

Règles de Jeu

The Big Book of Madness

2-5
14+
60-90min

Un jeu de Maxime Ranybourg
Illustré par Naïade



L'Elementary College forme depuis des générations les aspirants magiciens dans la maîtrise des arcanes de l'eau, du feu, de la terre et de l'air. Cette première année de cours vous a un peu déçus. Pour l'instant, vous êtes à peine capables de lancer une petite braise à quelques centimètres et passez plus de temps à apprendre par cœur des livres théoriques qu'à découvrir de vrais sorts qui feront de vous les grands mages que vous êtes destinés à devenir.

Pourtant vous savez que dans les sous-sols de l'école se cache la plus grande Bibliothèque magique au monde. Les plus puissants des sortilèges y sont cachés aux yeux des jeunes apprentis comme vous. On dit même qu'on peut y trouver le Big Book of Madness, un immense grimoire aux pouvoirs mystérieux. On vous a mis en garde : ouvrir ce livre serait la plus grande erreur qu'un magicien pourrait faire... sûrement des menaces en l'air inventées par les profs pour se garder les meilleurs sorts.

Cette nuit, vous avez décidé d'ouvrir les portes de la Bibliothèque interdite et d'accéder enfin au pouvoir qui vous est dû. Curieux et excités, vous avez soulevé la couverture de l'immense livre trônant au centre de la pièce... dans un grand éclat de lumière, il sembla prendre vie, les pages se mirent à tourner d'elles-mêmes et vous avez immédiatement compris votre erreur. Le Big Book of Madness est une prison enfermant les pires créatures magiques imaginables, capables à elles seules de réduire le monde à néant. Et vous venez de les libérer. Il va falloir les affronter !

Vous ne faites pour l'instant pas le poids : apprenez les meilleurs sorts présents dans la Bibliothèque autour de vous et dominez les éléments pour vous en sortir. Mais prenez garde : une trop grande accumulation de pouvoir et la vue de toutes ces horribles créatures risquent bien de vous rendre fous !



Présentation

Dans The Big Book of Madness, vous incarnez des étudiants magiciens qui ont ouvert par imprudence un grimoire ancien renfermant de puissants Monstres. Durant la partie, votre but sera de refermer les pages du livre une à une, et de vaincre le Monstre final tout en évitant de devenir totalement fous.

C'est un jeu coopératif, ce qui signifie que tous les joueurs gagnent ou perdent la partie ensemble.

Matériel

- 48 cartes Malédiction



- 136 cartes Élément
(34 par couleur : 18 de valeur 1, 10 de valeur 2 et 6 de valeur 3)

- 35 cartes Folie



- 56 cartes Sortilège dont :

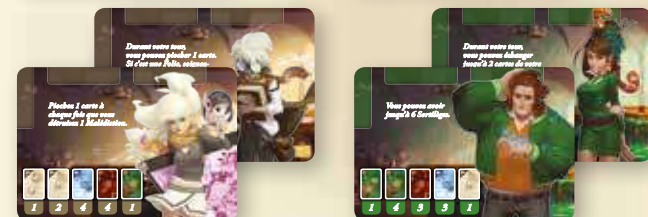


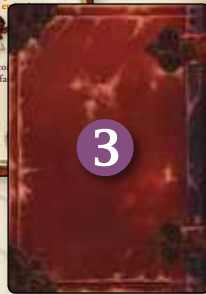
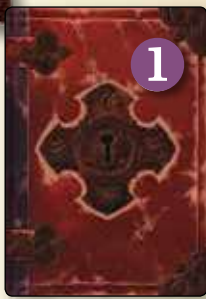
20 Sortilèges de base (bord blanc, 4 par joueur)



36 Sortilèges (bord noir)

- 8 fiches Magicien (avec une aide de jeu au verso).





- 17 cartes Grimoire (4 pages Couverture 1 avec un Monstre au verso, 12 pages Intérieure 2 avec un effet au recto et un Monstre au verso, et 1 page Fin 3 avec l'effet du Monstre final au recto et le dos du livre au verso).

- 1 marqueur Invocation (livre)



- 1 marqueur de Manche (chapeau)



- 1 jeton Joueur actif



- 16 jetons Élément (4 pour chaque Élément)



- 1 plateau de jeu



- Ces règles du jeu

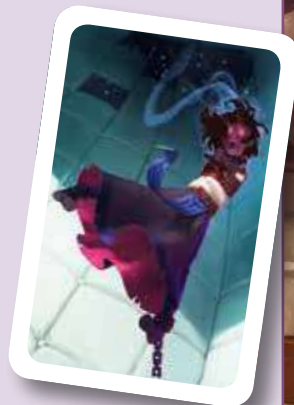


Cartes Folie

Dans The Big Book of Madness, vous essayez de refermer le livre sans devenir fou.

