

45mn

2-5

10+

Archimage

Règles de jeu



La mystérieuse Tour des Arcanes a perdu son maître. Les Magiciens du Grand Pentacle, n'ont pu trouver nulle trace de lui — ni dans ce monde, ni dans aucune dimension connue. Le temps des recherches est donc terminé, et à présent les Magiciens les plus puissants doivent élire leur nouveau souverain. Selon la tradition, le Chaman du Nord, la Sorcière de l'Est, le Mage du Sud, la Voyante de l'Ouest et l'Envoûteur de l'Outre-Monde devront laisser leurs appareils et leurs grimoires, leurs amulettes et leurs artefacts, dans le grand hall de la Tour. Ils se mettent en route pour faire face aux défis, armés de leur seul courage, de leurs talents et de leurs savoirs — et, bien sûr, de l'aide de leurs loyaux Familiers, des animaux magiques prêts à répondre à leurs souhaits.

Tous les membres du Grand Pentacle sont au courant que des savoirs magiques précieux sont cachés dans les profondeurs et dans les coffres de la Tour, et que certains d'entre eux sont d'une valeur inestimable ! Dans les couloirs et les impasses du labyrinthe, cachés par la poussière et les illusions, protégés par les ténèbres et scellés à jamais, reposent les Parchemins qui renferment les Sorts des anciens maîtres.

Pour surmonter l'épreuve et surpasser leurs rivaux, les Magiciens devront réunir plus de Parchemins que leurs adversaires, car seule la Puissance de ces Sorts pourra transformer leur rêve de victoire en réalité !

But du Jeu



Les Magiciens doivent explorer la tour des Arcanes à la recherche de puissants Parchemins. Le chemin vers ces Parchemins est bloqué par des Sceaux de Protection correspondant aux quatre éléments. Ces éléments sont représentés par des dés de la même couleur. Ces dés peuvent briser les Sceaux de leur couleur pour libérer un passage vers les Parchemins. Les Magiciens doivent aussi surveiller leurs adversaires et utiliser leurs Sorts aux moments opportuns. Les Parchemins récupérés permettent de manipuler les dés et d'autres éléments du jeu, et de gagner de la Puissance. Ils peuvent vous aider à briser les Sceaux et à ouvrir des voies vers des Parchemins encore plus puissants. Le Magicien qui accumule le plus de Puissance avec ses Parchemins deviendra le nouveau gardien de la tour, l'Archimage.

Cinq Couleurs de Magie



Dans ce jeu, la Magie est composée de cinq éléments : Feu (rouge), Eau (bleu), Air (jaune), Terre (vert), et Esprit (violet). Feu, Eau, Air et Terre sont des éléments de la nature : pour briser leurs Sceaux, les joueurs doivent lancer des dés de couleurs correspondantes. Ces quatre éléments sont sensibles à la magie de l'Esprit. Il n'y a pas de dé violet dans le jeu, les joueurs peuvent utiliser des dés de n'importe quelle couleur pour briser des Sceaux de l'Esprit.



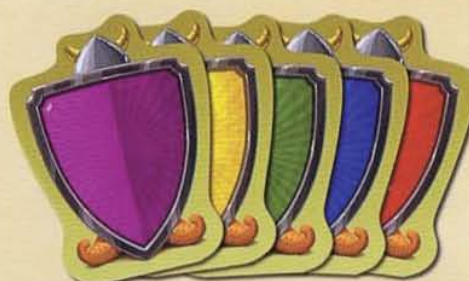
Matériel :

5 Figurines de Magicien



Un jeton 1^{er} Joueur

24 dés de couleur
(6 pour chaque élément :
Terre, Eau, Feu et Air)



5 Figurines Gardien
(1 pour chaque couleur)

125 Cartes Parchemins de Sort
(25 Parchemins – 5 par Puissance – pour chacun des cinq Cercles de magie)



5 Figurines Familier

120 Jetons Sceau de Protection

(30 Sceaux pour chaque élément :
10 Sceaux de Puissance 2, et 5 Sceaux pour chaque Puissance de 3 à 6)



5 Parchemins Lien

16 Socles plastiques pour les figurines



6 Segments de Plateau recto/verso



Cobra

Installation

Tournez les segments de plateau pour qu'ils indiquent le nombre de joueurs souhaité et assemblez-les de manière que les connexions correspondent (cf. p. 4). Le plateau de jeu représente un donjon circulaire composé d'une chambre centrale entourée de pièces et de passages, de nombreux petits Cercles de Puissance pour placer les Sceaux de Protection, et d'espaces rectangulaires plus grands pour ranger les Parchemins.

- Le plateau dispose également de quatre zones de stockage correspondants aux éléments de la nature : rouge, bleu, jaune et vert. **Placez dans chaque zone autant de dés de la couleur correspondante qu'il y a de joueurs plus un.**

Par exemple, 4 dés dans une partie à 3 joueurs.

- Regroupez les Sceaux de Protection en cinq tas en fonction de leur Puissance (2, 3, 4, 5 et 6). Placez aléatoirement dans chaque Cercle de Puissance du plateau un Sceau de Protection de la Puissance correspondante. La couleur n'a pas d'importance, les Sceaux non utilisés sont remis dans la boîte. Ne placez pas de Sceaux de Protection dans les espaces rectangulaires réservés aux Parchemins.

