mais il devra être capable de le sublimer, de diriger son armée d'esprits afin de terrifier avec panache et style les peuples d'Helvétia.

Quelqu'un se sent-il prêt à relever le défi ?

Dans la salle, toutes les mains se lèvent...

Les ressources ne sont pas limitées. Elles sont normalement en nombre suffisant, mais si par malheur elles venaient à manquer, utilisez des marqueurs quelconques pour les comptabiliser.

Présentation de certains éléments du jeu

Plateaux

un plateau «régions»
zone de PV
emplacement pour fantômes

un plateau «pont-levis»
aide de jeu
emplacement pour fantômes

un plateau «manoir»
jardin
emplacement pour fantômes
aide de jeu
piste de PV

un plateau «cimetière»
fantômes non utilisés
rappel cantine - primaire
rappel cantine - secondaire



Tuiles

une tuile «portail»



tuiles « manoir »



une tuile «miroir»



Carte «temps»



Titre de la carte

Bonus du tour de jeu

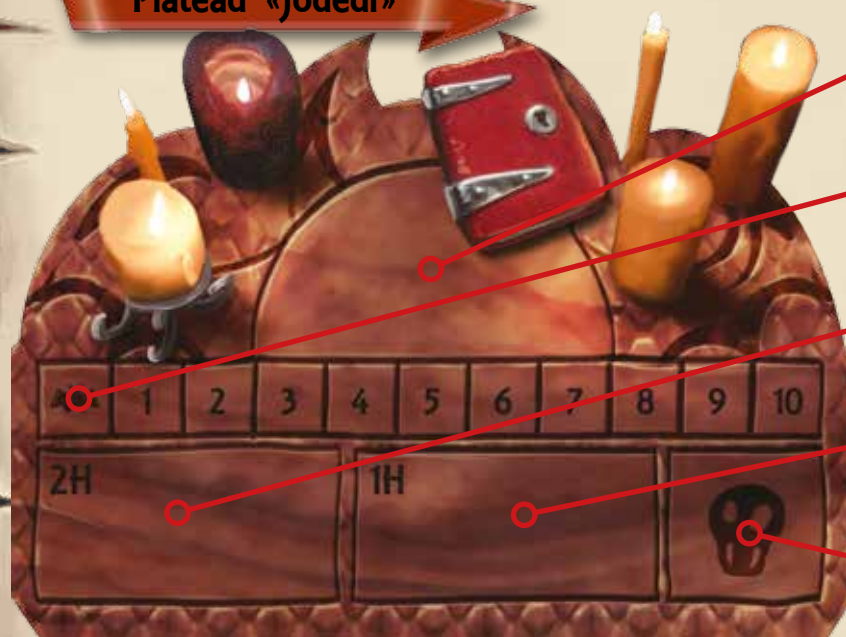
Nombre d'actions

Zones de départ

Ligne d'action

Ordre du tour

Plateau «joueur»



zone d'homologation

Réserve de point de terreur

Réserve 2H

Réserve 1H

Ressource maudite

Carte POWER



Équipe

Couleur d'équipe

Titre

Ressources

Araignée



Queue de rat



Masque



Pierre précieuse



Chimère



Maudites





Mise en place

Les plateaux sont posés au centre de la table. D'un côté le plateau «manoir», de l'autre le plateau «régions», reliés entre eux par le plateau «pont-levis». Le plateau «cimetière» prend place à côté du manoir.

Mélangez les 16 tuiles «manoir» et placez-les aléatoirement sur le parquet du manoir.

Mélangez les 10 tuiles «portail» et placez-en 8 sur les portails du plateau «régions». Les 2 tuiles restantes sont posées face visible à côté du plateau.

Placez les 16 tuiles «miroir» face intacte (3 terreurs) autour de la salle du manoir.

Prenez les cartes «temps». Ecartez la carte «Full Moon» (4 actions). Mélangez le reste des cartes, enlever une carte face cachée qui est remise dans la boîte, et faites une pioche face cachée avec les 5 cartes restantes. La carte Full Moon est posée face visible à côté de la pioche. Elle est la carte «temps» utilisée pour le premier tour.

