

## Le Sceptre de Zavador – aide de jeu



### But du jeu

Accumuler des pouvoirs magiques et des connaissances

### Mise en place

- Battre et piocher les plateaux
  - Poser 2 opales et 1 saphir sur votre spirale magique = gemme(s) active(s), 5 maximum
  - Un pion de chaque couleur sur l'échelle de scores.
  - Poser un pion à votre couleur sur le premier niveau de votre domaine de connaissance
- |                   | Connaissance   | #cartes | poussière magique |
|-------------------|----------------|---------|-------------------|
| o Hexe = Sorcière | Gemmes         | -1      | 10                |
| o Elfe = Elfe     | Flux d'énergie | -1      | 10                |
| o Druide = Druide | Feu            | 0       | 20                |
| o Fee = Fée       | 9 Sages        | 0       | 10                |
| o Magier = Mage   | Artéfacts      | +1      | 15                |
| o Kobold = Kobold | Accumulation   | +1      | 20                |
- Récupérer les poussières magiques selon votre plateau (10,10,20,10,15,20)
  - Un pion à votre couleur sur le nombre limite de cartes en main (base=5, change en fonction de la connaissance selon le tableau ci-dessus)
  - 5 pion colorés sur les emplacements "Wissensmarker" => position de marqueurs de connaissance
  - Artefacts
    - o 2 joueurs – un de chaque
    - o 3-4 joueurs – deux de chaque
    - o 5-6 joueurs – trois de chaque
    - o battre les paquets A-B-C-D séparément et les superposer avec le A au dessus
    - o piocher un nombre d'artefacts égal au nombre de joueurs et les poser à coté du plateau
  - Les cartes d'énergies sont mélangées par type et posées à coté du plateau principal
  - Les cartes poussière magique (2, 5, 10), l'énergie concentrée (20,30,40,60) et les 9 cartes sentinelle sont placés à coté du plateau
  - Piocher au hasard les tuiles de I au nombre de joueur pour déterminer l'ordre du premier tour.

### **Phase 1 – ordre du tour et remplissage des artéfacts**

- Le joueur avec le plus de PV prend la carte I, le suivant la II, etc ..
- En cas d'égalité le joueur avec le plus de PV en gemmes est premier.
- Sinon piochez au hasard.
- Si le nombre d'artéfacts < nombre de joueurs, complétez.

Les cartes de position (I, II,..) donnent des malus ou bonus sur le prix des artéfacts et sentinelles, si le joueur a au moins 10 PV (cf 3c).

### **Phase 2 – gain de l'énergie magique**

Opale active: 1=2 poussière magique, 2=5 pm, 3=10 pm, 4=10+2 pm, 5=10+5 pm etc

Saphir actif: Piochez une carte d'énergie bleu par saphir actif. Valeurs 3-7.

Émeraude active: Piochez une carte d'énergie verte par émeraude active. Valeurs 5-10.

Diamant actif: Piochez une carte d'énergie blanche par diamant actif. Valeurs 8-12.

Rubis actif: Piochez une carte d'énergie rouge par rubis actif. Valeurs 13-17.

4 cartes de la même couleur sont remplacées par un concentré d'énergie + 2 poussière magique.

### **Phase 3 – actions** (dans l'ordre du tour, sauf enchères et paiement)

Si un joueur paye plus que nécessaire une action, il reçoit la monnaie en poussière magique si possible.

### **Phase 3a – Enchantement et désenchantement de Gemmes**

Début du jeu – tous les joueurs peuvent enchanter des opales et des saphirs

Artéfacts (grimoire, elixir) – permettent d'enchanter des diamants et des émeraudes

Connaissance du Feu => niveau 4 => permet d'enchanter des rubis (maximum 5)

Le coût d'enchantement figure sur le plateau en fonction de votre niveau de connaissance des gemmes. Les gemmes enchantées sont prises dans la réserve.

Placés sur votre spirale magique => elles vont produire de l'énergie magique.

Placés sur le pentagone => elles sont passive et ne produisent pas d'énergie.

Début du jeu => Maximum 5 gemmes actives (modifié par la connaissance de l'accumulation et certains artéfacts). Les gemmes sont déplacées librement entre la spirale magique et le pentagone.

*Désenchantement de gemmes* = les remettre dans la réserve et récupérer en échange la moitié du coût d'enchantement.

### **Phase 3b – augmenter la connaissance**

À chaque tour un joueur peut augmenter d'un niveau seulement une seule connaissance.

Payez l'énergie (en fonction du nouveau niveau) et déplacer votre pion d'une position.

Pour le niveau 1 => vous devez ajouter le coût correspondant du pion prélevé sur votre plateau individuel.

Niveau 4 atteint => le joueur gagne 2 PV.

Certaines nouvelles connaissances font varier la limite du nombre de cartes en main (*Handkartenlimit*).

Un joueur peut payer le coût d'un nouveau pion de connaissance sans le placer directement dans un domaine de connaissance mais sur le pentagone.