- À chaque partie, vous devrez choisir deux Cercles de Magie : le Cercle Élémentaire [0] et un des autres Cercles [I – IV]. Vous pouvez choisir le Cercle complémentaire de manière aléatoire ou décider entre joueurs. Pour une première partie, nous vous conseillons de commencer avec le 1^{er} Cercle [I] qui propose les mêmes Parchemins que le Cercle Élémentaire [0]. Progresser avec les Cercles supérieurs lors de vos futures parties.

1 L'École du Pouvoir [0] et [I] sont les premiers Cercles. Ils sont composés de Sorts qui vous permettent d'échanger, de relancer ou de modifier vos dés, ou d'obtenir des dés supplémentaires.

2 L'École des Passages [II] est le deuxième Cercle. Ses Sorts permettent de déplacer les Sceaux et les Parchemins sur le plateau et de détruire plus facilement des Sceaux de Protection.

3 L'École du Conflit [III] est le troisième Cercle. Cette magie vous permet d'échanger des dés et des Parchemins avec vos adversaires ainsi que d'utiliser leurs Sorts.

4 L'École du Voyageur [IV] est le quatrième Cercle. Les Sorts de ce Cercle vous permettent de traverser les Sceaux et les autres obstacles, ainsi que d'envoyer des Gardiens pour bloquer l'accès à certains Parchemins.

- Prenez les 5 cartes de chaque Puissance (2 à 6) du Cercle Élémentaire [0] et les 5 cartes de chaque Puissance d'un des autres Cercles. Mélangez les cartes des deux Cercles entre elles par Puissance et placez aléatoirement dans chaque espace rectangulaire du plateau une carte face visible de la Puissance correspondante.

Note : si vous jouez avec le quatrième Cercle [IV] et que les Parchemins Gardien sont sur le plateau, placez les figurines de Gardien correspondantes à côté du plateau.

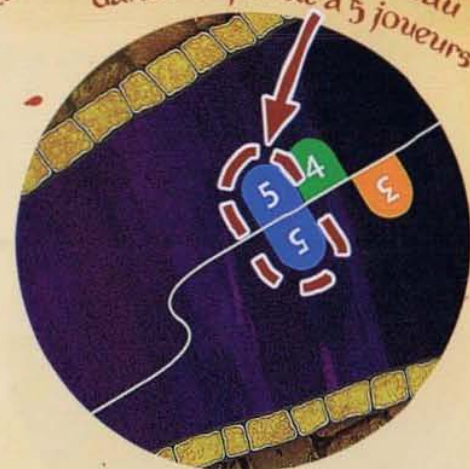
Attention : tous les Parchemins ne seront pas placés, chaque partie sera donc différente même si vous jouez avec les mêmes Écoles de Magie. Les parchemins non utilisés sont remis dans la boîte.

- Chaque joueur choisit un Magicien et récupère sa figurine, celle de son Familier, et le Parchemin de Lien de ce Familier. Placez votre figurine de Magicien sur un des emplacements violet de la chambre principale et vos Familier et Parchemin de Lien devant vous.

- Les joueurs déterminent au hasard le premier joueur. Il place le jeton 1^{er} joueur devant lui.

En commençant par le 1^{er} joueur et en respectant l'ordre du tour, **chaque joueur prend 3 dés de son choix dans les réserves et les place devant lui.**

Connection de segments du plateau dans une partie à 3 joueurs



Ecole du Pouvoir

2 Ecole des Passages



3 Ecole du Conflit

4 Ecole du Voyageur



Montage du Plateau

2 Joueurs



3 Joueurs



4 Joueurs



5 Joueurs



Exemple d'un plateau
pour 4 joueurs



Position de
départ des
Magiciens

Une Manche de jeu



Tous les joueurs lancent leurs dés simultanément et les placent devant eux visibles de tous. Une Manche se joue en plusieurs Tours. En commençant par le 1^{er} joueur, tous les joueurs jouent un tour l'un après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre. À leur tour, les joueurs peuvent utiliser leurs Sorts, puis leurs dés pour détruire des Sceaux sur le plateau ou sur des Parchemins. Votre Manche s'arrête lorsque vous ne pouvez plus briser de Sceaux ou que vous n'avez plus de dés devant vous.



Jouer son tour de jeu

Lorsque c'est à vous de jouer, effectuez ces étapes dans l'ordre.

1. **Au début de votre tour, vous pouvez utiliser tous vos Sorts face visible.** Pour utiliser un Sort, activez son effet puis tournez-le face cachée (les effets des Sorts sont décrits dans le Recueil des Sorts). **Vous ne pouvez pas activer un Sort face cachée, ou s'il n'a pas d'effet sur le jeu.** Résolvez tous les effets d'un Sort avant de passer au suivant.
2. **Vérifiez si vous pouvez briser un Sceau,** sur le plateau ou d'un Parchemin avec vos dés (voir l'étape 3).
 - **Si vous pouvez briser un Sceau vous devez le faire. Passez à l'étape 3.**
 - **Si vous ne pouvez briser aucun Sceau,** replacez les dés qu'il vous reste éventuellement dans leur réserve et **prenez directement l'étape 5.**

Note : vous n'êtes pas obligé d'utiliser vos Sorts pour briser un Sceau. En d'autres termes, si vous ne pouvez pas briser de Sceau avec vos dés, mais que vous pourriez le faire en utilisant un Sort, vous n'y êtes pas obligé.