Pendant la partie, vous allez récupérer des cartes Folie lorsque votre pioche sera vide, ou à cause de cartes Malédiction ou des Monstres. Si vous récupérez trop de cartes Folie, vous risquez de devenir fou et de perdre la partie.

Note : vous pourrez vous débarrasser de vos cartes Folie en les mettant en soutien, en les détruisant ou en les soignant avec des Sortilèges et vos Éléments.



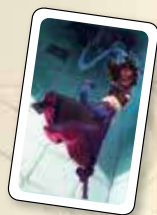











Mise en place



- Placez le plateau de jeu ① sur la table.
- Selon le nombre de joueurs, placez les Folies ② sur l'emplacement du plateau prévu à cet effet, elles forment la pile Folie.

Nombre de joueurs	Nombre de cartes Folie
2	20
3	25
4	30
5	35



- Mélangez les Malédictions ③ par type : Eau , Terre , Feu , Air , Multi-Éléments     , et placez-les en piles face cachée à côté du plateau de jeu.
- Placez les cartes Éléments de valeurs 2 et 3 face visible sur la table, triées par type et par valeur, et formez ainsi une réserve de 8 piles ④.
- Chaque joueur récupère les 4 Sortilèges de base (Combustion, Glace, Croissance et Télépathie) ⑤, qu'il place sur la table devant lui face visible.
- Chaque joueur choisit un Magicien ⑥. Vous pouvez discuter ensemble de votre choix, en prenant notamment en compte la répartition des Éléments de départ. Distribuez ensuite les Éléments correspondant à chaque joueur comme indiqué sur leur fiche Magicien respectif. Les cartes Éléments de valeur 1 non distribuées sont remises dans la boîte. Une fois que chaque joueur a reçu ses Éléments, il les mélange et forme sa Pioche qu'il pose face cachée devant lui.

- Composez le Grimoire ⑦ :

- Placez sur la partie droite de l'autel la page Fin, face Échec/Bonus visible.
- Mélangez les pages Intérieure et piochez-en 5 au hasard. Placez-les sans les regarder face Échec/Bonus face visible sur la Page Fin.
- Piochez au hasard 1 page de couverture et placez-la sur les autres pages, face cachée (couverture visible). Le Grimoire est prêt.

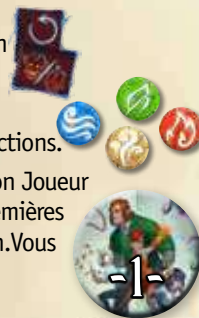


- Triez les Sortilèges ⑧ en 4 catégories en fonction de leur Élément. Piochez au hasard un Sortilège de valeur 1, 2 et 3 pour chaque Élément et composez 4 pioches (une par Élément) face cachée, sans les regarder, le Sortilège de valeur 1 au-dessus, puis celui de valeur 2 et enfin celui de valeur 3 en-dessous. Retournez face visible le premier Sortilège (de valeur 1) de chaque pioche. Ce sont les Sortilèges de la Bibliothèque que vous pourrez apprendre pendant la partie.



- Placez ensuite le marqueur de Manche sur la piste des Manches sur le plateau ⑨, en fonction de la difficulté voulue (voir encadré ci-dessous). Pour votre première partie, nous vous conseillons de vous mettre sur le premier niveau : « I ». La partie se déroule en 6 manches, soit autant que de Monstres à affronter.




- Placez le marqueur Invocation sur la case Invocation de la piste d'Invocation ⑩.
- Placez les jetons Élément prêt du plateau ⑪. Vous en aurez besoin uniquement pour certaines Malédictions.
- Choisissez le premier joueur, ce dernier prend le jeton Joueur actif ⑫, puis tous les joueurs piochent les 6 premières cartes de leur pioche, qui composent ainsi leur main. Vous pouvez commencer la partie.



Piste des Manches

La piste des Manches se présente sous la forme d'un tableau. Les lignes représentent les 6 Manches du jeu, les colonnes numérotées I, II et III correspondent à la difficulté choisie, respectivement facile, moyenne et difficile. Nous vous conseillons de commencer en difficulté facile (colonne I) pour vous familiariser avec les mécanismes de jeu.



