

RÉGIS BONNESSÉE
Naïade - V. Joubert - X. Collette

Seasons

ENCHANTED KINGDOM

Règles du jeu



14+



2-4



60
min

Enchanted Kingdom, la première extension de Seasons, ajoute 40 nouvelles cartes Pouvoir compatibles avec les 100 cartes du jeu de base, 10 cartes Enchantement qui vont rendre chacune de vos parties encore plus uniques, et enfin 12 jetons Capacité spéciale qui vont permettre de personnaliser votre sorcier. Prenez place, magicien, et soyez prêt à relever ces nouveaux défis !

Libellud

Présentation du matériel



- 1 40 cartes Pouvoir
- 2 10 cartes Enchantement
- 3 12 jetons Capacité spéciale
- 4 16 jetons Énergies
- 5 2 jetons « Raven »
- 6 1 jeton Premier joueur
- 7 7 jetons « Diminution de la réserve d'énergie »
- 8 2 extensions de la réserve « Grimoire ensorcelé » pour le plateau individuel

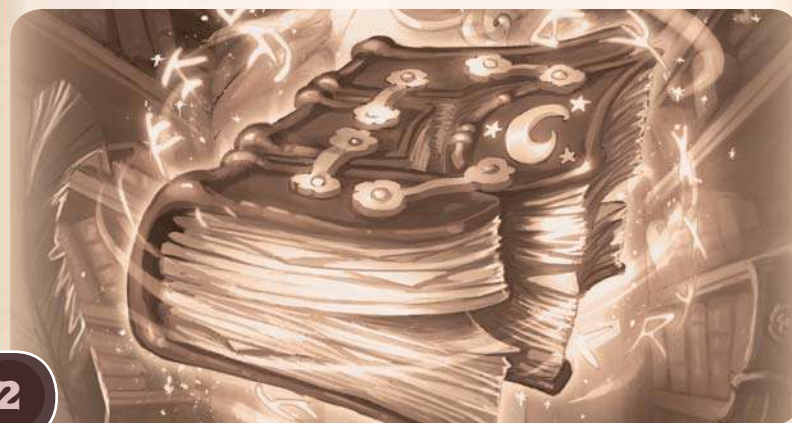
Mise en place

Dans *Enchanted Kingdom*, vous pouvez jouer avec un, plusieurs, ou l'intégralité des éléments de l'extension présentés ci-dessous :



Les cartes Pouvoir

- Ajoutez les cartes Pouvoir d'*Enchanted Kingdom* à celles du jeu de base (cartes de 1 à 30), ou bien à l'ensemble des cartes (cartes de 1 à 50), afin de former une nouvelle pioche.
- Chacune des cartes Pouvoir d'*Enchanted Kingdom* possède un logo qui vous permet de les trier plus facilement.



2



Les cartes Enchantement

- Avant la première phase de jeu, le prélude, piochez au hasard une carte Enchantement parmi les 10 disponibles. Placez cette carte Enchantement face visible, à la vue de tous.

Remarque : les joueurs peuvent également se concerter pour choisir ensemble l'une des cartes Enchantement.

- Chaque carte Enchantement vient modifier la règle du jeu pour l'ensemble des joueurs et ce, pour toute la durée de la partie. Les joueurs doivent désormais tenir compte des effets de cette carte dans l'élaboration de leur stratégie.



Les jetons Capacité spéciale

- Avant le prélude, chaque joueur pioche au hasard trois jetons Capacité spéciale. Après le prélude, et avant de commencer le Tournoi, chaque joueur choisit un de ses trois jetons Capacité spéciale et le place sur son plateau de jeu individuel à l'emplacement prévu à cet effet.



- Ce jeton apporte à chaque joueur une capacité spéciale qu'il pourra utiliser au cours de la partie lors de son tour, après avoir choisi et appliqué les actions de son dé des saisons. Ce jeton Capacité spéciale ne peut pas être utilisé plus d'une fois dans une même partie. Si un joueur utilise son jeton Capacité spéciale, il doit alors le retourner. Le chiffre présent au verso du jeton indique combien de points de Prestige supplémentaires le joueur gagne ou perd en fin de partie.

Remarque : un joueur n'est pas obligé d'utiliser l'effet de son jeton Capacité spéciale au cours de la partie. Dans ce cas, il ne gagne ni ne perd de points de Prestige supplémentaires.

