

CONJURERS

Vin d'jeu d'aide (www.vindjeu.eu)

1 tour de jeu = 3 phases

I. PHASE 1 : ALLOCATION

Chaque un à son tour place 1 figurine (conjurers ou assistant) sur 1 case d'action libre.

Conjurers : où on veut

- Duelling a conjurer: uniquement conjurer
- Fishing pond & wild animals : conjurer & assistants
- Actions bleues: conjurer & worker
- Actions jaunes: conjurer & merchant
- 5 mythological battlegrounds: conjurer & warrior
- Actions vertes: conjurer & recruter

On peut placer sur les actions I dès le début

On peut placer sur les actions II à partir du tour 4

On peut placer sur les actions III à partir du tour 7

On peut placer sur les actions IV à partir du tour 10

II. PHASE 2 : RESOLVING

Chacun à son tour réalise toutes les actions de ses assistants et termine par l'action de son Conjurer.

III. PHASE 3 : FIN

1) Les joueurs qui contrôlent des mines reçoivent x ressources de cette mine. X=

	Output	Phase I	Phase II	Phase III	Phase IV
Lumber mill	Wood	1	2	4	8
Stone mine	Stone	1	2	4	8
Iron mine	Iron		1	2	4
Bronze sm.	Bronze		1	2	4
Sapphire m	Sapphire			1	2
Diamond m	Diamond			1	2

2) Déplacer le pion tour

3) A la fin des tours 3-6-9-12 : Nourrir ses créatures & assistants (à l'exception du 1^{er})

- ✓ Créatures au prix de leur level en food
- ✓ 2^{ème} assistant au prix de 4 food
- ✓ 3^{ème} assistant au prix de 8 food

Pour chaque food qu'on ne sait pas payer : -2 PVs

4) Option pour jeu à 4 joueurs : Tournois

A la fin des tours 6 & 12, 1 tournoi a lieu : les conjurers s'affrontent en duel

Déterminer au hasard qui s'affronte dans les 2 demi-finales

Comme un combat normal sans les rewards & pertes de points

- ✓ Gagnants : finale
- ✓ Perdants : petite finale pour la 3^{ème} place

Awards (choix du 1^{er} au 4eme) :

	Tournoi tour 6	Tournoi tour 12
1 ^{er}	Une creature du level 3 au choix et 4 iron ou 4 bronze	Une créature du level 5 au choix
2 ^{ème}	Une creature du level 3 au choix	Un creature du level 4 au choix
3 ^{ème}	Une creature du level 2 au choix et 4 wood ou 4 stone	Un creature du level 3 au choix
4 ^{ème}	Une creature du level 2 au choix	Un creature du level 2 au choix

ACTIONS

Mines

Placer 1 marqueur de contrôle dessus (et enlever l'ancien s'il y en a 1)

Storages

Recevoir immédiatement les ressources

	Output	Phase I	Phase II	Phase III	Phase IV
Wood stor.	Wood	2	4	8	16
Stone stor	Stone	2	4	8	16
Iron stor	Iron		2	4	8
Bronze stor	Bronze		2	4	8
Sapphire st	Sapphire			2	4
Diamond st	Diamond			2	4

Fishing pond & Wild Animals : recevoir x food. X=

- Phase 1: 5
- Phase 2: 8
- Phase 3: 11
- Phase 4: 14

5 mythological battlegrounds

- Choisir la creature parmi le deck correspondant: combattre la creature + le minion (joués par le joueur à gauche (sans ajouter d'autres éléments)
- Minion de la même mythology : Health points (HP) & Battle dice (BD) & capacité du minion : voir plateau de bataille
- Si on gagne : prendre la créature
- Si on perd : rien ne se passe & remettre la créature dans son deck

Blacksmith/Artificer

- Blacksmith : acheter 1 ou plusieurs items
- Artificer : acheter 1 ou plusieurs artifacts

Marketplace

- Echanger des ressources contre d'autres
- On ne peut pas vendre ou acheter des ressources mixtes
- On peut réaliser autant d'échanges que l'on veut
- En phase I, on ne peut pas acheter iron/bronze/diamond/saphires
- En phase II, on ne peut pas acheter diamond/saphires