Chaque joueur prend un peuple composé de:

- Un pion «magicien»;
- 7 fantômes de sa couleur;
- Un plateau joueur de sa couleur;
- 4 marqueurs de sa couleur;
- 3 cartes POWER de son peuple;
- Le jeton «+ 100» de son peuple.

Le pion magicien est posé sur le bord extérieur en haut de son plateau joueur. Les fantômes sont posés sur le plateau «cimetière». Les cartes POWER sont tenues à proximité (variante en fin du livret). Les marqueurs de chaque joueur sont posés : le premier sur le 0 de la piste des scores (plateau «manoir»), le second sur le 3 de la piste «terreur» (plateau «joueur») et le troisième sur la carte Full Moon selon l'ordre du tour. Lors de la mise en place, cet ordre du tour est défini aléatoirement. Le dernier marqueur servira à l'obtention des bonus dès le deuxième tour (A3).

Déroulement du jeu

La partie se déroule en 6 tours (1 par carte «temps») représentant chacun 1 heure dans la réalité.

Chaque tour se décompose en 3 phases:

- A. Étude: les magiciens se préparent!
- B. Manigances: les magiciens agissent!
- C. Intendance: les magiciens statuent sur l'évolution des scores.

A. Étude

L'étude se décompose elle-même en 3 phases:

- A.1 Malédiction (sauf au premier tour)
- A.2 Invocation
- A.3 Bonus du tour de jeu (sauf au premier tour)

A.1 Etude – Malédiction

Toutes les ressources sur les plateaux «joueurs» sont déplacées d'une heure vers la droite.

En commençant par la case la plus à droite, la ressource maudite (s'il y en a) est remise dans la réserve. Le joueur concerné perd immédiatement 5 PV.

Puis, les ressources de la case 1H sont déplacées sur la case «maudite» (tête de mort) et sont toutes transformées en une unique ressource «maudite» (ressource au choix, elle est simplement retournée sur son côté «maudit»).

Exemple:

Alice possède trois ressources (2 queues de rat et un masque) sur sa case 1H. Au moment de la phase malédiction, elle défaisse ses trois ressources, puis ajoute une ressource maudite sur la case «maudite».

Enfin, les ressources sur la case 2H sont déplacées sur la case 1H.

A.2 Etude – Invocation

Tous les joueurs font cette phase simultanément.

On retourne la carte «temps» suivante qui vient recouvrir la carte du tour précédent (Full Moon au premier tour). On ne retourne pas de carte au premier tour. Cette carte définit le nombre d'actions disponibles pour le tour en cours (2, 3 ou 4) et indique les bonus disponibles qui seront perçus à la phase suivante (A3).

Chaque joueur réunit ensuite tous ses fantômes disponibles sur le cimetière et sur le pont-levis. Il en sélectionne un certain nombre qu'il cache dans sa main droite, tandis que le reste est caché dans sa main gauche. Un joueur peut très bien choisir de ne mettre aucun fantôme dans sa main droite. Une fois que chaque joueur a choisi, on révèle simultanément sa main droite, et les fantômes sélectionnés prennent place sur le pont-levis, tandis que les fantômes restés dans la main gauche retournent sur le cimetière.

On détermine ensuite l'ordre du tour en comptant le nombre de fantôme de chaque couleur sur le cimetière. Le joueur possédant le plus de fantôme sur le cimetière est premier joueur, et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur qui est donc celui qui possède le moins de fantôme sur le cimetière. En cas d'égalité, l'ordre du tour ne change pas.

ATTENTION: si un joueur possède un fantôme à la cantine (plateau «jardin»), il dépose ses fantômes du cimetière sur la case +2/+1 afin de profiter de son bonus lors de l'établissement de l'ordre du tour. Le bonus s'applique aussi si tous vos fantômes sont utilisés (aucun fantôme dans le cimetière).