3. **Vous devez briser un Sceau de Protection sur le plateau ou d'un Parchemin.** Pour cela, vous devez avoir un passage libre entre votre figurine et le Sceau, c'est-à-dire qui ne soit pas bloqué par un mur, un Sceau, ou une figurine de Magicien ou de Familier adverse. La distance n'est pas importante. De plus, le Sceau ne doit pas être protégé par une figurine de Familier adverse ou de Gardien dessus.

- **Pour briser un Sceau, vous devez utiliser un ou plusieurs dés de la même couleur que le Sceau. Leur Puissance, ou la somme de leurs Puissances, doit être au moins égale à la Puissance du Sceau.** Vous ne pouvez pas utiliser plus de dés que nécessaire.

Pour briser un **Sceau de l'Esprit (violet)**, vous pouvez choisir la couleur que vous voulez.

- **Le jeton Sceau brisé est remis dans la boîte, et les dés utilisés sont placés dans leur réserve.** Si c'est le Sceau d'un Sort qui est brisé, **le Parchemin est placé devant vous face visible.** Vous pourrez utiliser ce Sort dès votre prochain tour. **Vous ne pouvez briser qu'un Sceau par tour de cette façon.**

4. **Déplacez votre figurine de Magicien sur l'emplacement du Sceau brisé ou du Parchemin libéré.** Tant que votre figurine se trouve sur cet emplacement, aucun Magicien ne peut y pénétrer ou le traverser.

5. **Si vous n'avez plus de dés devant vous :** votre Manche s'arrête. Replacez tous vos Parchemins face visible et votre Familier sur son Parchemin de **Lien**. **Puis choisissez 3 dés disponibles dans les réserves** et placez-les devant vous. Attendez le début de la prochaine Manche.

Si vous avez encore des dés, continuez la Manche et attendez votre prochain Tour. Dans les deux cas, **c'est au joueur à votre gauche de jouer.**

Exemples de Sorts

Renaissance de l'Air, si vous avez des dés jaunes, vous permet de relancer ceux que vous voulez.



Évolution du Feu vous permet d'ajouter 2 à la valeur de tous vos dés rouges (pour un maximum de 6). Si tous vos dés rouges sont déjà des 6, vous ne pouvez pas lancer ce Sort.

Exemple d'utilisation de dés

Vous avez trois dés verts indiquant 2, 3 et 4. Un Sceau de Protection 4 de Terre (vert) est accessible. Vous pouvez détruire le Sceau en utilisant le 4 ou les deux autres dés.

Vous ne pouvez pas le faire en utilisant le 2 et le 4, puisque le 4 peut le détruire seul.



Fin d'une Manche



orsque tous les joueurs ont fini leur Manche, comptez les Parchemins de Puissance 6 restants sur le plateau. **S'il reste moins de 4 Parchemins de Puissance 6 en jeu (à 2 ou 3 joueurs), ou moins de 5 (à 4 ou 5 joueurs), la partie est terminée.** Procédez alors au décompte de points pour déterminer le vainqueur.

Sinon, le 1^{er} joueur donne le jeton au joueur à sa gauche, qui devient alors le 1^{er} joueur pour la nouvelle Manche.



Exemple d'un Tour de jeu

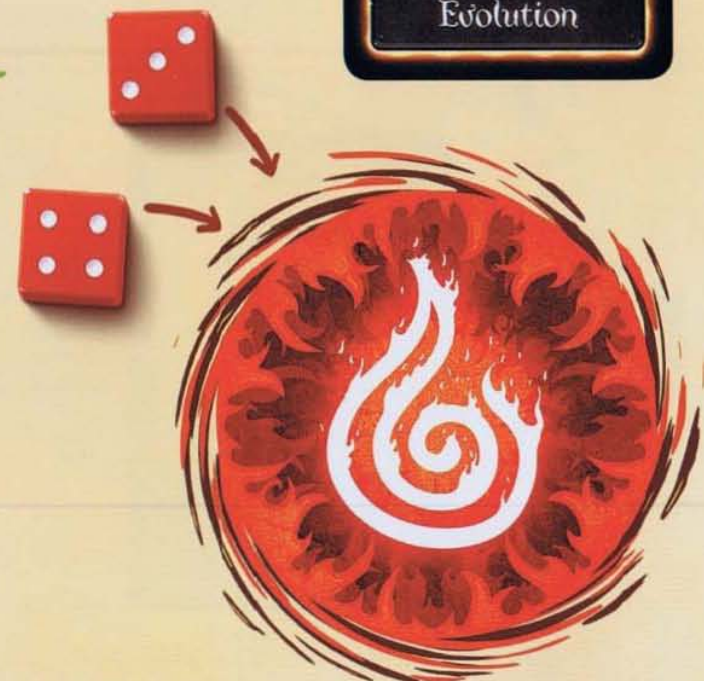


u début de votre tour, vous avez un dé rouge à 1, un dé jaune à 2, et un dé bleu à 3. Vous avez également les Parchemins *Lien*, *Transmutation de l'Air*, et *Évolution du Feu*. Vous êtes devant le Parchemin *Croissance de Feu*, mais *Renaissance de l'Esprit* est aussi accessible. Voyons les deux options qui s'offrent à vous.