Les symboles  indiquent le nombre de Malédictions Multi-Éléments à ajouter, 0 (si aucun symbole n'est représenté), 1 carte  ou 2 cartes .

Magicien

- ① Pouvoir de Magicien
- ② Cartes Élément de départ
- ③ Emplacement pour les cartes en soutien

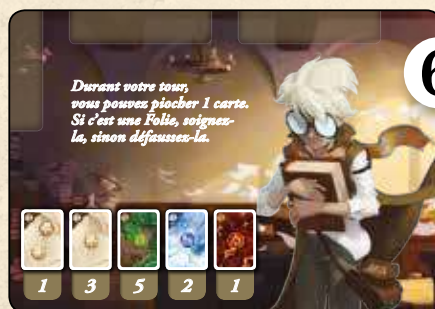




8



12



Aire de jeu d'un joueur



5

Lecture du Grimoire

1 Monstre

2
Effet d'apparition
du Monstre

3
Malédictions
du Monstre



4
Bonus
de réussite

5
Malus
d'échec

6
Malédictions
du prochain Monstre

Notions de Jeu

Pour gagner la partie, vous devez tenir 6 Manches sans devenir fous puis vaincre le Monstre de la dernière page du Big Book of Madness. À chaque manche, vous affrontez un Monstre et tentez de résister aux attaques qu'il vous lance aux travers de Malédictions. Pour le battre, il vous suffit de détruire l'ensemble de ses Malédictions avant que la page ne se tourne. Quand le Monstre est vaincu, un bonus vous est alloué . À l'inverse quand le Monstre n'est pas battu dans le nombre de tours imparti, vous subissez un malus .

Chaque joueur dispose de sa propre Pioche constituée de cartes Élément et éventuellement de cartes Folie. Sauf indication contraire sur une carte, les joueurs ne piochent de cartes que dans leur pioche.

Lorsqu'un joueur doit piocher ou détruire une carte de sa pioche et que sa pioche est vide, il ajoute une Folie de la pile dans sa défausse, puis la mélange et forme une nouvelle pioche.

Vous disposez de 2 autres zones dans votre aire de jeu. L'une pour les cartes que vous placez en soutien (voir encadré page 8 : *Main d'une joueur et soutien*) et l'autre pour vos Sortilèges. Les Sortilèges (de base ou de la Bibliothèque) ne font pas partie de la pioche des joueurs, mais sont disposés face visible devant leur propriétaire.

Pour les activer les Sortilèges à votre disposition, vous avez besoin de cartes Élément. Ces dernières vous servent également à détruire les Malédictions, apprendre des Sortilèges plus puissants et acquérir des cartes qui produisent plus d'Éléments. Il ne tient qu'à chacun d'entre vous de construire le meilleur jeu possible en évitant d'accumuler les cartes Folie.

Déroulement du Jeu

En commençant par celui qui possède le jeton Joueur actif, les joueurs jouent l'un après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre.

À votre tour, vous êtes le Joueur actif. Un tour de jeu est composé de 4 phases à jouer dans l'ordre :

- Phase de Concentration
- Phase du Monstre
- Phase d'Action
- Phase de Récupération

À l'issue de ces 4 phases de jeu, donnez le jeton Joueur actif à votre gauche, ce joueur devient le Joueur actif, et ainsi de suite jusqu'à ce vous tourniez la dernière page du Grimoire pour le refermer, ou que vous deveniez tous fous.

1. Phase de Concentration

Redressez les Sortilèges épuisés devant vous.

Sortilège Épuisé

Un Sortilège est épuisé quand il est pivoté d'un quart de tour.

Vous épuisez vos Sortilèges lorsque vous les activez.

Un Sortilège épuisé ne peut plus être activé tant qu'il n'est pas redressé.



2. Phase du Monstre

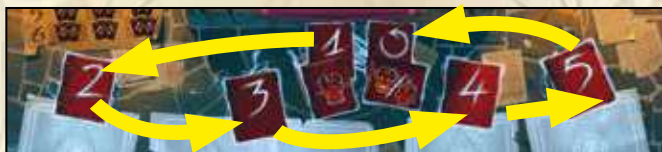
La phase du Monstre représente les effets néfastes du Grimoire sur les joueurs. Lors de cette phase, vous subissez les effets indésirables engendrés par les Monstres sans pouvoir intervenir.

La Phase du Monstre se déroule en 2 temps :

- **avancer le marqueur Invocation** (obligatoire) d'une case,
- **appliquer les effets de la case d'arrivée** (le cas échéant).