Tuiles portails: En effet, toutes les combinaisons de 2 ou 3 ressources sont décrites sur les tuiles, ainsi, en voyant les 2 tuiles restantes, il est plus facile pour les joueurs de connaître les 2 combinaisons qui ne seront pas utilisées pour cette partie.

L'ordre du tour du premier tour sera redéfini lors de la phase invocation (A2) déjà.

Les fantômes sur le cimetière ne seront pas disponibles pour ce tour.

A2: Astuce: lors de votre première partie, sélectionnez entre 1 et 3 fantômes.

Le bonus de la «cantine» ne doit pas être oublié.



A.3 Etude – Bonus du tour de jeu 🎁

En commençant par le premier joueur, chacun reçoit un bonus au choix de la carte Temps. Le premier joueur choisit un bonus. Ce bonus devient indisponible pour le second joueur qui choisit à son tour un des bonus restants, et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait choisit un et un seul des bonus disponibles. Le quatrième marqueur de couleur est utilisé pour plus de clarté.

Comme un bonus ne peut être choisit deux fois, plus le joueur joue tard dans l'ordre du tour, moins il y a de bonus disponibles.

B. Manigances 🦋

Chaque joueur peut maintenant faire une action dans l'ordre du tour. Puis une seconde action dans l'ordre du tour. Et ainsi de suite jusqu'à ce que le nombre d'actions de la carte «temps» soit épuisé.

Afin de s'aider dans la résolution des actions, on bouge le marqueur de chaque joueur sur la carte «temps» en cours.

Il y a 2 actions possibles:

- B.1 Mouvement du Magicien 🧙
- B.2 Mouvement des Fantômes 🦋

B.1 Manigances – Mouvement du magicien 🧙

Dans ce cas, les fantômes ne se déplacent pas.

Le joueur doit déplacer son magicien d'une case orthogonalement ou diagonalement sur une tuile «manoir».

Arrivé sur la nouvelle case manoir, le magicien actif peut utiliser l'effet de la case OU en profiter pour utiliser un miroir (les détails sont expliqués plus loin).

Au premier mouvement du magicien, le joueur actif le déplace du plateau joueur sur le plateau «manoir», plaçant son magicien sur n'importe quelle case vide du manoir.

B.2 Manigances – Mouvement des fantômes 🦋

Dans ce cas, les magiciens ne se déplacent pas.

Chaque fantôme peut se déplacer 1 fois (sauf les fantômes dans le cimetière) d'une des manières suivantes:

- du pont-levis à un des jardins;
- du pont-levis à une région d'Helvétia (plateau «régions») afin de terroriser la population en payant le coût du portail;
- d'une région d'Helvétia ou d'un jardin jusqu'au pont-levis (le fantôme sera alors disponible pour une prochaine action) pour gagner immédiatement 1 point de terreur;
- d'une région d'Helvétia à une région adjacente (sans payer le coût du portail);
- d'un jardin à un jardin adjacent.

Si un fantôme entre dans une région d'Helvétia depuis le pont-levis, il doit s'acquitter du coût du portail en prenant les ressources de son plateau joueur (case 1H ou 2H) et les paye en plaçant ces ressources sur la case centrale de son plateau joueur. Puis, il peut choisir de se placer sur une case libre sans combattre, ou de combattre tous les fantômes présents dans cette région.

Lorsqu'un fantôme entre dans un jardin du manoir, il peut choisir de se placer sur une case libre sans combattre, ou de combattre tous les fantômes présents dans le jardin.

Si un fantôme vient d'une case voisine des régions ou des jardins, il choisit aussi entre se mettre sur une case libre sans combattre, ou de combattre tous les fantômes présents.

Avec cette action, le joueur actif peut déplacer tous ses fantômes. Nous vous conseillons de coucher les fantômes ayant bougé pour plus de clarté. N'oubliez pas de les relever dès la fin de l'action.

Le combat ⚔️

Lorsqu'un fantôme arrive sur une région ou un jardin, il peut se rendre sur une case libre sans combattre.