Option 1

1. Utilisez *Transmutation de l'Air* pour échanger votre dé jaune avec un dé rouge de la même Puissance (considérant qu'il en reste encore au moins un), puis utilisez *Évolution du Feu* pour augmenter la Puissance de vos deux dés rouges de 2.
2. Vous pouvez à présent détruire un Sceau avec vos deux dés rouges.
3. Renvoyez les dés rouges dans la réserve, et prenez le Parchemin *Croissance de Feu*.
4. Posez votre Magicien sur l'emplacement qui était occupé par ce Parchemin.
5. Une fois que les autres joueurs ont effectué leur tour, à votre tour suivant, utilisez *Croissance de Feu* et votre dé bleu restant pour briser un Sceau.



Option 2

1. Utilisez le Parchemin de Lien pour placer votre Familier à la place de votre Magicien, afin de bloquer le passage à vos adversaires.
2. Brisez le Sceau de Puissance 3 avec votre dé bleu.
3. Renvoyez le dé bleu à la réserve et prenez le Parchemin *Renaissance de l'Esprit*.
4. Posez votre Magicien sur l'emplacement qui était occupé par ce Parchemin.
5. Une fois que les autres joueurs ont effectué leur tour, à votre tour suivant, utilisez vos Parchemins comme dans l'option 1 pour obtenir le Parchemin *Croissance de Feu*.



Fin de la partie



our déterminer son score, chaque joueur **additionne les Puissances de tous les Parchemins** qu'il a devant lui, puis ajoute éventuellement les points supplémentaires des Parchemins de **Synergie** s'il en a.

Le joueur qui obtient le plus haut score gagne la partie et devient le nouveau Archimage.

Les joueurs qui sont à égalité avec le plus haut score gagnent la partie.



Exemple de décompte

Si un joueur possède les Parchemins suivants à la fin de la partie :

- Lien (1)*
- Transmutation de l'Air (2)*
- Renaissance du Feu (3)*
- Renaissance de l'Esprit (3)*
- Évolution du Feu (4)*

Croissance de l'Air (5)

Synergie de l'Air (6)

Ce joueur marque 24 points pour ses Parchemins et 3 points en bonus pour ses trois Sorts d'Air (grâce à la **Synergie de l'Air**). Son score final est de 27 points de victoire.



Recueil des Sorts

Ce recueil contient la description détaillée de tous les Sorts que vous pouvez trouver sur les Parchemins de Sort. Tous les Sorts sont regroupés selon leur Cercle de Magie. Le chiffre mis entre parenthèses après le nom du Sort, représente la Puissance du Sceau et sa valeur en points de victoire.

Chaque Cercle de Magie comprend cinq Sorts de différentes Puissances (de 2 à 6). Chaque Sort est décliné dans les cinq éléments : Feu (rouge), Eau (bleu), Air (jaune), Terre (vert),

Les Familiers

Chaque Magicien possède un Familier qui l'accompagne et qui l'aide, représenté par une figurine. Tous les Parchemins de Familier sont des Sorts d'Esprit d'une Puissance de 1. La seule différence entre eux est le nom et l'illustration du Familier. Les Parchemins de Familier n'appartiennent à aucun Cercle de Magie. Au moment du décompte final, le Parchemin de Lien vaut un point de victoire (ou plus, si ce joueur possède au moins un Parchemin de Synergie de l'Esprit).



et Esprit (violet). L'effet de chaque Parchemin dépend de son élément (couleur). Lorsqu'on utilise un Sort d'Esprit, l'élément affecté par le Sort est laissé au choix du joueur : il peut aussi affecter un autre Sort d'Esprit.

Dans chaque partie, n'utilisez que deux Cercles de Magie : le Cercle Élémentaire et un autre Cercle de votre choix. Le premier Cercle contient les mêmes Sorts que le Cercle Élémentaire. Ainsi lorsqu'on choisit le premier Cercle, chaque Parchemin peut apparaître plusieurs fois sur le plateau.

Les Magiciens et leur Familier :

- *Chaman du Nord* — Corbeau
- *Sorcière de l'Est* — Chat
- *Voyante de l'Ouest* — Chouette
- *Mage du Sud* — Cobra
- *Envoûteur de l'Outre-Monde* — Crapeau



Lien (1). Lorsque vous utilisez *Lien*, choisissez l'une des options suivantes :

Option 1. Placez votre Familier sur le même emplacement que votre Magicien. Il bloque le passage même si votre Magicien quitte cet emplacement.

Option 2. Détruisez un jeton Sceau de Protection à l'aide de vos dés, mais sans déplacer votre Magicien. Le Sceau doit être accessible. Posez votre Familier à la place du Sceau. Après avoir utilisé cette option, votre tour se termine. On ne peut jamais détruire le Sceau d'un Parchemin en utilisant un Familier.

Option 3. Avec un dé d'une Puissance de 1, détruisez un jeton Sceau de Protection de n'importe quelle Puissance, mais dont la couleur est identique au dé utilisé. Le Sceau doit être accessible. Posez votre Familier à la place du Sceau. Après avoir utilisé cette option, votre tour se termine. On ne peut jamais détruire le Sceau d'un Parchemin en utilisant un Familier.

Dans tous les cas, le Familier reste sur le plateau jusqu'à la fin de votre Manche.