Présentation des différents jetons Capacité :



Jeton 1 : piochez une carte Pouvoir. Placez cette carte dans votre main ou défaussez-la. Si vous utilisez cet effet, vous perdez 5 points de Prestige à la fin de la partie.



Jeton 2 : sacrifiez ou défaussez l'une de vos cartes Pouvoir. Si vous utilisez cet effet, vous gagnez 6 points de Prestige à la fin de la partie.



Jetton 3 : recevez 2 énergies de votre choix en provenance du stock. Placez-les dans votre réserve. Si vous utilisez cet effet, vous perdez 5 points de Prestige à la fin de la partie.



Jetton 4 : reculez votre pion du sorcier d'une case sur votre jauge d'invocation. Si vous utilisez cet effet, vous gagnez 10 points de Prestige à la fin de la partie.

Attention : après l'utilisation de ce jeton, votre jauge d'invocation ne peut pas être inférieure au nombre de vos cartes Pouvoir en jeu.



Jetton 5 : chaque carte Pouvoir encore dans votre main en fin de partie vous rapporte 3 points de prestige au lieu de vous en faire perdre 5. Ce jeton ne se retourne pas. Son effet est permanent.



Jetton 6 : vous pouvez cristalliser durant votre tour : recevez alors 1 cristal supplémentaire pour chaque énergie que vous cristallisez. Si vous utilisez cet effet, vous ne gagnez ni ne perdez de point de Prestige à la fin de la partie.



Jetton 7 : avancez votre pion du sorcier de 12 cases sur la piste des cristaux. Si vous utilisez cet effet, vous perdez 6 points de Prestige à la fin de la partie.



Jetton 8 : défaussez 4 énergies d'eau de votre réserve. Si vous utilisez cet effet, vous gagnez 18 points de Prestige à la fin de la partie.

Remarque : les énergies placées sur l'Amulette d'eau peuvent également être utilisées pour réaliser l'effet de ce jeton Capacité spéciale.



Jetton 9 : avancez votre Pion du sorcier de 2 cases sur votre jauge d'invocation. Si vous utilisez cet effet, vous perdez 5 points de Prestige à la fin de la partie.



Jetton 10 : avancez ou reculez de 2 cases le marqueur saison sur la roue des saisons. Si vous utilisez cet effet, vous gagnez 3 points de Prestige à la fin de la partie.



Jetton 11 : regardez les cartes Pouvoir qu'ont en main vos adversaires. Si vous utilisez cet effet, vous gagnez 9 points de Prestige à la fin de la partie.



Jetton 12 : regardez les 3 premières cartes Pouvoir de la pioche et remettez-les dans l'ordre de votre choix. Si vous utilisez cet effet, vous ne gagnez ni ne perdez de point de Prestige à la fin de la partie.



Le matériel additionnel



Le jeton Premier joueur



Le jeton Premier joueur indique le premier joueur de la manche. Quand le voisin à la gauche du premier joueur devient le nouveau premier joueur, passez-lui le ce jeton.



Les énergies

Des énergies supplémentaires sont présentes dans *Enchanted Kingdom*, en complément des énergies déjà présentes dans le jeu de base.



Les jetons « diminution de la réserve d'énergie »



À chaque fois qu'un effet vient diminuer d'une place votre réserve d'énergie, placez un jeton « diminution de la réserve d'énergie » dans votre réserve.

Si la carte Pouvoir qui diminue votre réserve d'énergie n'est plus en jeu, retirez le jeton « diminution de la réserve d'énergie » de votre réserve.



Les jetons « Raven l'usurpateur »

Lorsque vous invoquez *Raven l'Usurpateur*, placez un jeton Raven sur l'objet magique d'un adversaire dont vous souhaitez copier l'effet.

Si la carte copiée est retirée du jeu, enlevez également le jeton Raven.



Extensions de la réserve « Grimoire ensorcelé » pour le plateau individuel

Lorsque vous invoquez la carte Pouvoir « Grimoire ensorcelé » du jeu de base, placez l'extension de la réserve « Grimoire ensorcelé » sur le côté droit de votre plateau individuel. Votre réserve d'énergie passe de 7 à 10. Les énergies supplémentaires sont désormais placées sur l'extension de la réserve plutôt que sur la carte Pouvoir « Grimoire ensorcelé ».