Avancer le marqueur Invocation

Le marqueur Invocation avance d'une case sur la piste d'Invocation (1, 2, 3, etc).



Appliquer les effets de la case d'arrivée

- **Si le marqueur arrive sur une case numérotée (2 à 5) :**

Appliquer les effets des Malédictions de cette case (voir Déclencher les Malédictions ci-contre). S'il n'y en a pas, rien ne se passe.

- **Si le marqueur Invocation arrive sur la case Invocation :**

L'effet dépend de la présence ou non de Malédictions sur le plateau de jeu :

- **S'il reste des Malédictions sur le plateau :**

Vous n'avez pas vaincu le Monstre. Tous les joueurs subissent le malus indiqué sur la page de droite. Les Malédictions restantes sont alors défaussées sous leurs piles respectives.

- **S'il n'y a plus de Malédiction sur le plateau de jeu :**

Vous avez vaincu le Monstre. Tous les joueurs appliquent le bonus indiqué sur la page de droite.



- Que vous ayez ou non vaincu le Monstre, placez le marqueur Invocation sur la case 1 : Nouveau Monstre, puis tournez la page pour passer au Monstre suivant. Une fois que la nouvelle page du Grimoire est visible, appliquez l'effet d'apparition du nouveau Monstre à tous les joueurs.



- Descendre le marqueur de Manche d'une ligne sur la piste (sauf lors du premier tour de jeu) et placez autant de cartes Malédiction Multi-Éléments (0, 1 ou 2) sur les premières cases Malédiction du plateau (en commençant par la case 2) qu'indiqué par la piste des Manches.

- Enfin, piochez les 3 Malédictions correspondant aux symboles au bas de la page du Monstre et placez-les face visible à la suite des Malédictions Multi-Éléments lorsqu'il y en a, ou en commençant par la case 2 s'il n'y en a pas.

Note : Lors du 1^{er} tour du premier joueur, le grimoire est fermé. Avancez le marqueur Invocation sur la case 1 : Nouveau Monstre, et tournez la 1^{ère} page du Grimoire.

Déclencher les Malédictions

Une Malédiction ne se déclenche qu'une seule fois, lorsque le Livre d'Invocation avance sur sa case. Les Malédictions des cases précédentes, s'il en reste, n'ont plus d'effet.

Note : Une Malédiction reste en jeu, même si elle a été déclenchée, jusqu'à ce qu'elle soit détruite par une Action de joueur ou que le marqueur Invocation arrive sur la case Invocation.

- **S'il n'y pas ou plus de Malédiction sur la case :** rien ne se passe et vous pouvez passer directement à la Phase d'Action.

- **S'il y a une Malédiction sur la case :** Appliquez son effet. Sauf indication contraire, il est appliqué à tous les joueurs en commençant par le Joueur actif et en suivant l'ordre de jeu. Si un joueur ne peut pas l'appliquer, rien ne se passe et vous passez au joueur suivant. Il peut arriver qu'une Malédiction ne soit pas applicable du tout, dans ce cas ignorez-la.

Note : Il y a 2 Malédictions sur la case « 3 ». Si elles sont toujours là lorsque le Livre d'Invocation avance dessus, appliquez d'abord celle de gauche, puis celle de droite.

Exemple d'effets lors de l'avancée du marqueur Invocation :

- Si le marqueur arrive sur les cases 2 ou 4, rien ne se passe.



- Si le marqueur arrive sur la case 3 ou 5, comme il reste une Malédiction, il faut appliquer son effet.

- Si le marqueur arrive sur la case Monstre, comme il reste des Malédictions, les joueurs n'ont pas réussi à contenir le Monstre dans le livre et il s'échappe, déclenchez l'effet d'Échec. Puis défaussez les 2 Malédictions.

Malédiction

1

Éléments nécessaires pour détruire la Malédiction.

2

Effet de la Malédiction qui se déclenche lorsque le marqueur d'Invocation arrive sur sa case.