L'École du Pouvoir (Cercle Élémentaire et 1^{er} Cercle)

Transmutation (2) : Remplacez un ou plusieurs de vos dés de la même couleur que votre Sort de **Transmutation** par autant de dés d'une autre couleur de la Réserve en conservant leur Puissance. Avec **Transmutation de l'Esprit**, vous pouvez choisir la couleur des dés que vous remplacez.

Exemple : vous avez deux dés rouges d'une Puissance de 3 et 5. En utilisant **Transmutation du Feu** ou **Transmutation de l'Esprit**, vous pouvez changer vos deux dés rouges en dés jaunes d'une Puissance de 3 et 5 (s'il reste au moins deux dés jaunes dans la Réserve), ou vous pouvez remplacer le dé rouge de Puissance de 3 par un dé bleu d'une Puissance de 3 (s'il reste au moins un dé bleu dans la Réserve).



Renaissance (3) : Relancez un ou plusieurs de vos dés de la même couleur que votre Sort de **Renaissance**. Avec **Renaissance de l'Esprit**, vous pouvez choisir la couleur des dés que vous souhaitez relancer.

Exemple : vous avez deux dés jaunes de Puissance 2, et 4 et un dé vert de Puissance 3. En utilisant **Renaissance de l'Esprit**, vous pouvez relancer vos deux dés jaunes ou le vert, mais pas les trois.

Évolution (4) : Ajoutez 2 à la Puissance d'un ou plusieurs de vos dés de la même couleur que votre Sort d'**Évolution**. Placez les dés sur la face de leur nouvelle Puissance. Un 5 devient un 6, et vous ne pouvez pas changer un dé qui a déjà une Puissance de 6. Avec **Évolution de l'Esprit**, vous pouvez choisir la couleur des dés dont vous souhaitez augmenter la Puissance.

Exemple : vous avez deux dés jaunes de Puissance 2 et 5, et un dé rouge de Puissance 4. En utilisant **Évolution de l'Air**, vous pouvez augmenter la Puissance d'un dé de 2 à 4, et celle du second de 5 à 6. En utilisant **Évolution de l'Esprit**, vous pouvez augmenter la Puissance des dés jaunes ou du dé rouge, mais vous ne pouvez pas augmenter des dés de couleurs différentes.



Croissance (5) : Récupérez un dé de la Réserve de la même couleur que votre Sort de **Croissance**. Lancez-le immédiatement et placez-le avec vos autres dés. Vous avez maintenant un dé supplémentaire à jouer pour cette Manche. Vous ne pouvez utiliser **Croissance** que s'il reste un dé de la couleur correspondante dans la Réserve.

En utilisant **Croissance de l'Esprit**, vous pouvez choisir la couleur du dé que vous récupérez.

Synergie (6) : À la fin de la partie, gagnez 1 point de Puissance en bonus pour chaque Parchemin que vous possédez de la même couleur que votre Sort de **Synergie** (y compris le Parchemin de **Synergie**). Vous pouvez cumuler deux Sorts de **Synergie** de la même couleur.

Synergie de l'Esprit vous donne un bonus de 1 point de Puissance pour chaque Sort de l'Esprit que vous possédez, y compris votre Sort de **Lien**.



II L'École des Passages (2^e Cercle)

Inversion (2) : Échangez la position de deux Sceaux de Protection sur le plateau. Les Sceaux doivent être de même Puissance mais de couleurs différentes. Un des Sceaux doit être de la même couleur que votre Sort d'**Inversion**. Les Sceaux n'ont pas besoin d'être accessibles.

Vous ne pouvez pas échanger deux Parchemins avec ce Sort.

Avec **Inversion de l'Esprit**, vous pouvez choisir la couleur des deux Sceaux de Protection, mais ils doivent être de couleurs différentes.



Échange (3) : Échangez la position de deux Sceaux de Protection sur le plateau. Les Sceaux doivent être de même couleur que votre Sort d'**Échange** mais de Puissances différentes. Les Sceaux n'ont pas besoin d'être accessibles. Vous ne pouvez pas échanger deux Parchemins avec ce Sort.

Avec **Échange de l'Esprit**, vous pouvez choisir la couleur des deux Sceaux de Protection, mais ils doivent être de la même couleur.

Absorption (4) : Pendant votre tour, lorsque vous ou votre Familier détruisez un Sceau de Protection de la même couleur que votre Sort d'**Absorption**, vous pouvez placer ce Sceau sur le Parchemin. Défaussez tout Sceau qui se trouve déjà sur le Parchemin. Le Sceau absorbé reste sur le Parchemin jusqu'à ce qu'il soit activé ou remplacé par un nouveau Sceau.

Lorsque vous utilisez **Absorption**, défaussez le Sceau de Protection du Parchemin et ajoutez sa Puissance à un de vos dés de n'importe quelle couleur (pour un total maximum de 6). Pivotez le dé sur sa nouvelle Puissance.

Vous pouvez placer un Sceau de n'importe quelle couleur sur **Absorption de l'Esprit**.



Désintégration (5) : Défaussez un Sceau de Protection de la même couleur que votre Sort de **Désintégration**. Le Sceau n'a pas besoin d'être accessible. Vous ne pouvez pas désintégrer le Sceau d'un Parchemin avec un Sort de **Désintégration**. Désintégrer un Sceau n'est pas le briser ; vous devrez toujours briser un Sceau pendant ce tour si vous le pouvez.

