

Chaque équipe commence avec 10 cristaux d'énergie et 2 saphirs. Chaque magicien commence avec 3 cartes de sort. Pendant leur tour ils ne peuvent activer que les cartes faisant face à leur équipe.

Le reste de la partie se joue exactement comme pour les parties à 2 joueurs à l'exception de certains Sorts (voir ci-dessous).

LES CARTES DE SORT QUI CHANGENT LORS DES PARTIES A 3 OU 4 JOUEURS



« Piochez 2 cartes à moins que votre rival ne défausse 1 carte »
3 ou 4 magiciens : « Piochez 2 cartes à moins que votre rival suivant ne défausse 1 carte ».



« Gagnez une Énergie pour chaque carte dans les mains de votre rival » devient :
3 magiciens : Seule l'utilisation pour le joueur seul est différente. « Gagnez une Énergie pour chaque carte dans les mains de vos rivaux cumulées ».



Le choix de "Chaque joueur pioche/perd 2 cartes" devient :
3 magiciens : « Le joueur seul pioche/perd deux cartes, l'équipe pioche/perd une carte chacun. »



« Infligez trois dommages et votre rival pioche une carte » devient **3 ou 4 magiciens :** « Infligez trois dommages et l'adversaire suivant pioche une carte ».



« Infligez un dommage pour chaque carte dans les mains du rival » devient
3 magiciens : Seule l'utilisation pour le joueur seul est différente. « Infligez un dommage pour chaque carte dans les mains de vos rivaux cumulées ».

CREDITS

Conception du jeu: Aaron Weissblum & Norman Woods

Éditeur: Frank DiLorenzo, Russell Grieshop

Conception Graphique: Jenn Vargas

Conception artistique et couverture : Kerem Beyit

Illustrations des cartes : Suleyman Temiz

Traduction Française : Stéphane Athimon, Natacha Athimon-Constant

Rendez nous visite sur RnRgames.com/Spellcaster pour en savoir plus sur la version en ligne !



Spellcaster™

2 à 4 joueurs, à partir de 14ans et plus.

60 Sorts (15 de chaque)



30 Saphirs de Sorcellerie

30 Cristaux d'Énergie

4 Plateaux de sort

EN RÉSUMÉ

Les joueurs sont des magiciens rivaux qui ont été convoqués dans l'arène de la mystique île Saphir. Ici, ils vont s'engager dans des duels jusqu'à ce que le titre de Grand Maître soit attribué. Le pouvoir des **saphirs** de sorcellerie est immense, et en contrôler 15 vous procurera la victoire. Bien sûr réduire les réserves d'énergie magique de votre adversaire vous donnera le même résultat.

APERÇU DES CARTES DE SORT

Incantations (sans ☹)



Ces sorts coûtent une action pour être activés.

Remarque! Les cartes qui ont ✨ indiquent que le sort fonctionne différemment à 3 ou 4 joueurs (voir page 4).

Enchantements (avec ☹)



Les sorts avec ce symbole s'activent automatiquement au début de votre tour.

⚔ : Les cartes rouges de combat réduisent l'énergie (☀) de votre adversaire.

☀ : Les cartes de soins jaunes rétablissent votre énergie (☀).

💎 : Les cartes bleues de sorcellerie vous procurent des saphirs (💎).

🌿 : Les cartes vertes de conjuration vous permettent d'altérer les effets des autres cartes et de contourner les règles.

RÈGLES POUR LES PARTIES À 2 MAGICIENS

PREPARATION

Placez les quatre plateaux de sort alignés au centre de la table entre les magiciens. Les cartes sont jouées sur les plateaux correspondants à leur couleur.


Mélangez les cartes. Distribuez-en trois à chaque joueur et placez le reste des cartes au centre de la table. Donnez à chaque magicien 10 cristaux d'énergie et 2 saphirs pour commencer.

Le magicien qui a la barbe la plus longue joue en premier, ensuite chacun joue à son tour. Si personne n'a de barbe, vous n'êtes pas autorisé à jouer à moins d'avoir une dispense spéciale du Grand Maître des magiciens actuel. Autrement, vous pouvez choisir au hasard qui commence.