Si aucune place n'est disponible, et qu'il ne veut pas combattre, le fantôme est remis sur le cimetière, et chaque autre joueur présent sur la case reçoit immédiatement 2 PV, et le joueur actif reçoit 1 point de terreur.

S'il souhaite combattre, alors il doit combattre tous les fantômes présents sur la case. Pour cela, il doit payer des points de terreur de son plateau joueur: 2 par fantôme appartenant au joueur situé avant lui dans l'ordre du tour, 1 par fantôme appartenant au joueur situé après lui dans l'ordre du tour.

Exemple

si vert veut attaquer les fantômes rouge et bleu sur la cantine, il devra payer 3 points de terreur (pris sur son plateau joueur). 2 points de terreur pour rouge qui joue avant lui, et 1 point pour bleu qui joue après lui.



Une fois les points de terreur défaussés, le fantôme gagne automatiquement le combat, et gagne immédiatement 2 PV par fantôme présent sur la case. Le fantôme qui a mené l'attaque prend la première place. Ensuite, chaque fantôme est déplacé d'une case vers le bas. S'il n'y a plus de case disponible, le dernier fantôme est remis sur le cimetière et ne sera plus disponible pour ce tour. Le joueur qui possédait ce fantôme reçoit un point de terreur pour sa peine.

ATTENTION: si un de vos fantômes se trouve sur le terrain d'entraînement, ajoutez 1 PV au combat.

Exemple

Vert décide donc de combattre. Il remporte 4 PV puisqu'il a combattu rouge et bleu situés sur ce jardin. S'il avait possédé un fantôme sur le terrain d'entraînement, il aurait remporté un 5ème PV.



Il ne peut y avoir qu'un seul magicien par case!

Avec son déplacement, un fantôme ne peut jamais aller directement du plateau «régions» au plateau «manoir»!

On ne peut jamais posséder plus de 10 points de terreur.

Dans une même région/même jardin, il ne peut jamais y avoir 2 fantômes appartenant au même magicien (même couleur).

Les ressources prises pour payer le coût d'un portail sont prises indifféremment de la réserve 2H ou 1H.

Si un fantôme, en quittant son emplacement, libère une place dans une région ou un jardin, les fantômes encore en place remonte d'un cran, remplissant ces vides.

Lorsque vous combattez, vous devez combattre tous les fantômes présents dans le jardin ou la région.

On ne peut pas se défendre contre une attaque de fantôme.



C. Intendance

L'intendance se décompose elle-même en 3 phases:

- 🍴 • C.1 Nourriture
- 👤 • C.2 PV des régions
- 🕷️ • C.3 Homologation

C.1 Intendance – Nourriture

Chaque joueur doit nourrir ses fantômes en terreur. Pour cela, il faut dépenser un point de terreur par fantôme qui ne se trouve pas dans le cimetière.

ATTENTION: si un fantôme se trouve à la cantine, vous pouvez déduire 1 ou 2 points de terreur à ce que vous devez payer pour nourrir vos fantômes.

Si vous ne pouvez nourrir tous vos fantômes, alors les fantômes non-nourris sont immédiatement remis dans le cimetière, et le joueur perd 1 PV par fantôme non-nourri.

C.2 Intendance – PV des régions

Chaque joueur score maintenant les PV des régions sur lesquelles se trouve l'un de ses fantômes. La position de son fantôme dans la région n'a aucune importance.

C.3 Intendance – Homologation

Chaque joueur regarde la case centrale de son plateau joueur (ressources payées pour entrer par les portails). Pour chaque série de 4 ressources différentes contenues dans cette case, le joueur actif les défasse et prend une ressource chimère.

ATTENTION: si un de vos fantômes se trouve dans le bureau de l'alchimiste, vous pouvez conserver 1 ou 2 (selon votre position dans le jardin) ressources en les plaçant dans votre réserve 2H au lieu de les défasser lors de cette phase de jeu.

