

POUVOIRS DU MAGICIEN

MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE

CARTES POUVOIR DU MAGICIEN

Les cartes Pouvoir du Magicien ne font pas partie du jeu de base — elles ne sont utilisées qu'avec l'extension Pouvoirs du Magicien.

Chaque Magicien est unique. Alors qu'ils aspirent à la grandeur, ils peuvent acquérir de puissantes capacités pour se spécialiser dans leur art. Dans le jeu, ces capacités sont appelées Pouvoirs du Magicien.



RÈGLES ADDITIONNELLES

Cette extension introduit un nouvel élément au jeu : les Pouvoirs du Magicien. Elle offre la possibilité de personnaliser son Magicien et ajoute plus de profondeur stratégique à la partie. L'extension Pouvoirs du Magicien ne peut être jouée qu'avec l'extension Allée Sombre.

Les changements suivants s'appliquent à la règle du jeu de base lorsque l'on utilise l'extension "Pouvoirs du Magicien" :

MISE EN PLACE GÉNÉRALE

Mélangez chacun des trois paquets de cartes Pouvoir (jaune, orange et rouge), et placez-les face cachée à côté du Plateau Principal, accessibles à tous. Comme pour les cartes Tour de Magie, les cartes Pouvoirs du Magicien ont des Niveaux de Prestige de 1, 16 ou 36 (imprimé dans une étoile de chaque côté de la carte).



MISE EN PLACE JOUEUR

En plus de la mise en place de base, chaque joueur reçoit **4 cartes Pouvoirs du Magicien de chaque couleur** (12 en tout). Les joueurs en prennent connaissance puis en défaussent 4, pour n'en garder que 8 pour la partie.

Chaque joueur reçoit **3 Éclats de Trickerion au lieu de 1**.

PHASE AFFECTATION

Au début de la phase Affectation, chaque joueur peut apprendre jusqu'à une carte Pouvoir.

Les Pouvoirs sont appris en les plaçant face visible dans les prolongements des emplacements de Pouvoir sur le bord gauche du Plateau Joueur. Un Pouvoir peut être placé dans le prolongement d'un emplacement si :

- L'emplacement est indiqué comme valide sur la carte Pouvoir (mis en évidence par une flèche sur le bord droit de chaque carte Pouvoir),
- L'emplacement est ouvert avec des Éclats de Trickerion (voir dessous dans Éclats de Trickerion), et
- Vous avez atteint le Niveau de Prestige du Pouvoir (ou payez en Pièces la différence entre le Niveau de Prestige et votre valeur actuelle de Prestige).

Si un emplacement contient déjà un Pouvoir, vous devez d'abord reprendre ce Pouvoir en main avant d'en placer un nouveau à cet endroit.

ÉCLATS DE TRICKERION

Dans cette variante de jeu, les Éclats de Trickerion sont stockés sur les emplacements de Pouvoir du Plateau Joueur en les plaçant sur les représentations graphique des Éclats. Les Éclats sont ajoutés de bas en haut (en commençant par l'emplacement 1 Éclat), et dépensés de haut en bas. Un emplacement Pouvoir avec des Éclats sur toutes ses représentations graphiques est considéré ouvert et des Pouvoirs peuvent y être placés. Quand l'Éclat d'un emplacement Pouvoir est dépensé, le Pouvoir placé à cet endroit retourne immédiatement dans votre main.

Dans le cas où tous les emplacements sont remplis par des Éclats, et que vous en possédez en plus, ces Éclats sont dépensés en premier.

FIN DU JEU

Le décompte final est quasiment le même qu'avec le jeu de base plus l'Allée Sombre à une exception : les Éclats de Trickerion ne procurent pas de Points de Prestige à la fin de la partie.

Éclat dépensé



Éclat reçu



RÈGLES OPTIONNELLES DUEL DE MAGICIENS

MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE

CARTES CONFIGURATION DE TOUR

Les cartes Configuration de tour ne sont utilisées qu'avec la règle optionnelle du Duel de Magiciens pour configurer les emplacements disponibles des Personnages au début de chaque tour.



CARTES SPECTACLE DU DUEL DE MAGICIENS

Ces cartes remplacent les cartes Spectacle du jeu de base lorsque l'on joue avec cette variante. Elles possèdent des marqueurs Tour de Magie gris imprimés dessus, permettant aux joueurs de créer plus d'Enchaînements lors des parties à deux joueurs.



RÈGLES ADDITIONNELLES

Le Duel de Magiciens est une règle optionnelle qui permet de diversifier et rendre plus intense les parties à deux joueurs.

Deux nouveaux éléments sont utilisés dans le Duel de Magiciens :

- **Les cartes de Configuration de tour, et**
- **Les cartes Spectacle avec marqueurs Tour de Magie gris imprimés dessus.**

Les changements suivants s'appliquent aux règles du jeu de base :

MISE EN PLACE GÉNÉRALE

Faites une pioche face visible avec sept cartes de Configuration de tour et placez-la à côté du Plateau Principal. *Si vous jouez sans l'Allée Sombre, n'utilisez que cinq cartes.*

Utilisez les cartes Spectacle avec les marqueurs Tour de Magie gris pour créer la pioche Spectacle.

LANCER LES DÉS

Après avoir lancé les dés du Centre-Ville, placez la carte du dessus de la pioche Configuration de tour à côté de celle-ci. En vous référant au dessin de la carte, cachez les emplacements du Centre-Ville, du Marché, de l'Allée Sombre et 2 jours de la semaine au Théâtre en utilisant les disques Personnage d'une couleur non utilisée.

De cette façon, il y aura des emplacements disponibles de Personnages ou des jours de la semaine différents à chaque tour, et, puisque les joueurs peuvent voir la carte qui sera jouée, les coups pourront être planifiés à l'avance.

ENCHAÎNEMENTS DE TOURS

Les joueurs peuvent créer des Enchaînements de Tour de Magie avec les marqueurs Tour de Magie gris imprimés sur la carte Spectacle.