	Wood/Stone	Iron/Bronze	Sapphire/Diamond
Wood/Stone	Pay 3 & gain 2	Pay 3 & gain 1	Pay 6 & gain 1
Iron/bronze	Pay 2 & gain 3	Pay 3 & gain 2	Pay 3 & gain 1
Sapphire/Diamond	Pay 1 & gain 3	Pay 2 & gain 3	Pay 3 & gain 2

Tavern

- On ne peut choisir cette action que si on ne contrôle pas l'initiative button
- Prendre l'initiative button (= 1^{er} joueur)

Guid house

Engager 1 nouvel assistant (max 3 assistants & 1 conjurer par joueur)

- Le 1^{er} coûte 4 wood & 4 stone
- Le 2^{ème} coûte 4 iron & 4 bronze

Sacrificial Pit

- Sacrifier 1 ou plusieurs créatures & gagner des ressources ou du food
- Si on sacrifie plusieurs créatures durant la même action :
 - ✓ Pour chaq créature après le 1^{ère}, le revenu est à diviser par 2 (arrondi à l'inférieur)
 - ✓ Les créatures suivantes ne peuvent jamais être d'un level inférieur aux précédent

	Stone & wood	Iron & bronze	Diam & sapphi	Food
Level 1	2 de chaque			4
Level 2	4 de chaque	2 de chaque		8
Level 3	8 de chaque	4 de chaque	2 de chaque	14
Level 4	16 de chaque	8 de chaque	4 de chaque	20
Level 5	32 de chaque	16 de chaque	8 de chaque	30

Dueling conjurer

- Placer son conjurer sur la maison d'un autre conjurer
- Si le défenseur a 4 ou + créatures, il peut en choisir 1 qui ne participe pas au combat et ne fera donc pas partie de le pioche de combat
- Si l'attaquant gagne, il choisit 3 types de ressources, y compris food et il vole la moitié des ressources/food (arrondi au supérieur) au défenseur.
Le défenseur reçoit -6 PVs
- Si le défenseur gagne, l'attaquant reçoit -10 PVs

BATAILLE

- Le 1^{er} joueur qui perd toutes ses créatures perd la bataille.
- Si les 2 joueurs perdent leur dernière créature en même temps = égal = le défenseur gagne (défenseur = joueur ou creature+minion)
- Si aucun BD n'a été lancé durant 3 tours consécutifs, le joueur avec le plus de HP qui lui restent parmi toutes ses créatures (inclus l'absorption) gagne.

Mise en place de la bataille

- Le joueur à gauche joue créature + minion
- Les joueurs qui ont plus de 3 créatures doivent en piocher 3 au hasard pour la bataille (tenues secrètes)

Bataille

- Si on attaque Creature + minion, le défenseur qui les contrôle commence la bataille
- Si on attaque un autre joueur, l'attaquant commence
- Le 1^{er} joueur joue 1 creature dans 1 des 3 slots de son côté
- Le 2^{ème} joue 1 créature dans 1 de ses 3 slots : si en face de l'autre, elle l'attaque (*1)
- Le 1^{er} joueur a 3 options : 1 par tour et chaqu'un à son tour
Si 1 action est possible, le joueur est obligé d'exécuter une action à son tour
 - 1) Jouer 1 autre créature. S'il y a une créature en face, elle l'attaque (*1)
 - 2) Bouger 1 de ses créatures vers 1 slot adjacent. Si créature en face : attaque (*1)
Il est interdit de bouger plus de 2x la même créature sans faire autre chose avant
 - 3) Faire attaquer 1 de ses créatures : la créature d'en face (on ne peut pas attaquer 1 slot vide)

(*1) Seule exception : si la créature adverse est flying et pas la nôtre

Quand on invoque 1 créature (et uniquement à ce moment-là), on peut l'équiper de 1 ou 2 items/artifacts

Même mythologie (règle optionnelle)

Si on invoque 1 créature de la même mythologie qu'1 / 2 autres qui vous appartient déjà sur le champs de bataille, on peut retirer max 2 / 4 dommages à chaque créatures à vous déjà en jeu peu importe leur mythologie (ça fait du bien au moral)

Les level 1 n'ont pas de mythologie.