Après l'homologation, un nouveau tour de jeu commence. Si c'était le 6ème tour, et qu'il ne reste donc aucune carte dans le paquet «temps», alors, le jeu se termine.

5. Fin du jeu

Le jeu s'arrête immédiatement après le 6ème tour.

On comptabilise alors les PV : 5 PV par chimères en sa possession, qui s'ajoutent aux PV actuels.

Le joueur avec le plus de PV remporte la partie. En cas d'égalité, la victoire est partagée.

6. Précisions des règles

Tuiles Manoir

Chaque tuile standard permet de prendre 2 ressources du même type qui rejoignent la case 2H du plateau joueur.

Il y a 4 tuiles spéciales:



- Le grimoire: le joueur peut se défasser d'une ressource maudite (case tête de mort).



- L'horloge: le joueur prend toutes ses ressources de sa case 1H (plateau «joueur») et les remet dans sa case 2H.



- Le terroriser: le joueur défasse une seule ressource 1H ou 2H de son plateau joueur. Il reçoit immédiatement 4 points de terreur si la ressource provient de sa réserve 2H, respectivement 2 points de terreur si elle provient de sa réserve 1H.



- L'épendium: le joueur échange la quantité de son choix d'un seul type de ressources 1H et/ou 2H et en reçoit la même quantité mais d'un ou plusieurs types de ressources au choix. Ces ressources sont reposées dans la même case du plateau joueur que les ressources originales (1H ou 2H).

Exemple

le joueur jaune donne 4 «queues de rat» et prend en échange 2 «masques», une «araignée» et une «pierre précieuse».

Afin de faciliter le décompte (C1), payez 7 moins le nombre de fantôme sur le cimetière en point de terreur.

L'homologation (C3) est obligatoire, et ne peut être mise de côté pour un tour ultérieur.

Vous mettez les ressources conservées dans votre réserve 2H en fin de tour (C3 Homologation). Donc au prochain tour, ces ressources passeront dans votre réserve 1H (A1 Malédiction).

Les points de terreur reçus sont immédiatement comptabilisés sur la ligne de terreur du plateau joueur. De même, à chaque fois qu'un joueur reçoit des PV, ils sont immédiatement comptabilisés sur la piste de PV du plateau «manoir».



Quelque part à Luserna...

« Mes amis,

Il est temps de sortir du bois. Les Mages nous ont invités à nous confronter à eux dans un concours de magie, et il me tarde de nous comparer aux meilleurs magiciens de ce pays. Trop longtemps nous sommes restés discrets, et puisque c'est d'un concours, et non d'un combat qu'il s'agit, il me semble que le jeu en vaille la chandelle. Imaginez tous les progrès et tous les échanges de savoir qui pourraient découler de notre simple présence là-bas ?

Notre père à tous, Père Ni, nous représentera là-bas !

Bonne chance à lui !



Miroirs



Chaque miroir à trois états: entier, fendu, brisé.

En début de partie, tous les miroirs sont entiers. Lorsqu'un magicien décide d'utiliser un miroir, il commence par le fendre (retourner la tuile miroir sur son côté fendu). Il gagne immédiatement pour cela 3 points de terreur.

Si un magicien décide d'agir sur un miroir fendu, il devient alors brisé (défausser la tuile «miroir») et ne rapporte que 2 point de terreur (au lieu de 3).

Un magicien ne peut jamais agir sur un miroir brisé.

On ne peut agir sur un miroir qu'une fois par action.

Jardins

Il y a six jardins bordant le manoir qui donnent des bonus lors de certaines phases du jeu. Tous ont un effet qui dépend de votre position (●premier = bonus majeur ou ○deuxième = bonus mineur). Ces bonus sont facultatifs.

• La verrerie:

●majeur: à chaque fois que vous agissez sur un miroir, il vous rapporte 1 point de terreur de plus.

○mineur: seuls les miroirs fendus (≠ entiers) rapportent 1 point de terreur de plus quand vous les brisez.