Si le Grimoire ensorcelé n'est plus en jeu sous votre contrôle, retirez l'extension de la réserve.

Balance d'Ishtar et Idole du familier

Les cartes Pouvoir du jeu de base *Balance d'Ishtar* et *Idole du familier* ont été rééditées dans *Enchanted Kingdom* sous une nouvelle forme. Pensez à retirer les versions de ces deux cartes du jeu de base et remplacez-les.



Lexique complémentaire

La défausse :

- La défausse est la zone où sont placées vos cartes Pouvoir défaussées depuis votre main ou sacrifiées depuis le jeu. Définissez cet emplacement sur l'aire de jeu au début de la partie (près de la pioche par exemple).
- L'ordre de placement des cartes dans la défausse est très important. Veillez à le respecter scrupuleusement.
- Les cartes contenues dans la défausse ne sont pas visibles. Il est impossible de consulter en cours de partie les cartes placées dans la défausse.
- Lorsque la pioche est vide (dès que la dernière carte est piochée), on mélange l'intégralité des cartes de la défausse qui forme une nouvelle pioche.

Révéler une carte Pouvoir :

Une carte dite « révélée » est une carte dont l'ensemble des joueurs peut prendre connaissance.

Regarder une carte Pouvoir :

Seul le joueur qui a le droit de regarder une carte Pouvoir peut prendre connaissance de cette dernière.

Lexique des cartes et précisions



Les cartes Pouvoir



1/20 **Cœur d'Argos**

- Même si vous activez plusieurs cartes Pouvoir dans le tour, vous ne gagnez qu'une seule énergie de terre à la fin de la manche.



2/20 **Corne d'abondance**

- Tant que vous possédez des énergies, vous devez en défausser une à la fin de la manche.
- Les énergies placées sur l'Amulette d'eau sont affectées par la Corne d'abondance.
- Si vous ne possédez aucune énergie, la Corne d'abondance n'a aucun effet.
- Les énergies placées sur le Chaudron glouton, le Joyau des Anciens et le Monolithe des fées ne sont pas affectées par l'effet de la Corne d'Abondance.
- On ne peut appliquer l'effet de la Corne d'abondance qu'une seule fois par tour.



3/20 **Monolithe des fées**

- Le nombre d'énergies renvoyées doit être au minimum de une.
- Vous ne pouvez pas activer le Monolithe des fées s'il ne contient aucune énergie.
- Le Monolithe des fées n'a pas de limite de stockage.
- Vous ne pouvez pas utiliser les énergies placées sur le Monolithe des fées en cours de partie, comme par exemple pour invoquer l'une de vos cartes Pouvoir.
- Les énergies placées sur le Monolithe des fées ne sont pas considérées comme faisant partie de votre réserve. Elles ne sont donc pas affectées par les effets de cartes telles que la Potion de rêves, de Rattus Ombrenuit, de Lewis Grisemine, du Traité maudit d'Arus, de la Potion de vie, de la Corne du mendiant, de l'Élémentaire d'air, de la Lanterne de Xidit, du Coffret merveilleux, etc.
- Si le Monolithe des fées quitte le jeu alors qu'il contient des énergies, défaussez ces énergies.



4/20 **Codex de Sélénia**

- Un objet magique possédant uniquement des cristaux dans son coût d'invocation ne peut pas être renvoyé dans votre main grâce au Codex de Sélénia.
- Si vous ne possédez pas d'objet magique en jeu, ou uniquement des objets magiques avec moins d'une énergie présente dans leur coût d'invocation, vous pouvez tout de même invoquer le Codex de Sélénia, mais vous ne bénéficiez pas de son effet.
- L'enchantement Esprit de la nature fait que l'ensemble des objets magiques du jeu peut être renvoyé dans votre main grâce au Codex de Sélénia.