On ne peut pas soigner okus que le HP ni sauver de futurs dommages

Combat

- Carte créature en bas : mythology – HP – BD – Element
- Quand le nombre de damage markers (DM) \geq HP : la créature meurt et retourne devant le joueur.
- BD = lancer autant de dés
Ou (option) = valeur d'attaque = DM (pour tout lancement de dés même les abilités, artefacts,...)
- Les créatures se donnent les DM en même temps (sauf first strike)

Elements (règle optionnelle)

- Fire est supérieur à Earth
- Earth est supérieur à Air
- Air est supérieur à Water
- Water est supérieur à Fire

Pas de supériorité entre 2 mêmes éléments et entre Fire&Air et Earth&Water

Si 2 créatures avec 1 élément opposé se combattent, l'élément supérieur a 1 avantage en BD en attaque & en défense :

Combattant 1 cr > Creat supérieure v	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5
Level 1	1 BD	1 BD	2 BD	3 BD	4 BD
Level 2	1 BD	1 BD	1 BD	2 BD	3 BD
Level 3	2 BD	2 BD	2 BD	2 BD	3 BD
Level 4	2 BD				
Level 5	3 BD				

FIN

Le plus de points à la fin du tour 12 gagne.

1 même créature peut scorer plusieurs fois mais pas plusieurs fois dans le même type de bonus.

Voir aide.

Créatures

- Son level = PV
- Variety bonus : Min 3 créatures de même level & de mythologie différente. On gagne les points 1x par level.
- Consistency bonus : Min 2 créatures de level différent et de même mythologie. On score les points 1x par mythologie.
- Abundance bonus : Min 6 créatures de la même mythologie. On score 1x/mythologie

Artifacts

- VP en bas à droite
- Variety bonus : Artifacts de min 3 mythologies différentes. Les pts augmentent en fonction du nombre de mythologies.
- Consistency bonus : Les 3 artifacts de la même mythologie = 20 points

Mythological Combinaison

- Combinaison de créatures & artifacts de la même mythologie
- Le tableau montre les points pour chaque mythologie

Ressources non utilisées

- Chaque 12 stone/wood = 1 PV
- Chaque 6 iron/bronze = 1 PV
- Chaque 3 saphirs/diamond = 1 PV

Une combinaison des 2 est autorisée.

Arrondi à l'inférieur

Le plus de PVs gagne → égal :

- 1) Le plus de points en mythological combinaison
- 2) Le plus de points en artifacts
- 3) Le plus de points en créatures
- 4) Le plus de points en ressources

ABILITES DES CREATURES & ARTIFACTS & ITEMS

Items & artifacts

Coin inférieur droit = PVs

Les abilities des artifacts/items fonctionnent aussi bien en attaque qu'en défense

Absorption X

La creature ne reçoit aucun dommage jusqu'à quand l'item/art est détruit

Placer tous les DM sur l'item/art jusqu'à X, ensuite sur creature

Quand il est détruit, il reste attaché à la créature et donne toujours ses autres abilities

Tant qu'il n'est pas détruit, la créature ne reçoit pas de poison

Burning donne des dommages à l'item/art

Les Frost passent et viennent sur la creature même si les DM sont absorbés par l'item/art

Bind

Pour 1 action elle peut bind n'importe quelle créature

Ne peut le faire qu'une fois par bataille

Une créature qui a reçu 1 bind ne peut plus bouger ni attaquer et a perdu toutes ses abilities.

Les abilities des items/art restent actives.

Elle combat normalement si on l'attaque mais sans ses propres abilities

Burning X

D'abord les 2 créatures se donnent des dommages normalement

Après, même si la créature est morte, elle donne X BD à la créature d'en face (une 2^{ème} fois donc) et à celles à côté de celle d'en face

Burning est inactif si la créature reçoit des dommages d'une multi-attack si elle est adjacente à la créature qui reçoit la multi-attack

Defensive X Gagne X DM en moins lorsqu'elle défend (Cette capacité est valable >< les multi-attaques mais pas >< burning-devoring-poison)