• Le globe de cristal:

●majeur: les régions rapportant normalement 2 ou 3 PV vous rapportent 1 PV de plus lors de la phase de PV des régions (C2).

○mineur: seules les régions qui rapportent normalement 2 PV vous rapportent 1 PV de plus.

• La cantine:

●majeur: vous devez nourrir 2 fantômes de moins lors de la phase de nourriture (C1), de plus, lors de l'établissement de l'ordre du tour (A2), ajoutez +2 à votre total de fantômes présents dans le cimetière.

○mineur: vous devez nourrir 1 fantômes de moins lors de la phase de nourriture (C1), de plus, lors de l'établissement de l'ordre du tour (A2), ajoutez +1 à votre total de fantômes présents dans le cimetière.

• Le terrain d'entraînement:

●majeur: chaque combat remporté vous rapporte +1PV 1 PV de plus (quel que soit le nombre de fantôme vaincu).

○mineur: chaque combat remporté sur le plateau «régions» vous rapporte 1 PV de plus (quel que soit le nombre de fantôme vaincu).

• Le bureau de l'alchimiste:

●majeur: lorsque vous validez un ou plusieurs lots de 4 ressources différentes lors de la phase de l'homologation (C3), remplacer jusqu'à deux ressources par lot dans votre réserve 2H au lieu de les défausser.

○mineur: lorsque vous validez un ou plusieurs lots de 4 ressources différentes lors de la phase de l'homologation (C3), remplacer une ressource par lot dans votre réserve 2H au lieu de les défausser.

• Le jardin Zen :

●majeur: à chaque fois qu'un fantôme revient sur le pont-levis (partant d'une région ou d'un jardin), il vous rapporte 2 points de terreur au lieu de 1.

○mineur: à chaque fois qu'un fantôme revient sur le pont-levis en partant d'une région, il vous rapporte 2 points de terreur au lieu de 1.

Plateau «régions»

Chaque territoire d'Helvétia offre des PV qui sont comptabilisés durant la phase PV des régions (C2) de chaque tour.

- Turgapel (centaures) 4 PV
- Neshata (lapins) 3 PV
- Gineva (diplomates) 2 PV
- Vada (gladiateurs) 3 PV
- Friburga (nonnes) 2 PV
- Valé (fous) 3 PV
- Berena (ours) 2 PV
- Grisa (ogres) 3 PV

Miroirs :

Entier ➡ fendu:
3 points de terreur

Fendu ➡ brisé:
2 points de terreur

Un magicien ne peut agir sur un miroir brisé!

Un bonus s'applique si au moment de la réalisation de l'action, un fantôme occupe la case bonus correspondante. Ainsi, un fantôme qui est retiré du jardin zen rapportera toujours 1 seul point de terreur (et jamais 2 : il n'est plus sur le jardin zen au moment de la réalisation de l'action). La même logique s'applique aux autres bonus du jeu.

Quelque part en Argosola...

Une succube, assise sur une ruine de vieilles pierres, dans un marais sordide, caresse les cheveux d'un esclave enchaîné:
«Sage...


Voilà, reste tranquille, tout va bien se passer.

Pose ta tête sur mes genoux, tu es bien, voilà...

J'adore quand tu me caresses les cuisses comme ça...

Tu es un bon homme, toi, hein, un tout bon homme, n'est-ce pas... tu es bien avec maman... tututututu! Mais oui! Mais oui!


Allez, assez joué! Préparons-nous: nous devons montrer à ces magiciens ce que charmer veut dire!»



Cartes Temps

Chaque carte Temps (à part la première) propose des bonus qui pourront être choisis dans l'ordre du tour lors de la phase bonus du tour de jeu (A3).

