

## CONJURERS

Vin d'aide ([www.vindjeu.eu](http://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 Conjurier.

### 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<sup>er</sup>)

- ✓ Créatures au prix de leur level en food
  - ✓ 2<sup>ème</sup> assistant au prix de 4 food
  - ✓ 3<sup>ème</sup> 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 conjuriers 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<sup>ème</sup> place

Awards (choix du 1<sup>er</sup> au 4<sup>ème</sup>) :

	Tournoi tour 6	Tournoi tour 12
1 <sup>er</sup>	Une créature du level 3 au choix et 4 iron ou 4 bronze	Une créature du level 5 au choix
2 <sup>ème</sup>	Une créature du level 3 au choix	Une créature du level 4 au choix
3 <sup>ème</sup>	Une créature du level 2 au choix et 4 wood ou 4 stone	Une créature du level 3 au choix
4 <sup>ème</sup>	Une créature du level 2 au choix	Une créature 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 créature parmi le deck correspondant: combattre la créature + le minion (joués par le joueur à gauche (sans ajouter d'autres éléments))
- Minion de la même mythology : Health points (HP) & Battle dice (BD) & abilité 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
- Artificier : 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/sphaires
- 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<sup>er</sup> joueur)

### Guid house

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

- Le 1<sup>er</sup> coûte 4 wood & 4 stone
- Le 2<sup>ème</sup> 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<sup>ère</sup>, 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 la 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<sup>er</sup> 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<sup>er</sup> joueur joue 1 creature dans 1 des 3 slots de son côté
- Le 2<sup>ème</sup> joue 1 créature dans 1 de ses 3 slots : si en face de l'autre, elle l'attaque (\*1)
- Le 1<sup>er</sup> 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	2 BD	2 BD	2 BD	2 BD
Level 5	3 BD	3 BD	3 BD	3 BD	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 **abilités** des artifacts/items fonctionnent aussi bien en attaque qu'en défense

#### **Absorption X**

La créature ne reçoit aucun dommage jusque quand l'item/art est détruit  
Placer tous les DM sur l'item/art jusque X, ensuite sur créature  
Quand il est détruit, il reste attaché à la créature et donne toujours ses autres **abilités**  
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 créature 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 **abilités**.  
Les **abilités** des items/art restent actives.  
Elle combat normalement si on l'attaque mais sans ses propres **abilités**

#### **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<sup>ème</sup> 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 **ababilité** est valable >< les multi-attaques mais pas >> burning-devoring-poison)

<b>Devour</b>	<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 créature 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 créature devour, cette créature est en face d'une créature 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"> <li>➤ Déplacer la créature devour sur la créature adverse</li> <li>➤ Le slot libre ne peut pas être occupé par 1 autre créature</li> <li>➤ Quand 1 créature est dévorée, elle reçoit des DM=BD de la créature devour</li> <li>➤ A chaque début de tour du joueur qui contrôle la créature dévorée, ce dommage est à nouveau donné</li> </ul> <p>La seule action que la créature dévorée peut faire est s'enfuir :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La créature dévorée reçoit 2x les dommages de la créature devour</li> <li>➤ La créature devour retourne à sa place</li> <li>➤ Il n'est pas permis de faire une action devour au tour qui suit la fuite</li> </ul>	<p>Le life steal se fait juste après les dommages, si la créature 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>
<b>Magician</b>		<p>Dans chaque combat au sein d'une bataille, le joueur peut choisir entre 3 abilités (il faut faire le choix avant chaque combat):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Frost attack / Burning 2 / poisonous</li> </ul>
<b>Multi-attack</b>		<p>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)</p>
<b>Offensive X</b>		<p>Donne +X en attaque quand la créature est invoquée ou déplacée en face d'une autre ou quand elle fait l'action attaque.</p>
<b>Poisonous</b>		<p>Quand 1 créature poisonous donne du dommage (= 1 DM) à une créature (non absorbé par 1 artifact, item, abilité), 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.</p>
<b>First strike</b>	<p>Attaque en 1<sup>er</sup> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Si la créature adverse meurt, elle ne donne pas ses dommages</li> <li>➤ Si la créature adverse survit, elle donne ses dommages</li> </ul>	
<b>Flying</b>	<p>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)</p>	
<b>Frost attack</b>	<p>Lorsqu'une créature reçoit 1 dommage d'1 frost attack, elle reçoit un marqueur frost même si tous les DM sont absorbés par 1 item/artifact. Max 1 marqueur Frost / créature 1 créature frost ne peut pas bouger et ses dommages sont réduits de 1 par 3 dommages qu'elle donne (arrondi inférieur)</p>	
<b>Immobility</b>	<p>1 créature équipée avec immobility ne peut pas être déplacée vers un autre slot car le poids de son équipement est trop lourd</p>	
<b>Immunity X</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Fire &gt;&gt; Burning</li> <li>➤ Ice &gt;&gt; Frost</li> </ul> <p>Si la créature attaquée directement est immune, aucun effet ni sur cette créature ni sur ses voisines Si l'attaque est sur une autre créature, effet sur celle-ci mais pas sur l'immune</p>	
<b>Life Steal</b>	<p>Cette habilité est active en attaque et en défense Quand une créature life steal fait x dommages à 1 opposant, elle peut retirer ½ X dommages (arrondi inférieur) sur elle (qu'elle a reçu en même temps ou à un tour précédent)</p>	
<b>Power hit X</b>		<p>Augmente de X les BD de la créature N'affecte pas l'effet des devouring créatures ni l'effet du burning Les autres effets sont affectés</p>
<b>Ranged</b>		<p>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</p>
<b>Resurrection</b>		<p>Quand 1 créature 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 résurrect une seule fois par combat</p>
<b>Weapon Smith</b>		<p>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<sup>er</sup> item/artifact qu'on achète sur son action.</p>