

En tant que Sorcier, vous êtes depuis longtemps en quête de reliques anciennes imprégnées de magie. Quel pouvoir indicible allez-vous libérer en collectant des reliques provenant de différentes dimensions du continuum espace-temps ?

MATÉRIEL

2 cartes Sorcier ; 16 cartes Relique

IL VOUS FAUDRA ÉGALEMENT :

10 Cristaux (n'importe quels objets/jetons feront l'affaire)

MISE EN PLACE

Le joueur qui a le plus récemment expérimenté un déjà-vu commence, l'autre joueur distribue les cartes.

Distribuez 3 cartes Relique, face cachée, à chaque joueur et formez une ligne de 9 cartes Relique, face visible, entre les joueurs. Il s'agit du Continuum.



Inclinez la carte Relique restante à 90° et placez-la, face cachée, à l'extrémité droite du Continuum. Cette carte représente le « Codex ». Le Codex limite les possibilités de formation de Paradoxes.

Référez vous à la couleur de la carte située à l'extrémité gauche du continuum puis placez un Cristal sur la couleur du Codex correspondant à celle-ci (vert sur l'exemple).

Formez une réserve avec les 9 Cristaux restants et placez-les à proximité du Continuum.

En respectant l'ordre du tour, chaque joueur place son Sorcier face à une carte de la même couleur que celle recouverte sur le Codex.

Le bâton de Sorcier de chaque joueur pointe en direction du Futur.

Note : Les joueurs peuvent placer leur Sorcier devant la même carte du Continuum pour commencer la partie, mais un « Duel » (voir plus loin) ne se produit jamais lors du premier tour d'une partie.



ACTIONS D'UN TOUR

Les étapes suivantes doivent être effectuées dans l'ordre.

1. DÉPLACEMENT LE LONG DU CONTINUUM vers le Futur ou vers le Passé.
2. ANNONCER UN PARADOXE si vous en créez un.
3. ENGAGER UN DUEL si vous êtes en face de l'autre Sorcier.

DÉPLACEMENT LE LONG DU CONTINUUM

Pour déplacer votre Sorcier, vous avez le choix entre vous déplacer vers le Futur ou vers le Passé :

Se déplacer vers le Futur ➡ (vers votre droite) :

Choisissez et révélez une Relique de votre main et déplacez vous vers le Futur. Vous devez déplacer votre Sorcier d'autant de cartes que le chiffre indiqué sur la Relique que vous avez révélée. Si vous n'avez pas la place d'effectuer votre déplacement complètement, le déplacement n'est pas autorisé.

Se déplacer vers le Passé ⬅ (vers votre gauche) :

Choisissez et révélez une Relique de votre main et déplacez vous vers le Passé. Vous devez déplacer votre Sorcier en fonction de la forme OU de la couleur de la Relique que vous avez révélée. Par exemple, vous pouvez annoncer « Je me déplace vers un crâne » ou « Je me déplace vers une carte bleue ».

A la fin du déplacement de votre Sorcier, vous récupérez dans votre main la Relique où s'arrête votre Sorcier et vous placez la Relique que vous avez révélée à la place.

ANNONCER UN PARADOXE

Après un déplacement, si vous vous retrouvez avec 3 cartes en main ayant toutes le même chiffre OU la même couleur OU la même icône, vous créez un Paradoxe.

Attention cependant, pour former un Paradoxe, **aucune** des trois cartes ne doit correspondre à la couleur recouverte sur le Codex au moment où il est créé.

Annoncez la formation d'un Paradoxe à votre adversaire et effectuez ces actions dans l'ordre :

1. Révélez les 3 cartes de votre main formant le Paradoxe.
2. Gagnez 1 Cristal de la réserve.
3. Déplacez le Cristal du Codex d'une couleur, dans le sens horaire.
4. Enfin, mélangez les cartes qui formaient le Paradoxe puis échangez-les avec 3 cartes, soit directement à droite de votre Sorcier, soit directement à sa gauche (sans inclure l'espace sur lequel vous vous trouvez).

Note : S'il y a moins de trois cartes à gauche ou à droite de votre Sorcier, vous ne pourrez pas échanger les cartes de ce côté.

ENGAGER UN DUEL

Lorsqu'un joueur termine son déplacement face au Sorcier de son adversaire, les joueurs s'engagent dans un Duel.