5/20 **Parchemin d'Ishtar**

- Si vous choisissez de ne pas garder le premier objet magique correspondant au type d'énergie nommé, vous serez obligé de mettre dans votre main le deuxième objet magique révélé de cette manière.
- Vous ne pouvez pas revenir sur votre choix si vous avez décidé de ne pas garder le premier objet magique révélé correspondant au type d'énergie nommé.
- Défaussez toutes les autres cartes révélées via le Parchemin d'Ishtar.
- Vous êtes obligé de nommer l'un des 4 types d'énergies possibles : eau, terre, feu ou air. Les cristaux ne sont pas des énergies et ne peuvent pas être nommés.
- On peut changer le type d'énergie nommé lors de la deuxième utilisation du Parchemin d'Ishtar.



6/20 **Lanterne de Mesodae**

- La lanterne de Mesodae ne peut pas être mise en jeu par l'intermédiaire d'une autre carte Pouvoir comme la Potion de rêves, le Calice divin, la Boule de cristal, etc.
- Tant que la Lanterne de Mesodae est en jeu et en votre possession, placez dans votre réserve d'énergie un jeton « diminution de la réserve d'énergie ».
- La lanterne de Mesodae peut bénéficier de l'effet de la Main de la fortune et être invoquée avec un coût d'invocation réduit.



7/20 **Statue d'Éolis**

- Tant que la Statue d'Éolis est en jeu et en votre possession, placez dans votre réserve d'énergie un jeton « Diminution de la réserve d'énergie ».
- Si un changement de saison a lieu au cours de la manche, appliquez immédiatement l'un des effets de la Statue d'Éolis.
- Si vous choisissez de recevoir une énergie, vous ne pouvez pas regarder la première carte de la pioche.



8/20 **Filet à familiers**

- Si vous décidez de ne pas mettre dans votre main le premier familier révélé, vous serez obligé de garder et de placer dans votre main le prochain qui sera révélé.
- Vous ne pouvez pas revenir sur votre choix si vous avez décidé de ne pas garder le premier familier révélé.
- Défaussez toutes les autres cartes révélées via le Filet à familiers.



9/20 Cristallisoir d'Io

- Vous ne recevez pas 2 cristaux par énergie cristallisée, mais 2 cristaux pour avoir cristallisé une ou plusieurs énergies grâce au Cristallisoir d'Io.
- Vous ne pouvez bénéficier de ces 2 cristaux qu'une seule fois par manche.
- Cristalliser des énergies via une autre voie que celle du Cristallisoir d'Io ne rapporte pas 2 cristaux à la fin de la manche.



10/20 Trône du renouveau

- Si vous n'avez utilisé aucun bonus au moment où vous invoquez le Trône du renouveau, votre pion du sorcier ne recule pas.
- Si vous n'avez aucune carte Pouvoir en main à défausser au moment où vous invoquez le Trône du renouveau, alors vous ne pouvez pas piocher de carte Pouvoir, ni reculer d'une case votre Pion du sorcier sur la piste des bonus.
- Vous êtes obligé de défausser l'une de vos cartes Pouvoir en main si vous en possédez quand vous invoquez le Trône du renouveau.



11/20 Potion de résurrection

- S'il y a moins de 5 cartes dans la défausse, vous pouvez tout de même appliquer l'effet de la Potion de résurrection.



12/20 Joyau des Anciens

- Les énergies placées sur l'Amulette d'eau peuvent être utilisées pour activer le Joyau des Anciens.
- Les énergies placées sur le Joyau des Anciens ne sont pas affectées par les effets d'autres cartes pouvoir et ne peuvent pas être utilisées au cours de la partie.



13/20 Bouclier de Zira

- L'effet du Bouclier de Zira peut s'appliquer si l'effet d'une carte pouvoir (l'une des vôtres ou l'une adverse) ou enchantement vous oblige à défausser ou sacrifier une de vos cartes pouvoir.
- Toutes les cartes nécessitant d'être sacrifiées afin d'activer leur effet (comme les potions) fonctionnent avec le Bouclier de Zira. Appliquez alors l'effet de cette carte, puis sacrifiez le Bouclier de Zira à la place.



14/20 *Dé de la constance*

- Après avoir choisi votre dé des saisons et avant d'avoir appliqué ses actions, vous pouvez décider d'ignorer les actions de votre dé et réaliser à la place l'un des effets, au choix, du Dé de la constance.
- Vous ne pouvez choisir qu'un effet parmi les trois disponibles.



15/20 *Amulette du temps*

- « X » peut être égal à 0. Vous recevez quand même deux énergies dans ce cas.