En utilisant **Désintégration de l'Esprit**, vous pouvez choisir la couleur du Sceau que vous défaussez.



Réorganisation (6). Échangez la position de deux Parchemins sur le plateau. Ces Parchemins peuvent être de n'importe quelle Puissance, mais au moins un des Parchemins doit être de la même couleur que votre Sort de **Réorganisation**. Les Parchemins n'ont pas besoin d'être accessibles, ni d'être de couleurs différentes.

Avec **Réorganisation de l'Esprit**, au moins un des Parchemins doit être un Sort d'Esprit.



III L'École du Conflit (3^e Cercle)

Attention : les Sorts de l'École du Conflit affectent les autres joueurs d'une manière ou d'une autre. Ils ne peuvent pas affecter un mage qui a fini sa Manche. Si tous les autres mages ont terminé leur Manche, vous ne pouvez plus lancer de Sorts de Conflit.

Mystification (2) : Prenez un dé de la même couleur que votre Sort de **Mystification** à un autre joueur et donnez-lui un des vôtres en échange d'une autre couleur. Chaque joueur place son dé échangé sur la valeur du dé qu'il avait avant l'échange. En d'autres termes, vous échangez la couleur de vos dés, pas leur valeur.

Avec **Mystification de l'Esprit**, vous pouvez choisir la couleur des deux dés, mais elle doit être différente.

Exemple : Vous avez un dé bleu de Puissance 3 et votre adversaire un dé rouge de Puissance 5. En utilisant **Mystification de Feu** ou **Mystification de l'Esprit**, vous pouvez lui prendre son dé rouge, qui devient de Puissance 3, puis vous lui donnez votre dé bleu, qui devient de Puissance 5.



Altération (3) : Ajoutez 1 à la Puissance d'un ou plusieurs de vos dés de la même couleur que votre Sort d'**Altération**. Retirez également 1 à la Puissance d'un ou plusieurs dés de la même couleur à l'un de vos adversaires. Pivotez les dés pour afficher leur nouvelle Puissance. Le Sort d'**Altération** ne peut être utilisé que si au moins un dé peut être altéré par un des deux effets.

Avec **Altération de l'Esprit**, vous pouvez choisir la couleur des dés que vous altérez, mais elle doit être la même pour vous et votre adversaire.

Transfert (4) : Échangez un de vos Parchemins actifs avec le Parchemin actif d'un autre joueur, de la même couleur que votre Sort de **Transfert**. Les Parchemins doivent être de même Puissance, mais ne sont pas obligés d'être de la même couleur. Vous ne pouvez pas transférer les Sorts de **Lien**, ni les Sorts inactifs (qui ont été activés pendant cette Manche). Avec **Transfert de l'Esprit**, vous ne pouvez prendre qu'un Parchemin de l'Esprit à votre adversaire.



Vol (5) : Volez un dé à un joueur de la même puissance que votre Sort de **Vol** à un autre joueur. Placez le dé volé avec vos autres dés sans changer sa Puissance. Si le joueur volé a plusieurs dés de la même couleur, il choisit celui que vous volez. S'il n'a plus de dés après le vol, la Manche s'arrête immédiatement pour lui, il replace ses Parchemins sur leur face active, place son Familier sur son Parchemin de **Lien**, et reprend trois dés de la réserve avant que vous continuiez votre tour.

Avec **Vol de l'Esprit**, c'est l'adversaire volé qui choisit quel dé il vous donne.

Emprunt (6) : Utilisez le Parchemin actif d'un adversaire, de la même couleur que votre Sort d'**Emprunt**, comme s'il vous appartenez. Placez le Parchemin utilisé sur sa face inactive après utilisation (ainsi que votre Sort d'**Emprunt**). Votre adversaire ne pourra pas utiliser son Sort pendant cette Manche. Vous ne pouvez pas emprunter un Parchemin de **Lien** ou de **Synergie**, ni un Parchemin inactif (qui a déjà été utilisé pour cette Manche).

Avec **Emprunt de l'Esprit**, vous ne pouvez utiliser qu'un autre Parchemin de l'Esprit.



IV L'École du Voyageur (4^e Cercle)

Note : plusieurs Sorts de cette École bloquent les Sceaux. Un Sceau est bloqué si un Familier ou un Gardien se trouve dessus. Personne ne peut briser un Sceau sous un Gardien, et seul le propriétaire du Familier peut briser le Sceau sous un Familier.

Mission (2) : Placez votre Familier sur un Sceau de Protection libre de la même couleur que votre Sort de **Mission**, sans le briser. Le Sceau n'a pas besoin d'être accessible. Le Familier ne peut pas être placé sur un Parchemin. Lorsque vous brisez le Sceau sur lequel se trouve votre Familier, remplacez-le devant vous, disponible. Vous pouvez utiliser vos Parchemin de **Mission** et de **Lien** dans le même tour dans l'ordre que vous voulez (sauf qu'après avoir brisé un Sceau avec votre Familier vous ne pouvez plus lancer de Sorts).

Avec **Mission de l'Esprit**, vous pouvez placer votre Familier sur le Sceau de Protection de votre choix sur le plateau.