PV • x PV Le joueur ajoute x PV à son total actuel

 • x T Le joueur ajoute x points de terreur à son plateau joueur



• 1 ressource Le joueur prend une ressource de son choix de la réserve générale et la met dans sa réserve 2H



• 1 ressource X Le joueur prend la ressource désignée de la réserve générale et la met dans sa réserve 2H


Voici les 7 cartes Temps et le bonus qu'elles proposent :



- 4 actions
 - Sur Full Moon : aucun bonus
 - Sur La Fête des Fous : 2T, 2 PV, 1 ressource au choix, 1 ressource au choix
 - Sur La Fête de Mère Nature : 1 araignée, 1 queue de rat, 1 pierre précieuse, 1 masque
- 3 actions
 - Sur la Fête des Moissons : 2 PV, 2 T, 1 PV, 1 T
 - Sur Half Moon : 1 ressource au choix, 1PV, 2T, 1T
- 2 actions
 - Sur Carnaval : 1 ressource au choix, 1 ressource au choix, 2 T, 2 T
 - Sur Dark Moon : 1 ressource au choix , 1 ressource au choix, 2PV, 2PV

7. Variantes

A plus de 2 joueurs

Les règles restent inchangées, mais le nombre d'emplacement disponible dans les régions et les jardins est différent:

• A 3 joueurs, les cases 3+  sont disponibles.

• A 4 joueurs, les cases 3+ et 4+   sont disponibles

© Toutes les composantes de ce jeu sont la propriété de HELVETIA Games™. Il est interdit de reproduire tout ou partie de ce jeu sans l'autorisation de HELVETIA Games. Cela comprend entre autre les illustrations, les noms ainsi que les éléments liés au concept d'Helvétia.



VETIA

HELVETIA Games

POWER Cards

En début de partie, chaque peuple dispose de 3 cartes POWER. Un joueur ne peut utiliser qu'une seule de ces cartes durant une partie. Son choix sera dévoilé lorsque le joueur décidera pour la première fois d'utiliser son effet. Les autres cartes seront alors remises dans la boîte.

At the start of the game, each people have 3 POWER cards. A player can only use one of these cards during a game. Their choice will be revealed when the player decides to use their effect for the first time. The other cards will then be placed back in the box.

Zu Beginn des Spiels verfügt jedes Volk über 3 POWER-Karten. Jeder Spieler kann während eines Spiels nur eine dieser Karten verwenden. Seine Wahl wird offenbar, wenn er zum ersten Mal die Wirkung dieser Karte nutzt. Die anderen Karten werden dann in die Schachtel zurückgelegt.

Luserna



A n'importe quel moment, prenez 2 ressources de votre choix et mettez-les dans votre réserve 2H.

At any time, take 2 resources of your choosing and place them in your 2H store.

Luxuriance

Nehmen Sie wann immer Sie wollen 2 Zahlungsmittel Ihrer Wahl und führen Sie sie Ihrem 2H-Vorrat zu.



A la fin d'un mouvement de magicien (B1), pour chaque adversaire adjacent, fait apparaître à l'adversaire une ressource choisie par l'elfe dans sa réserve 1H.

At the end of a magician movement (B1), for each adjacent adversary, make a resource chosen by the elf appear in its 1H store.

Apparition

Nach einer Zaubererbewegung (B1) taucht bei jedem benachbarten Gegner das von der Elfe gewählte Zahlungsmittel in seinem 1H-Vorrat auf.



Au début d'un nouveau tour, un feu-follet actuellement sur un jardin ou une région ne peut être déplacé ou attaqué ce tour.

At the start of a new round, a will-o'-the-wisp currently in a garden or a region cannot be moved or attacked in this round.

Secret area

Zu Beginn einer neuen Spielrunde kann ein aktuell in einem Garten oder einer Region befindliches Irrlicht nicht versetzt werden oder in dieser Runde angegriffen werden.

Sanagal



A la fin d'un mouvement de magicien (B1), le mage réutilise l'effet de la case manoir sur laquelle il se trouve (tuile manoir ou miroir).

At the end of the magician movement (B1) the sorcerer reuses the effect of the manor square that he is on (mirror or manor tile).

Doppelgänger

Nach einer Zaubererbewegung (B1) nutzt der Zauberer wieder die Wirkung des Herrenhaus-Feldes, auf dem er sich befindet (Herrenhaus- oder Spiegelspielstein).