16/20 *Longue-vue arcanique*

- Aucune remarque.



17/20 *Faucon d'Argos*

- Aucune remarque.



18/20 *Raven l'usurpateur*

- Si l'objet magique copié possède des effets d'arrivée en jeu, réalisez immédiatement ces effets.
- Si l'objet magique possède des effets d'activation, Raven l'usurpateur peut s'activer une fois par tour pour réaliser l'effet d'activation. Les coûts d'activation sont également copiés.
- Seuls les effets de la carte ciblée sont copiés ; aucunement ses points de Prestige.



19/20 *Gardien d'Argos*

- Vos adversaires sont obligés d'appliquer l'effet que vous avez préalablement choisi.
- Si des joueurs doivent se défausser d'une carte Pouvoir et qu'ils n'en possèdent pas, alors le Gardien d'Argos n'a aucun effet sur eux.
- Si des joueurs doivent se défausser de 4 énergies et qu'ils en possèdent moins de 4, alors ils défaussent toutes leurs énergies.
- Les énergies placées sur l'Amulette d'eau, Le Chaudron glouton, le Joyau des Anciens ou le Monolithe des fées ne sont pas affectées par le Gardien d'Argos.



20/20 *Rattus Ombrenuit*

- Si un adversaire possède moins de deux énergies, prenez l'énergie restante.
- Si un adversaire ne possède pas d'énergie dans sa réserve, il ne subit pas l'effet de Rattus Ombrenuit.
- Les énergies placées sur l'Amulette d'eau, le Chaudron glouton, le Joyau des Anciens et le Monolithe des fées ne peuvent pas être prises par Rattus Ombrenuit.





Les cartes enchantement



Les enchantements avec effet sur le prélude :



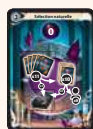
1 Construction élémentaire :

- La Construction élémentaire modifie la 1ère étape de la phase du prélude.
- Lors du prélude, chaque joueur reçoit 18 cartes Pouvoir.
- Chaque joueur doit sélectionner 9 cartes sur les 18. Les joueurs ne se passent pas leurs jeux de cartes pour les choisir comme habituellement lors du prélude.
- Les cartes restantes sont replacées dans la pioche qui est ensuite mélangée.
- À partir des 9 cartes Pouvoir sélectionnées, chaque joueur doit se construire 3 tas de 3 cartes, comme décrit dans le livret des règles du jeu de base.
- Le tournoi se déroule normalement.



2 Expérience prolongée :

- L'expérience prolongée modifie la phase du prélude.
- Lors de la 1ère étape du prélude, chaque joueur reçoit 12 cartes au lieu de 9.
- Le reste de la 1ère étape du prélude se déroule normalement, conformément au livret des règles du jeu de base.
- Lors de la 2ème étape du prélude, chaque joueur constitue 3 paquets de 4 cartes au lieu de 3 paquets de 3 cartes.
- Le tournoi se déroule normalement.



3 Sélection naturelle :

- La Sélection naturelle modifie la 1ère étape de la phase du prélude.
- Lors de la 1ère étape du prélude, chaque joueur reçoit 11 cartes Pouvoir et non 9.
- Chaque joueur consulte ses cartes et choisit une première carte Pouvoir mais, au lieu de la conserver pour construire son jeu, il doit la défausser.
- Le reste du prélude se déroule normalement pour les 10 prochaines cartes.
- À la fin de la phase, chaque joueur doit défausser l'une de ses 10 cartes Pouvoir qu'il a choisies afin de n'avoir plus que 9 cartes en main.
- La 2ème étape du prélude se déroule normalement.
- Le tournoi se déroule normalement.

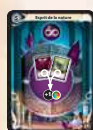


1 Les enchantements avec effet sur le tournoi :



4 *Entrave*

- Chaque joueur ne peut invoquer au maximum qu'une seule carte Pouvoir lors de son tour. Cette limitation ne concerne que les cartes invoquées à partir de la main du joueur.
- Le Calice divin et la Boule de cristal fonctionnent normalement.
- La Potion de rêves fonctionne normalement.