Bond (3) : Ce Sort permet à votre Magicien de bondir par-dessus un Sceau de Protection accessible de la même couleur que votre Sort de **Bond** comme s'il n'était pas là. Vous devez immédiatement utiliser vos dés pour briser un des Sceaux disponibles derrière le Sceau que vous venez de passer. Après avoir brisé le Sceau, votre tour s'arrête et vous ne pouvez plus lancer de Sorts. Vous ne pouvez pas utiliser le Parchemin de **Bond** si vous ne pouvez pas briser de Sceaux après l'avoir utilisé.

Avec **Bond de l'Esprit**, vous pouvez passer un Sceau de Protection de n'importe quelle couleur.

Téléportation (4) : Ce Sort permet à votre Magicien de passer à travers la figurine du Magicien ou du Familier d'un autre joueur comme si elle n'était pas là. Vous devez immédiatement utiliser vos dés pour briser un des Sceaux disponibles derrière la figurine que vous venez de passer, de la même couleur que le Parchemin de **Téléportation** (vous ne pouvez plus lancer de Sort). Vous ne pouvez pas utiliser le Parchemin de **Téléportation** si vous ne pouvez pas briser de Sceau après l'avoir utilisé. Le Sceau ne doit pas être accessible sans utiliser le Parchemin de Téléportation. Après avoir brisé le Sceau, votre tour s'arrête.

Avec **Téléportation de l'Esprit**, vous pouvez briser un Sceau de n'importe quelle couleur.



Gardien (5) : Placez la figurine de Gardien de la couleur de votre Sort de **Gardien** sur un Parchemin de la même couleur sur le plateau. Si la figurine était déjà sur le plateau, vous pouvez la déplacer sur un autre Parchemin de sa couleur ou la retirer du plateau. Tant que le Gardien est sur un Parchemin, son Sceau de Protection ne peut pas être brisé (y compris par vous).

Avec **Gardien de l'Esprit**, le Gardien ne peut être placé que sur des Parchemins de l'Esprit.



Vitesse (6) : Ce Sort vous permet de briser un Sceau supplémentaire de la même couleur que votre Parchemin de **Vitesse** sans utiliser de Dés. Lorsque vous activez ce Sort, vous devez immédiatement utiliser vos dés pour briser un Sceau accessible, puis vous devez briser gratuitement un autre Sceau accessible. Vous ne pouvez pas activer votre Sort de Vitesse si vous ne pouvez pas détruire de Sceau avec vos dés ou si vous ne pouvez pas ensuite détruire un Sceau gratuitement. Après avoir brisé le second Sceau, votre tour s'arrête.

Avec **Vitesse de l'Esprit**, vous pouvez briser gratuitement un Sceau de n'importe quelle couleur.





Crédits

Auteur :
Thorsten Reichwein

Directeur de Collection :
Timofey Bokarev

Illustrateur :
Anton Kvasovarov

Éditeur :
Petr Tyulenev

Directeur Artistique :
Andrey Shestakov

Développé par : Igrology
WWW.IGROLOGY.RU



Édité par **ORIGAMES** pour sa version française sous licence Hobby World.

Directeur de Collection :
Rodolphe Gilbert

Sourcing : **The Darth Fred**

Origames, 52 Avenue Pierre Sémard
94200 Ivry sur Seine • France

ORIGAMES.FR



WWW.HOBBYWORLD.RU

L'auteur tient à remercier Timofey Bokarev pour avoir permis à ce jeu d'être édité, Thilo Knoblich et Eduard Jundt pour leurs tests permanents pendant son développement et sa relecture, et tous les autres testeurs, et notamment André, Andreas, Anja, Anke, Beate, Folke, Jörg, Jutta, Kai, Kerstin, Mathias, Mercedes, Olaf, Petra, Svenja et Thorsten.

Merci beaucoup à Mikhail Akulov, Ivan Popov, Aleksey Pererva, Vladimir Sergeev et toute l'équipe d'Hobby World pour leur soutien et leur aide.

Distribué par :

Iello en France
contact@iello.fr

Géronimo en Belgique
contact@geronimogames.com

Helvetia Distribution en Suisse
info@hg-distribution.ch

Le Valet au Quebec
distribution@levalet.com

Fabriqué en Chine
par **Whatz Games**
vincent@whatzgames.com
Bureau France : +33 (0)1 77 37 60 48



Sorts

Lien (1). Choisissez : placez votre Familier sur l'emplacement de votre Magicien, ou détruisez un Sceau de Protection accessible sans déplacer votre Magicien, ou utilisez un de vos dés qui a obtenu un 1 pour détruire un Sceau de Protection accessible de n'importe quelle Puissance. Quand la Manche est finie pour vous, replacez votre Familier sur le Parchemin de **Lien**.

Les Sorts d'Esprit (violet) sont de la couleur de votre choix.

Rappel : Vous ne pouvez pas lancer des Sorts sur un joueur qui a terminé sa Manche.

L'École du Pouvoir (Cercle Élémentaire et 1^{er} Cercle)

Transmutation (2). Remplacez vos dés de la couleur du Sort par des dés de même Puissance d'une autre couleur disponible dans la Réserve.

Renaissance (3). Relancez vos dés de la couleur du Sort.

Évolution (4). Ajoutez 2 à la Puissance des dés de la couleur du Sort (maximum 6).