Devour	<p>1 créature avec Devour n'a pas d'attaque normale Lorsqu'elle est attaquée, elle n'a pas d'abilité spéciale en défense et défend normalement Quand 1 creature avec Devour est invoquée ou déplacée en face d'une créature adverse, il n'y a pas de combat : rien ne se passe Si au début d'un tour du contrôleur de la creature devour, cette créature est en face d'une creature adverse, à la place de l'action « attaque », on peut décider de dévorer (à condition de ne pas avoir de marqueur Frost)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Déplacer la creature devour sur la creature adverse ➤ Le slot libre ne peut pas être occupé par 1 autre créature ➤ Quand 1 créature est dévorée, elle reçoit des DM=BD de la créature devour ➤ A chaque début de tour du joueur qui contrôle la creature dévorée, ce dommage est à nouveau donné <p>La seule action que la créature dévorée peut faire est s'enfuir :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La créature dévorée reçoit 2x les dommages de la creature devour ➤ La creature devour retourne à sa place ➤ Il n'est pas permis de faire une action devour au tour qui suit la fuite 	<p>Le life steal se fait juste après les dommages, si la creature est morte avant d'activer le life steal, elle est morte ! Seulement le dommage qu'elle donne à son opposant d'en face peut être converti en HP, pas celui qu'elle donne aux créatures adjacentes ou ceux qui seraient absorbés.</p>
Magician		Dans chaque combat au sein d'une bataille, le joueur peut choisir entre 3 compétences (il faut faire le choix avant chaque combat): ➤ Frost attack / Burning 2 / Poisonous
Multi-attack		1 créature avec multi-attack donne 1 dommage aux créatures adjacentes à la créature adverse pour 3 dommages donnés à la créature adverse (arrondi inférieur)
Offensive X		Donne +X en attaque quand la créature est invoquée ou déplacée en face d'une autre ou quand elle fait l'action attaque.
Poisonous		Quand 1 créature Poisonous donne du dommage (= 1 DM) à une créature (non absorbé par 1 artifact, item, compétence), elle reçoit 1 marqueur poison. 1 créature peut avoir un nombre illimité de marqueur poison. Au début de chaque tour du joueur contrôlant la créature avec 1 marqueur poison, cette créature reçoit autant de dommages qu'elle a de marqueur poison.
Power hit X		Augmente de X les BD de la créature N'affecte pas l'effet des devouring creatures ni l'effet du burning Les autres effets sont affectés
Ranged		Ranged n'est pas actif en défense ou quand on l'invoque Quand on déplace ou qu'on attaque avec 1 créature Ranged, elle donne son dommage mais l'autre créature adverse ne donne pas son dommage (sauf si elle est aussi Ranged) 1 Ranged peut attaquer une créature Flying
Resurrection		Quand 1 creature resurrection meurt, elle réapparaît 1 nouvelle fois au même endroit en retirant tout ce qu'il y a dessus (dommages, frost, devouring creature, artifacts/items qui sont disponibles pour la bataille suivante mais pas avant,...) Elle résume une seule fois par combat
Weapon Smith		Recevoir 1 discount = au niveau de la créature quand on achète items ou artifacts 1 discount de 2 veut dire qu'on ne peut pas payer 2 ressources de son choix. Ces ressources peuvent être différentes. Le discount ne fonctionne que pour le 1 ^{er} item/artifact qu'on achète sur son action.
First strike	Attaque en 1 ^{er} :	
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Si la creature adverse meurt, elle ne donne pas ses dommages ➤ Si la creature adverse survit, elle donne ses dommages 	
Flying	Quand elle attaque : combat normal Elle ne peut être attaquée que par 1 autre flying (on peut en invoquer ou déplacer en face mais aucun combat)	
Frost attack	<p>Lorsqu'une créature reçoit 1 dommage d'un frost attack, elle reçoit un marqueur frost même si tous les DM sont absorbés par 1 item/artifact.</p> <p>Max 1 marqueur Frost / creature</p> <p>1 creature frost ne peut pas bouger et ses dommages sont réduits de 1 par 3 dommages qu'elle donne (arrondi inférieur)</p>	
Immobility	1 créature équipée avec immobility ne peut pas être déplacée vers un autre slot car le poids de son équipement est trop lourd	
Immunity X	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Fire >< Burning ➤ Ice >< Frost <p>Si la creature attaquée directement est免疫, aucun effet ni sur cette créature ni sur ses voisines</p> <p>Si l'attaque est sur une autre creature, effet sur celle-ci mais pas sur l'immune</p>	
Life Steal	<p>Cette habilité est active en attaque et en défense</p> <p>Quand une creature life steal fait X dommages à 1 opposant, elle peut retirer 1/2 X dommages (arrondi inférieur) sur elle (qu'elle a reçu en même temps ou à un tour précédent)</p>	