

**Objectif**

- Vaincre tous les monstres libérés par l'ouverture d'un **Grimoire** sans devenir fou (pioche d'une carte Folie impossible car pioche vide).

**Mise en place**

**Chaque joueur**

- 4 **Sortilèges** de base (Combustible, Glace, Croissance, Télépathie) face visible
- Choix du **Magicien** (discussion possible)
- Cartes **Éléments** suivant indication **Magicien** mélangées puis posée en pioche individuelle
- Cartes de niveau 1 non distribuées écartées du jeu
- Main initiale = 6 cartes de la pioche individuelle

**Commun : mise en place du plateau central**

- Pioche des cartes **Folies**. Nombre de cartes = 10 + 2 x Nb de joueurs
- 5 pioches cachées **Malédiction** par type (dont 1 pioche **Multi-Éléments**)
- 8 pioches visibles cartes **Éléments** par type et valeur
- **Grimoire** : le constituer de manière fermée ainsi sur partie droite : les monstres restent cachés
  - Page Fin, face **Échec/Bonus** visible
  - Mélanger pages intérieures, 5 cartes au hasard face **Échec/Bonus** visible sur page Fin
  - 1 page de couverture au hasard face cachée par-dessus
- 1 Pioche **Sortilèges** par élément (donc 4 pioches) : trier les sortilèges par **Élément** → Piocher au hasard 1 carte de chaque valeur (1, 2, 3) → Pioche face cachée 3 en dessous → Retourner 1<sup>ère</sup> carte face visible (donc valeur 1)
- Marqueur de Manche (chapeau) sur piste des Manches (suivant difficulté voulue)
- Marqueur Invocation (grimoire) sur piste Invocation (case invocation)
- Jetons **Éléments** près du plateau (utiles pour certaines **Malédiction**s)
- Choisir 1<sup>er</sup> joueur qui reçoit le jeton **Joueur actif**

**Déroulement de la partie**

- 6 manches de plusieurs tours → Chaque tour, pion **Invocation** (grimoire) avance = tour joueur actif = 4 phases

**Déroulement d'un tour (pour le joueur actif)**

**1. Phase de concentration : redresser les Sortilèges épuisés (utilisés)**

**2. Phase de monstre : avancer le marqueur Invocation (grimoire) sur la piste d'Invocation (1, 2, 3, etc.)**

**Case 1 : début d'une nouvelle manche → Tourner page du Big Book → Effets d'apparition**

- Descendre marqueur de **Manche** sauf 1<sup>er</sup> tour → placer nb cartes **Malédiction Multi-Éléments** indiquées (0, 1, 2) à partir de la case 2
- Piocher 3 **Malédiction**s suivant symboles indiqués sur **Monstre** → les placer à la suite des **Malédiction Multi-Éléments** déjà posées

**Cases 2 à 5 : déclencher Malédiction de la case (si existante sinon Phase d'Action). ⚠ Malédiction ignorée si inapplicable**

- Effet appliqué à tous les joueurs à partir du joueur actif (si impossible à appliquer à un joueur, on passe au suivant)
- Case 3 : 2 **Malédiction**s (gauche puis droite)

**Case Invocation : fin de manche**

- **Malédiction**s restantes : Monstre vaincu → Malus sur page de droite du Big Book → Cartes **Malédiction**s défaussées sous leur pioche respective
- **Malédiction**s vaincues : Monstre vaincu → Bonus sur page de droite du Big Book



**3. Phase d'Action ⇔ Coût = cartes Éléments à défausser dans pile perso (nb et valeur) ⚠ Éléments payés en surplus perdus**

- Autant d'actions que souhaitées + Ordre au choix + plusieurs fois les mêmes actions possibles
- Cartes de soutien utilisables dans le paiement du coût.
  - Cartes placées par certains Sortilèges autour des plateaux individuels : 3 cartes de soutien maxi (sauf capacité spéciale)
  - Possible d'utiliser les cartes en soutien de n'importe quel joueur → Carte défaussée dans la pile du joueur possédant la carte

**Activer un Sortilège non épuisé (Sortilège appliqué une seule fois par tour) ⇔ Coût = Éléments indiqués sur le Sortilège**

- Appliquer l'effet → Pivoter la carte **Sortilège** pour indiquer son utilisation
  - Possible de multiplier l'effet en payant plusieurs fois le coût demandé (1 fois, 2 fois, etc.)
  - Effets appliqués au maximum (ex : s'il faut défausser puis piocher, un joueur pioche une carte même s'il ne peut en défausser).

**Apprendre un nouveau Sortilège face visible dans bibliothèque ⇔ Coût = 2 Éléments du même type que le Sortilège souhaité**

- Maxi 5 **Sortilèges** devant soi ⇔ Possible de détruire un **Sortilège** (même épuisé) avant d'apprendre un **Sortilège = Sortilège** retiré du jeu
- Utilisable immédiatement

**Acquérir une carte Élément ⇔ Coût = Éléments du même type que carte souhaitée. Nb cartes à défausser = valeur carte souhaitée**

- Possible d'acquérir carte **Élément** de valeur 2 ou 3 placée au centre → La carte acquise est placée dans la défausse personnelle

**Détruire une Malédiction ⇔ Coût = 4 Éléments correspondant à l'Élément inscrit sur la Malédiction**

- Le joueur gagne une carte **Élément** de valeur 2 au choix qu'il place dans sa réserve (si pioche valeur 2 vide, rien ne se passe)

**Soigner une de ses Folies ou une Folie en soutien de n'importe qui ⇔ Coût = 2 Éléments de même type**

- Carte remise sur pile de pioche **Folie**

**4. Phase de récupération : Compléter main à 6 cartes (si main > 6 cartes, défausser des cartes Éléments) → Joueur actif suivant**

- Si pioche vide : ajouter une **Folie** à la défausse → Mélanger la défausse pour créer nouvelle pioche
- Si 6 **Folies** en main après récupération → joueur éliminé → Ses **Sortilèges** et ses **cartes** sont éliminés du jeu

**Fin de partie**

**Condition** Toutes les pages du **Grimoire** sont tournées **OU** Pioche effective d'une carte Folie impossible (car pioche vide)

**Décompte** Tous les joueurs gagnent si le dernier **Monstre** est vaincu **SINON** tous les joueurs perdent