3. Phase d'Action






Lors de la phase d'Action, vous allez pouvoir utiliser vos cartes Élément et vos Sortilèges pour tenter de vaincre le Monstre et le maintenir dans le Grimoire. Il existe 5 Actions possibles :

- Activer un Sortilège
- Apprendre un nouveau Sortilège
- Acquérir une carte Élément
- Détruire une Malédiction
- Soigner une de vos Folies

Vous pouvez réaliser autant d'Actions que vous le souhaitez, dans l'ordre de votre choix et autant de fois que vous le désirez tant que vous avez les Éléments nécessaires. **Chaque Action vous coûte un nombre d'Éléments que vous devez dépenser en défaussant des cartes Élément de votre main ou en soutien.**

Lorsque vous devez payer un coût d'Action, vous devez défausser une ou plusieurs cartes Élément pour produire au moins autant d'Éléments que demandé par l'Action. **Les Éléments en surplus sont perdus et ne peuvent pas servir pour une autre Action.**

Une même carte Élément ne peut pas servir pour des Actions différentes.

Exemple : Si une Action demande 3 , vous pouvez défausser 3 cartes qui produisent 1 , ou 1 carte qui produit 1  et 1 carte qui produit 2 , ou une carte qui produit 3 .

Vous pouvez aussi dépenser 2 cartes qui produisent 2 , mais dans ces conditions vous gaspillerez 1 .



Lorsque vous ne pouvez ou ne voulez plus faire d'Action, passez à la phase de Récupération.

Activer un Sortilège

Vous pouvez **activer 1 de vos Sortilèges** qui n'est pas épuisé.

Pour activer un Sortilège, vous devez **payer son coût d'Activation** en défaussant suffisamment de cartes Élément pour produire le nombre d'éléments nécessaires à son activation. Appliquez alors l'effet inscrit sur le Sortilège et épuisez-le en le pivotant d'un quart de tour sur la droite.

Vous pouvez également payer plus que son coût d'Activation pour augmenter son effet. L'effet modifié par la Puissance du Sortilège est **la Variable du Sortilège** (X). Si vous payez 1 coût d'Activation, appliquez l'effet du Sortilège tel qu'il est écrit. Si vous payez plusieurs fois son coût d'Activation, multipliez la variable par le nombre de fois où vous avez payé le coût. La variable est donc multipliée par 2 si vous avez payé 2 fois le coût d'Activation ou par 3 si vous avez payé 3 fois le coût d'Activation.

Exemple : Un Sortilège nécessitant 1  ne sera appliqué au maximum que 3 fois, en dépensant 3  en une seule fois pour l'activer.

Un Sortilège ne peut être lancé qu'une seule fois par tour, quelle que soit sa puissance. Une fois qu'un Sortilège est lancé, il est pivoté d'un quart de tour pour indiquer qu'il ne peut plus être utilisé avant votre prochaine phase de Concentration. Le Sortilège est alors épuisé.

Vous devez toujours appliquer au maximum les effets d'un Sortilège même si vous ne pouvez pas l'appliquer intégralement.

Exemple : L'effet d'Œil du cyclone est « Tous les joueurs défaussent 1 carte, puis piochent 1 carte ». Un joueur qui n'a pas de carte en main à défausser pioche tout de même même 1 carte.



Élément




1
Quantité d'Éléments produits par la carte

2
Type d'Élément produit par la carte

Soutien

Certains Sortilèges permettent de placer des cartes en soutien. Lorsqu'un joueur place une carte en soutien, il prend une carte de sa main et la pose sur un emplacement de sa carte Magicien. Chaque joueur peut avoir jusqu'à 3 cartes en soutien. Les cartes ainsi placées sont rendues disponibles à tous les joueurs pour la réalisation de leurs actions.

Par exemple, s'il vous manque 1  pour détruire une Malédiction et que vous n'en avez pas, mais qu'il y en a une en soutien devant un autre joueur, vous pouvez défausser la carte en soutien.

Cartes en soutien



Sortilège

1
Niveau du Sortilège et coût d'Activation : nombre d'Éléments nécessaires pour activer le Sortilège et augmenter sa Puissance



2
Coût d'Apprentissage

3
Effet du Sortilège

Variable (X) : partie de l'effet qui est multipliée par la Puissance de votre Sortilège

Exemple de Sortilège : Cercle Polaire coûte 3 . Si vous payez en une seule fois au moins 6 sa Puissance passe à **2** et vous multipliez donc sa Variable par 2. L'effet devient : « Tous les joueurs placent **2** cartes en soutien et piochent **2** cartes. »

Malédiction liée à un Élément : détruire cette Malédiction coûte 4 .



Malédiction Multi-Éléments : détruire cette Malédiction coûte 1 , 1 , 1 et 1 .

Apprendre un nouveau Sortilège

Tant qu'il reste des sorts face visible dans la bibliothèque (au centre de la table), vous pouvez **apprendre 1 Sortilège** face visible placé au centre de la table.