Pendant la partie, des cartes sorts seront jouées faces visibles dans quatre piles centrales sur les plateaux, une pour chaque couleur. La carte du dessus de chaque pile doit toujours faire face au joueur qui l'a jouée. En général, les joueurs contrôlent et ne peuvent utiliser que les sorts qui sont face à eux.



PENDANT VOTRE TOUR

1. Les cartes sur la table qui vous font face et qui ont ce symbole  sont des sorts actifs et ils prennent effet immédiatement
2. Vous piochez 1 carte.
3. Vous **réalisez deux actions** parmi celles au choix ci-dessous. Vous pouvez choisir la même action deux fois mais vous ne pouvez activer une carte donnée qu'**une seule fois** par tour.
 - Piocher 1 carte (en plus de cartes gratuites que vous avez déjà piochées)
 - Jouer 1 carte de votre main sur la table face visible (elle doit vous faire face, sur la pile de sa couleur)
 - Activer une carte du dessus qui vous fait face (faites ce que le texte sur la carte dit).


Dès que vous avez réalisé vos deux actions, c'est à votre rival de jouer. La partie continue ainsi, jusqu'à ce qu'un des deux magiciens l'emporte.

REMPORTER LA PARTIE

Un duel peut se terminer de trois manières différentes :

- Un magicien s'est fait prendre tous ses cristaux d'énergie, auquel cas il perd.
- Un magicien a acquis 15 saphirs de sorcellerie ou plus, auquel cas il gagne la partie.
- Un magicien ne peut pas piocher de carte au début de son tour. Le magicien qui a le plus de saphir l'emporte. (En cas d'égalité, c'est celui qui a le plus d'énergie).

Gardez à l'esprit que :

- Lorsque vous jouez une carte vous prenez le contrôle de cette couleur.
- N'oubliez pas les Sorts Actifs qui ont ce symbole  Ils se déclenchent au début de chaque tour et ne coûtent aucune action.
- Concernant les sorts, vous contrôlez une couleur si la carte du dessus de cette pile vous fait face. Et en général, si un sort nécessite de défausser, cela signifie à partir de votre main à moins qu'autre chose ne soit spécifié.
- Les cartes qui se réfèrent à votre rival, signifient adversaire
- Si un sort vous demande de piocher plus de cartes qu'il en reste dans la pioche, vous ne prenez que les cartes qui restent. La partie se termine ensuite après votre tour.
- Si un sort vous demande de « perdre » ou de « payer » de l'énergie ou des saphirs, cela signifie juste de les remettre dans la réserve.
- Si un sort vous demande de « perdre » des cartes, cela signifie de les mettre dans la pile de défausse.

REGLES POUR LES PARTIES A 3 MAGICIENS

Lorsqu'il y a trois magiciens, c'est un combat à deux contre un.

Le magicien seul commence avec 6 cartes, 2 saphirs et 10 cristaux d'énergie. Pendant son tour il ne peut activer que les cartes lui faisant face.

Les deux autres magiciens jouent en équipe contre le magicien seul. Chacun de ces magiciens commence avec 3 cartes. Ensemble, comme équipe, ils partagent 2 saphirs et 10 cristaux d'énergie. Ils ne peuvent pas regarder les cartes de leur coéquipier. Pendant leur tour ils ne peuvent activer que les cartes leur faisant face.



Le premier magicien de l'équipe commence, ensuite c'est au magicien seul, puis second magicien de l'équipe et enfin à nouveau au magicien seul. Cet ordre dans le tour de jeu se répète jusqu'à ce que le duel se termine.

Le reste de la partie se déroule exactement comme dans une partie à 2 joueurs, avec un petit nombre d'exceptions associées aux sorts qui impliquent de piocher des cartes et d'en défausser. (Voir page 4).

REGLES POUR LES PARTIES A 4 JOUEURS



Les parties à 4 joueurs sont en fait des parties en équipe, avec les coéquipiers assis de part et d'autre de leurs rivaux. Chaque équipe possède un seul total de cristaux et de saphir, mais les coéquipiers ont des cartes séparées. Bien sûr, les coéquipiers ne peuvent pas échanger des informations concernant les cartes qu'ils ont en main.