1. Chaque joueur fait le total des chiffres inscrits sur ses cartes en main. Attention ! Les cartes dont la couleur correspond à celle du Codex ont une valeur de 0.

2. Les joueurs révèlent leur main et comparent les résultats. Le joueur avec le plus de points remporte le Duel.

En cas d'égalité, l'affrontement continue : les joueurs mélangent leurs cartes et révèlent 1 carte sans la regarder.

Le joueur ayant le plus grand chiffre remporte le Duel.

Si l'égalité persiste, personne ne remporte le Duel et la partie continue.

3. Lors d'un Duel, le vainqueur vole un Cristal à son adversaire. Il NE le prend PAS de la réserve !

Lorsqu'un Sorcier vole un Cristal à son adversaire, le Cristal du Codex se déplace d'une couleur dans le sens horaire.

Si le joueur vaincu n'a pas de Cristal, le vainqueur n'en obtient aucun. Dans ce cas, ne modifiez pas la position du Cristal sur le Codex.

Note : Les joueurs n'ont pas besoin d'avoir des Cristaux pour engager un Duel.

Séquence de jeu lorsqu'un Paradoxe est créé ET qu'un Duel est engagé au cours d'un même tour :

Si un Duel est engagé et qu'un Paradoxe est résolu au cours d'un même tour, résolvez le Paradoxe en premier, y compris l'étape d'échange de cartes dans le Continuum.

Ensuite, le Duel est résolu. Il est donc possible pour un joueur, lors d'un même tour, de gagner et de perdre un Cristal.

Note : Il est également possible de gagner un Cristal en créant un Paradoxe et d'en obtenir un autre en le volant après avoir gagné un Duel.

Si lors d'un tour, un Cristal est gagné en créant un Paradoxe et qu'un second Cristal est obtenu en le volant au Sorcier adverse (suite à un Duel), avancez le Cristal du deux cases sur le Codex en raison du dérèglement spatio-temporel engendré !

GAGNER LA PARTIE

Le premier joueur à obtenir 5 Cristaux remporte immédiatement la partie.

AUTEUR : John Baluci

ILLUSTRATIONS : Marty Cobb

TRADUCTION : Savannah Bazerque



Distribution exclusive de la version française par les éditions Matagot



AIDE DE JEU

DÉROULEMENT D'UN TOUR

- 1) Révélez une Relique de votre main et déplacez-vous.
- 2) Si possible, annoncez un Paradoxe.
- 3) Si nécessaire, engagez un Duel.

DÉPLACEMENT

Futur ➡ vers la droite (déplacez-vous selon les chiffres)

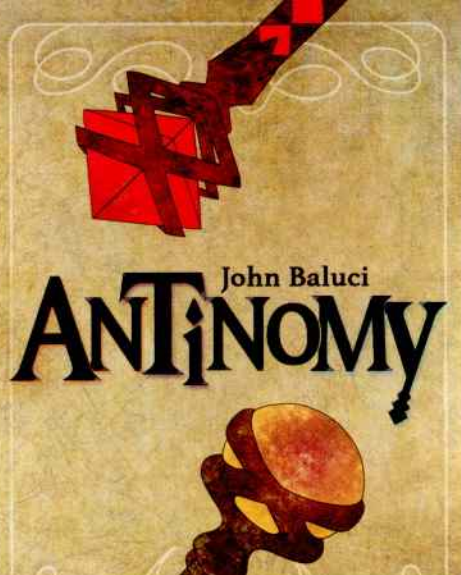
Passé ◀ vers la gauche (déplacez-vous en faisant correspondre la forme ou la couleur)

PARADOXE

- 1) Révélez les 3 Reliques qui créent un Paradoxe.
- 2) Gagnez un Cristal dans la réserve.
- 3) Déplacez le Cristal du Codex d'une couleur dans le sens horaire.
- 4) Placez le Paradoxe dans le Continuum (à droite ou à gauche de votre Sorcier).

DUEL

- 1) Total des chiffres des cartes (les cartes de la couleur du Codex valent 0).
- 2) Comparez les sommes. La plus élevée gagne.
- 3) Le vainqueur vole un Cristal à l'adversaire, si possible.



2 JOUEURS | Dès 8 ans | 30 MINUTES