Vous ne pouvez apprendre que les Sortilèges qui se trouvent face visible au-dessus d'une des quatre pioches. Vous devez toujours payer 2 Éléments du même type que le Sortilège pour l'apprendre.

Lorsque vous apprenez un nouveau Sortilège, placez-le devant vous avec vos autres Sortilèges prêts à être activés, puis révélez le Sortilège suivant de la pioche de cet élément.

Note : Vous pouvez apprendre le nouveau Sortilège révélé avec une autre Action si vous disposez encore de suffisamment de cartes du même Élément.

Chaque joueur ne peut pas avoir plus de 5 Sortilèges devant lui. Lorsque vous apprenez un 6^e Sortilège, vous devez détruire un de vos Sortilèges (même épuisé) avant de placer le nouveau. Le Sortilège détruit est retiré du jeu.

Un nouveau Sortilège peut être utilisé le tour où il est appris.

Acquérir une carte Élément

Tant qu'il reste des Éléments face visible au centre de la table, vous pouvez **acquérir 1 carte Élément de valeur 2 ou 3** placée au centre de la table. Vous devez toujours payer des Éléments du même type que la carte que vous souhaitez acquérir.

Leur coût d'acquisition dépend de leur valeur :

- Carte de valeur 2 : 2 Éléments
- Carte de valeur 3 : 3 Éléments



Lorsque vous acquérez une carte Élément, placez-la dans votre défausse.

Détruire une Malédiction

Vous pouvez **détruire 1 Malédiction** en payant 4 Éléments correspondant à l'Élément inscrit en haut de la Malédiction.

En récompense, le joueur qui a détruit la Malédiction récupère de la réserve une carte Élément de valeur 2 de son choix qu'il ajoute à sa défausse. S'il n'y a plus de carte Élément de valeur 2 en réserve, il ne se passe rien.

Se Soigner

Vous pouvez **soigner 1 de vos Folies ou 1 Folie en soutien** en payant 2 Éléments d'un même type. La carte soignée est remise sur la pile Folie.

Note : Une Folie en soutien peut être soignée de la même façon même si elle est devant un autre joueur.

4. Phase de Récupération

À la fin de votre tour, vous devez avoir exactement **6 cartes en main** (les cartes en soutien ne rentrent pas dans cette limite). Si vous en avez moins, piochez en jusqu'à en avoir 6. Si vous en avez plus, défaussez des cartes Élément de votre choix pour revenir à 6 cartes en main. Vous n'avez pas le droit de défausser des Folies de cette manière.

Si vous devez piocher et que votre pioche est vide, ajoutez une Folie à votre défausse puis mélangez-la pour former une nouvelle pioche.

Si un joueur possède 6 Folies en main à la fin de sa phase de récupération, **il est éliminé de la partie**. Toutes ses cartes et ses Sortilèges sont remis dans la boîte de jeu, et les autres joueurs doivent continuer sans lui.

Après la Phase de Récupération, **votre tour est terminé**. Passez le jeton Joueur actif au joueur à votre gauche. Il commence son tour de jeu par la Phase de Concentration.



Fin du jeu

Vous gagnez la partie si vous parvenez à tourner toutes les pages du Grimoire et à vaincre le dernier Monstre.

Vous perdez la partie si :

- vous devez recevoir une Folie alors qu'il n'y en a plus sur la pile Folie,
- vous ne parvenez pas à vaincre le Monstre de la dernière page du Grimoire,
- tous les joueurs ont été éliminés à cause de la Folie.

Modes de jeu

The Big Book of Madness vous propose 3 modes de jeu différents.

Normal	Appliquez les règles normales de jeu.
Terreur	Chaque joueur commence la partie avec une carte Folie dans sa pioche. Cette carte provient de la pile Folie.
Cauchemar	Chaque joueur remplace sa carte de valeur 2 de départ par une carte de valeur 1.



Vocabulaire et effets divers

- Les effets des Malédiction, des Monstres ou des Sortilèges peuvent contredire les règles du jeu. Dans tous les cas, les effets de ces différentes cartes ont priorité sur les règles.
- Si un effet peut être appliqué, il doit obligatoirement l'être.
- Si un joueur ne peut pas appliquer un effet, il ignore cet effet. Les autres joueurs sont tout de même affectés.
- Lorsqu'un effet ne peut être que partiellement appliqué, appliquez tout ce qui peut l'être dans l'ordre du tour en commençant par le Joueur actif ; le reste est ignoré.