Pendant un mouvement de fantômes (B2), un esprit peut se téléporter du pont-levis vers n'importe quelle région sans en payer le coût du portail.

During a ghost movement (B2), a spirit may teleport from the drawbridge to any region without paying the gate fee.

Teleportation

Während einer Geisterbewegung (B2) kann sich ein Geist von der Zugbrücke in jede beliebige Region teleportieren, ohne die Portalgebühr zu bezahlen.



A la fin d'un mouvement de magicien (B1), le mage détruit un fantôme du pont-levis de chaque adversaire adjacent. Ce fantôme est remis dans le cimetière.

At the end of the magician's movement (B1), the sorcerer destroys one of each adjacent adversary's ghosts on the drawbridge. These ghosts are placed back in the graveyard.

Fireball

Nach einer Zaubererbewegung (B1) zerstört der Magier einen Zugbrücken-Geist jedes benachbarten Gegners. Dieser Geist wird auf den Friedhof zurückgestellt.

Zugriga



Lors d'un mouvement de magicien (B1), le vampire peut se déplacer sur n'importe quelle case inoccupée du manoir.

During a movement of a magician (B1), the vampire can move to any of the empty squares in the manor.

Bats

Beichte 1 x pro Spiel kann ein Würfel mit dem Wert 1 auf 2 gestellt werden



A la fin d'un mouvement de magicien (B1), le vampire doit voler toutes les ressources pierres précieuses 2H ou 1H de tous les magiciens adjacents et les déposer dans sa réserve 2H.

At the end of the magician's movement (B1), you must steal all the 2H or 1H gemstone resources of all the adjacent magicians and place them in the 2H store.

Seduction

Nach einer Zaubererbewegung (B1) müssen Sie alle Edelstein-Ressourcen der 2H- oder 1H-Vorräte aller benachbarten Zauberer stehlen und in Ihren 2H-Vorrat legen



Lorsqu'un sbire du vampire est détruit suite à un combat, il ne retourne pas dans le cimetière mais réapparaît dans n'importe quel espace libre du même plateau (régions ou jardins)

When a vampire's minion is destroyed after a fight, it does not return to the graveyard, but reappears in any free space on the same board (regions or gardens).

Gift of immortality

Wenn ein Scherge des Vampirs bei einem Kampf vernichtet wird, kehrt er nicht auf den Friedhof zurück, sondern taucht an irgendeinem beliebigen freien Platz desselben Spielbretts (Regionen oder Gärten) wieder auf.

Argosola



Au début d'un mouvement de fantômes (B2), pour cette phase de mouvement, les esclaves peuvent se déplacer de 2 cases adjacentes au lieu d'une (régions ou jardins adjacents).

At the start of a ghost movement (B2), for this phase of movement, the slaves can advance 2 adjacent squares instead of one (adjacent regions or gardens).

Booster

Zu Beginn einer Geisterbewegung (B2) können in dieser Bewegungsphase Sklaven um 2 Nachbarfelder vorrücken anstelle von einem (angrenzende Regionen oder Gärten).

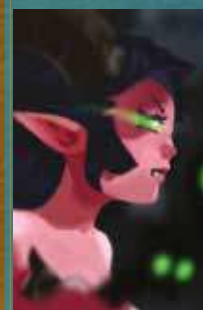


A la fin d'un mouvement de magicien (B1), la succube vole 1 point de terreur à chaque adversaire adjacent.

At the end of the magician's movement (B1), the succubus steals 1 terror point from each adjacent adversary.

Spell

Nach einer Zaubererbewegung (B1) stiehlt die Sukkuba jedem benachbarten Gegner 1 Schreckenspunkt.



Pendant un mouvement de fantômes (B2), la succube gagne immédiatement 3 points de terreur.

During a ghost movement (B2), the succubus immediately wins 3 terror points

Frenzy

Während einer Geisterbewegung (B2) gewinnt die Sukkuba unmittelbar 3 Schreckenspunkte dazu.