### **Phase 3c – enchère pour les artéfacts et les sentinelles**

Le joueur actif peut démarrer une enchère sur un artéfact disponible ou sur une sentinelle de son choix. Les enchères sont faites dans l'ordre du tour. La mise à prix figure sur la carte. Lorsque vous passez retournez votre carte d'ordre du tour, vous ne pourrez plus enchérir pour cette artéfact ou sentinelle. La remise obtenue par un joueur n'est prise en considération qu'au moment du paiement. L'effet acquis par la carte est utilisation immédiatement, y compris la remise. Le joueur actif peut démarrer plus d'enchères. Un joueur ne pouvant payer est éliminé de la partie !

Bonus/Malus Artéfacts si au moins 10 PV => Carte I = +10 / Carte II = +5 / Carte V = -5 / Carte VI = -10

Bonus/Malus Sentinelles si au moins 10 PV => Carte I = +20 / Carte II = +10 / Carte V = -10 / Carte VI = -20

### **Phase 4 – décompte de points et condition de victoire**

Vérifiez la limite de cartes en main et défaussez les cartes en excédant. Vous pouvez échanger les poussière magique contre des unités supérieures.

Carte standard = 1, poussière magique 2=1, pm 5=2, pm 10=3, énergie concentrée = 3.

#### *Points de victoires*

1=opale/saphir actif, 2=émeraude/diamant actif, 3=rubis actif, 2=pour chaque niveau 4 de connaissance atteint

Pour les Artéfacts et les Sentinelles voir le tableau correspondant de cette aide.

### **Fin de partie**

Dès que 5 sentinelles ou plus ont été achetées le joueur avec le plus de PV est le gagnant, en cas d'égalité il y a plusieurs gagnants

Personnage	Connaissance	niveau 1	niveau 2	niveau 3	niveau 4
Sorcière (Hexe)	Gemmes	-10% limite carte -1	-20%	-30% émeraude 21	-40%
Elfe	Flux d'énergie	limite carte -1	+2 pm	+5 pm	+10 pm
Druide	Feu				enchantement rubis
Fée	9 Sages	2 saphirs	2 émeraudes	2 diamants	2 rubis
Mage	Artéfacts	limite carte +1	-5 artéfacts / -10 sentinelles		-10 artéfacts / -20 sentinelles
Kobold	Accumulation	limite carte +1	+ 1 gemme active		+ 2 gemmes actives

Wächter	Sentinelles	min	5 PV + Bonus PV ci-dessous	bonus max PV
Phönix	Phénix	120	2 pour chaque type de gemmes active	10
Eule	Hibou	120	2 pour chaque niveau de connaissance au maximum	12
Fuchs	Renard	120	2 pour chaque saphir actif	12
Kröte	Crapaud	120	2 pour chaque pierre runique, cristal de protection, grimoire et elixir.	
Einhorn	Licorne	120	1 pour chaque diamant actif	11
Kater	Chat	120	2 pour chaque opale active	12
Scarabäus	Scarabé	120	1 pour chaque émeraude active	11
Rabe	Corbeau	120	2 pour chaque boule de crystal, masque de charisme, ceinture et baguette magique	
Salamander	Salamandre	120	2 pour chaque rubis actif	10

Artefakte	Artéfacts		Pouvoir	Réduction	Enchère Minimum	PV
Zauberbuch	Grimoire	A	Enchanter des émeraudes.	-15 pour le Manteau de camouflage	20	1
Runenstein	Pierre Runique	A	Une augmentation gratuite d'un niveau de connaissance	-10 pour le Calice de Feu	20	1
Kristallkugel	Boule de cristal	A	Limite de cartes en main +3 pour chaque carte	-5 pour l'Elixir.	20	1
Zaubergürtel	Ceinture magique	B	Deux gemmes actives de plus peuvent être placées sur cette carte. Max 1 par joueur		30	2
Spiegel	Miroir Magique	B	Placer un pion de connaissance inutilisé (le plus cher) gratuitement dans le pentagone + tous les autres joueurs perdent une gemme active remise dans la pioche sans compensation.		40	2
Schutzkristall	Cristal de Protection	B	Equivaut à une émeraude active de plus, offre une carte émeraude de plus en phase 2		40	2
Elixir	Elixir	B	Enchanter des diamants. Un diamant est enchanté gratuitement à l'acquisition de la carte	Voir Boule de crystal	60	2
Charismatikmaske	Masque de Charisme	C	Augmenter d'un seul niveau l'un de vos marqueurs de connaissance	-20 pour Sentinelle	50	3
Zauberstab	Baguette magique	C	2 gemmes actives de plus peuvent être y être placées + Limite de cartes en main +3 Max 1 par joueur		60	3
Feuerkelch	Calice de feu	C	Equivaut à un rubis actif de plus, offre une carte rubis de plus en phase 2.	Voir Pierre Runique	80	4
Tarnmantel	Manteau de camouflage	D	Placer un pion de connaissance inutilisé (le plus cher) gratuitement dans le pentagone + tous les autres joueurs perdent une gemme active remise dans la pioche sans compensation.	Voir Grimoire	80	5
Talisman	Talisman	D	Augmentation de 2 niveaux de connaissance gratuitement		100	8