Un autre joueur fait une Action

Certains Sortilèges permettent de faire jouer un autre joueur pendant votre propre tour. Ce joueur peut faire n'importe quelle Action, comme s'il jouait à son tour de jeu. Cependant, il ne refait pas sa main à 6 cartes à la fin de votre tour, et ne redresse pas ses Sortilèges épuisés. Compléter sa main à 6 cartes

ou redresser ses Sortilèges ne se fait que pendant sa propre phase de Récupération ou de Concentration, à son tour de jeu.

Précision de cartes

- Ce Monstre a pour effet « Placez 1 Folie sous chaque Malédiction. Le joueur qui détruit la Malédiction récupère la Folie dans sa défausse. » S'il reste des Malédiction non détruites à la fin d'une Manche, les Folies placées dessous sont détruites.
- Si la Puissance d'Avatar est augmentée, chaque carte en soutien ne peut être utilisée qu'une fois quelque soit le nombre d'Action que vous ayez.



La défausse des joueurs

Vous avez le droit de regarder les cartes de votre défausse à tout moment de la partie. Il est interdit de consulter les cartes de votre pioche.



Déterminer la cible d'un Sortilège

L'effet d'un Sortilège indique toujours les joueurs affectés.

- **Vous** : le joueur qui lance le Sortilège ;
- **Tous les autres joueurs** : tous les joueurs à l'exception du joueur qui lance le Sortilège ;
- **Tous les joueurs** : tous les joueurs y compris le joueur qui lance le Sortilège ;
- **Un joueur** : celui de votre choix (ça peut être vous).

Détruire

Lorsque vous détruisez une carte, la carte est retirée du jeu. Mettez-la de côté : certains effets concernent les cartes détruites.

Détruire une carte Folie est donc différent de l'Action Soigner, qui permet de remettre la carte sur la pile Folie. Il est autorisé de regarder les cartes qui sont détruites.

Mélanger

Si vous devez mélanger votre pioche et/ou votre main (et votre défausse) par l'effet d'un



Sortilège, vous ne recevez pas de Folie. Vous recevez une Folie uniquement lorsque vous devez piocher des cartes et que votre pioche est vide.

Neutraliser

Si vous devez neutraliser une Malédiction ou un Sortilège, retournez simplement cette carte face cachée, sans la déplacer.

Cette carte n'a plus d'effet mais est toujours considérée comme étant en jeu.

Ainsi un Sortilège neutralisé ne peut plus être lancé, mais compte dans la limite de 5 Sortilèges devant vous. Vous êtes autorisé à détruire un Sortilège neutralisé lorsque vous en apprenez un nouveau ; le nouveau Sortilège est placé face visible, prêt à être activé.

Une Malédiction neutralisée n'a plus d'effet, mais ne peut pas être détruite. Au tour suivant, la Malédiction est replacée face visible et peut à nouveau être détruite. Si un Monstre ne possède plus qu'une Malédiction neutralisée lorsque le marqueur Invocation arrive sur la case Invocation, vous ne l'avez pas vaincu et vous subissez l'effet d'échec.

Piocher

Lorsque vous piochez des cartes, vous devez toujours les prendre sur le dessus de votre propre pioche pour les ajouter à votre main. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous pouvez avoir en main à votre tour, mais vous devez toujours revenir à 6 cartes lors de la phase de Récupération (cf. page 9).

Si votre pioche est vide quand vous devez piocher une nouvelle carte, ajoutez une carte Folie à votre défausse puis mélangez-la pour former une nouvelle pioche.

Pouvoir de Magicien

Chaque Magicien a un pouvoir qui est activable une fois par tour, à n'importe quel moment durant son tour.

Recevez/Donner de la main

Un carte donnée depuis la main d'un joueur est placée directement dans la main du joueur qui la reçoit, et non dans sa défausse.

Ajouter une Folie

Lorsque vous recevez une carte Folie, prenez-la dans la pile Folie et ajoutez-la à votre défausse. S'il n'y a plus de cartes dans la pile de Folie au moment où un joueur doit recevoir une Folie, la partie est terminée : vous avez perdu, le Grimoire vous a rendu fous...

Ajouter une Folie en soutien

Lorsque vous devez recevoir une Folie en soutien et que vous avez déjà 3 cartes en soutien, vous recevez quand même la carte, ce qui vous fait dépasser le maximum sans changer la limite. Vous êtes donc temporairement à 4 cartes en soutien, jusqu'à ce qu'un effet ou une Action vous enlève une des cartes.