5 *Esprit de la nature*

- Toutes les cartes Pouvoir (objet magique et familier) voient leur coût d'invocation augmenté d'une énergie de votre choix. Cette énergie supplémentaire doit être payée lors de l'invocation de la carte Pouvoir.
- Cette énergie supplémentaire ne concerne que les cartes Pouvoir invoquées à partir de la main d'un joueur.
- Les cartes Pouvoir dont le coût d'invocation ne comporte que des cristaux nécessitent également une énergie pour être invoquées.
- Les cartes Pouvoir n'ayant pas de coût d'invocation nécessitent maintenant une énergie pour être invoquées.
- L'effet de la Main de fortune peut être appliqué sur cette énergie supplémentaire.



6 *Etreinte d'Argos*

- À chaque fois qu'un joueur est amené à recevoir et conserver une ou des cartes dans sa main (pioche, effet d'une carte Pouvoir, retour d'une carte Pouvoir en jeu dans main), il recule son Pion du sorcier de 5 cases sur la piste des cristaux. S'il n'a pas assez de cristaux pour s'acquitter de ce coût, il doit sacrifier ou défausser une de ses cartes Pouvoir.
- Un joueur ne disposant que de 4 cristaux ou moins n'est pas considéré comme ayant assez de cristaux. Ce dernier doit donc sacrifier ou défausser une de ses cartes Pouvoir.
- Si un joueur n'a pas assez de cristaux, aucune carte Pouvoir invoquée et aucune carte en main mise à part la carte reçue, il doit obligatoirement défausser cette carte.
- Les cartes reçues lors d'un changement d'année ne font pas perdre de cristaux ou de cartes aux joueurs.
- Par exemple si un joueur invoque une Amulette de feu, il doit piocher 4 cartes Pouvoir ; néanmoins, il ne perdra que 5 cristaux ou ne sacrifiera qu'une carte Pouvoir puisqu'il ne reçoit réellement qu'une seule carte Pouvoir.



7 RICHESSE D'LO

- Durant toute la partie, à chaque fois qu'un joueur cristallise une énergie, il avance son Pion du sorcier d'une case sur la piste des cristaux, et ce, en plus du gain de cristaux obtenu grâce à la cristallisation.
- La Richesse d'lo est cumulable avec l'effet de la Bourse d'lo ou du bonus de cristallisation.



8 SAVOIR D'OLAF

- En plus des 4 bonus déjà existants, chaque joueur peut désormais choisir un 5ème bonus : « Piocher une carte Pouvoir ».
- Pour utiliser ce bonus, le joueur avance d'une case son Pion du sorcier sur la piste des bonus.
- Dans le cas où le joueur utilise ce bonus, il peut défausser la carte piochée si elle ne lui convient pas.
- Les joueurs disposent toujours de 3 utilisations de bonus durant la partie.



9 SÉCHERESSE

- À chaque fois que le marqueur saison arrive en été (qu'il passe de la case 6 à 7), le joueur dont le pion du sorcier est le plus avancé sur la piste des cristaux doit sacrifier une de ses cartes Pouvoir ou diminuer de un sa réserve d'énergie.
- Cet effet ne peut se produire qu'une seule fois par année.
- Si le joueur décide de diminuer de un sa réserve d'énergie, il place alors un jeton « Diminution d'énergie » dans sa réserve de façon permanente.
- Si le joueur ne possède aucune carte Pouvoir à sacrifier, il est obligé de diminuer sa réserve d'énergie de 1.
- En cas d'égalité, l'effet de la Sécheresse ne s'applique pas.



10 VISION DE LA DESTINÉE

- Les deux cartes Pouvoir du sommet de la pioche sont toujours révélées et posées en ligne, face visible, à-côté de la pioche.
- La carte la plus éloignée de la pioche est considérée comme la première carte de la pioche et l'autre comme la seconde.
- Durant son tour, et après la réalisation des actions de son dé des saisons, un joueur peut diminuer de 5 cases son Pion du sorcier sur la piste des cristaux pour mettre la 1ère carte de la pioche (celle face visible, la plus éloignée) dans la défausse.
- Si un joueur ne dispose pas d'au moins 5 cristaux, il ne peut utiliser l'effet de la Vision de la destinée.
- Cette action ne peut être réalisée qu'une seule fois maximum durant le tour de jeu d'un joueur.

REMERCIEMENTS :
Stéphane Fantini, *correcteur*.