Croissance (5). Récupérez 1 dé de la couleur du Sort de la Réserve et lancez-le.

Synergie (6). Gagnez 1 point de victoire supplémentaire pour chaque Parchemin que vous possédez de la couleur du Sort (y compris lui-même) que vous possédez en fin de partie.

L'École des Passages (2^e Cercle)

Permutation (2). Intervertissez deux Sceaux de Protection de même Puissance. Un de la couleur du Sort et l'autre d'une autre couleur.

Échange (3). Intervertissez deux Sceaux de Protection de la même couleur mais de Puissance différente.

Absorption (4). Lorsque vous brisez un Sceau de Protection de la couleur du Sort, placez-le sur le Parchemin. Défaussez ce Sceau de Protection pour ajouter sa Puissance à la valeur d'un de vos dés (maximum 6).

Désintégration (5). retirez du plateau un Sceau de Protection de la couleur du Sort. Ce n'est pas considéré comme une destruction de Sceau.

Réorganisation (6). Intervertissez deux Parchemins ; au moins l'un des deux doit être de la couleur du Sort.

L'École du Conflit (3^e Cercle)

Mystification (2). Échangez la couleur d'un dé d'un adversaire de la couleur du Sort avec celle d'un de vos dés (vous échangez les couleurs pas les Puissances).

Altération (3). Ajoutez 1 à la Puissance de vos dés de la couleur du Sort et diminuez de 1 la Puissance des dés de la même couleur d'un adversaire.

Transfert (4). Échangez un Parchemin actif d'un joueur de la couleur du Sort contre un de vos Parchemins actifs de la même Puissance.

Vol (5). Un joueur doit vous donner un de ses dés de son choix de la couleur du Sort.

Emprunt (6). Utilisez le Parchemin actif de la couleur du Sort d'un autre joueur.

L'École du Voyageur (4^e Cercle)

Mission (2). Bloquez un Sceau de Protection de la couleur du Sort en plaçant dessus votre Familier.

Bond (3). Vous pouvez passer au-dessus d'un Sceau de Protection de la couleur du Sort pour briser le Sceau qui se trouve derrière. Passez à la phase de rupture de Sceau immédiatement.

Téléportation (4). Vous pouvez traverser un Magicien ou un Familier pour accéder à un Sceau de la couleur du Sort qu'ils bloquent. Passez à la phase de rupture de Sceau immédiatement.

Gardien (5). Bloquez un Parchemin de la couleur du Sort avec un Gardien de la même couleur. Aucun joueur ne peut briser le Sceau du Parchemin.

Vitesse (6). Brisez un Sceau avec vos dés, puis brisez un Sceau de la couleur du Sort gratuitement.



Résumé des règles

Installation

1. **Assemblez les segments du plateau de jeu** en fonction du nombre de joueurs.
2. Pour chaque couleur, **placez un nombre de dés égal au nombre de joueurs +1**.
3. **Placez les jetons Sceau de Protection et les Parchemins** de 2 Écoles (Élémentaire + un Cercle de votre choix) sur les espaces correspondants du plateau.
4. Chaque joueur **choisit un Magicien** et prend sa figurine, son Familier et son Sort de **Lien**.
5. Déterminez **le premier joueur**.
6. Chaque joueur, en commençant par le premier, prend **trois dés de son choix** dans les réserves.

Comment jouer

Au début de la Manche, tous les joueurs lancent leurs dés en même temps. En commençant par le premier joueur, les joueurs jouent un tour l'un après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que leur Manche soit terminée.

À votre tour, dans l'ordre :

1. Vous pouvez activer un ou plusieurs de vos Sorts actifs en les retournant face cachée.
2. Vérifiez si vous pouvez briser un Sceau Magique. Si vous ne le pouvez pas, remettez tous vos dés dans leur Réserve et passez à la phase 5.
3. Si vous le pouvez, **vous devez briser au choix un Sceau de Protection ou le Sceau d'un Parchemin**. Remettez le ou les dés utilisés dans leur Réserve. Si vous brisez un Sceau de Protection, défaussez le jeton concerné. Si vous brisez le Sceau d'un Parchemin, placez le Parchemin devant vous face visible.
4. **Déplacez votre Magicien** sur l'emplacement occupé précédemment par le Sceau brisé.
5. **Si vous n'avez plus de dés**, la Manche est finie pour vous. Réactivez tous vos Sorts, placez votre Familier sur votre Parchemin de **Lien**, récupérez trois dés parmi ceux disponibles, et attendez la fin de la Manche.

À la fin de la Manche, comptez les Sorts de niveau 6 encore en jeu. S'il en reste moins de quatre (à 2 ou 3 joueurs), ou moins de cinq (à 4 ou 5 joueurs), la partie s'arrête.

Sinon, lorsque tous les joueurs ont fini la Manche, le 1^{er} joueur passe le jeton 1^{er} Joueur au joueur à sa gauche. Ensuite, retirez les Familiers de leur Parchemin de **Lien** et commencez une nouvelle Manche.

Fin de la partie

Vos Parchemins rapportent autant de points que leur Puissance. Si vous possédez des Parchemins de **Synergie**, gagnez 1 point supplémentaire par Parchemin de la même couleur. Le joueur qui possède le plus de points de victoire gagne la partie et devient le nouvel Archimage !