Soigner

Lorsque vous devez soigner une Folie, la Folie soignée est renvoyée sur la pile de Folie.



Soutien

À votre tour de jeu, vous pouvez utiliser une carte du soutien, la carte ainsi utilisée est défaussée dans la défausse du joueur qui l'a mise en soutien quel que soit le joueur qui réalise l'action.

Vous pouvez utiliser tout ou partie des cartes en soutien pour payer le coût d'une Action. Vous pouvez défausser des cartes de votre main en plus de celle en soutien pour

payer le coût de cette Action.

Une carte reste en soutien jusqu'à ce qu'elle soit défaussée pour une Action ou par une Malédiction.

Il est possible de placer n'importe quelle carte en soutien, y compris les Folies.

Les cartes Folie placées en soutien ne sont pas considérées comme étant dans la main du joueur pour la règle d'élimination.









Les Sortilèges utilisent le terme « du soutien » pour parler de tous les soutiens et « votre soutien » pour parler du soutien appartenant à un joueur précis.

Sur la pioche

Sur la pioche désigne toujours le dessus de votre pioche. Lorsque vous recevez une carte sur le dessus de votre pioche, placez-la face

cachée sur celle-ci : elle devient alors la première carte de votre pioche.

Valeur supérieure

Un Élément de valeur supérieure désigne toujours un Élément du même type et d'une valeur strictement supérieure de 1. Ainsi, vous pouvez passer d'un 1  à un 2 , et d'un 2  à un 3 , mais jamais d'un 1  à un 3  ou d'un 1  à un 2 .



Voici quelques conseils pour vous aider lors de vos premières parties :

- Choisissez vos magiciens en prenant garde à avoir un bon équilibre dans les cartes Élément de départ.
- Ne négligez pas l'Action de Soin. Faites en sorte d'avoir toujours plus de Folies dans la pile que le double du nombre de joueurs.
- Si vous vous spécialisez dans un Élément, vos Sortilèges seront plus puissants.
- Placez un maximum de cartes en soutien, cela vous permet d'anticiper l'arrivée des Monstres.
- Les Sortilèges de niveaux 2 et 3 sont très puissants et peuvent faire basculer la partie. N'hésitez pas à acquérir des Sortilèges de niveau 1 uniquement pour faire apparaître les suivants.
- Parfois, ne pas détruire toutes les Malédictions d'un Monstre n'est pas un problème si vous anticipez leurs effets. Cela vous permet de préparer votre main pour la suite.

Crédits

Auteur : Maxime Rambourg

Illustrations et mise en couleur : Naiade

Directeurs de collection :

Cédric Barbé et Patrice Boulet

Chef de projet : Gabriel Durnerin

Packageur, Conception graphique & Développement des règles : ORIGAMES

Coordination & maquette : Guillaume Gille-Naves

Direction Artistique : Igor Polouchine



SUIVEZ-NOUS SUR :



Remerciements de l'auteur : un Big merci à toutes les personnes qui ont participé aux quatre années de développement du jeu. Merci à l'équipe Iello. Ils ont su voir, dans les prémices de ce qui allait être le Big Book, un jeu digne de leur intérêt, particulièrement Gabriel, sa patience, ses réflexions éclairées et sa confiance. Merci à Naiade pour le Big boulot accompli, chapeau de magicien l'artiste !

Merci à mes proches qui ont supporté les aléas de la création. En particulier Maud qui a régulièrement partagé sa table de salon et son temps avec toutes les étapes du jeu.

Merci à Sam et Popo pour l'ensemble de leur œuvre. Merci à tous les testeurs dont la liste serait bien trop longue à détailler ici. Tous ceux qui ont fait avancer les choses avec leurs critiques constructives et toutes ces monstrueuses parties endiablées. Gros gros Big Up à la Feinte de l'Ours et ses bénévoles, eux qui m'ont permis de trouver le temps de faire tout ça, je vous aime. Spéciale dédicace à la Feinte, c'est ce lieu qui a donné naissance à ce jeu. Merci à mon imprimante et mon massicot. Merci d'avance à ma grand-mère qui sera de toute façon fière de moi, tout comme mes parents et ma sœur qui m'ont toujours soutenu sans conditions. Vous êtes tous des magiciens ! Merci.

IELLO - 9 Avenue des Érables
Lot 341 54180 Heillecourt FRANCE
www.iello.info

© 2015 Iello. Tous droits réservés.

