

Le Sceptre de Zabandor

Aide de jeu

I. Préparation du jeu

- Chaque joueur reçoit 2 Opales et 1 Saphir sur sa spirale, place 5 jetons sur les marqueurs de connaissances (cercles de valeur 20 à 40), 1 jeton pour le décompte de points, 1 jeton sur l'échelle de limite de carte (Handkartenlimit), 1 au premier niveau d'une connaissance et reçoit de la poussière magique selon le tableau suivant :

Personnage	Connaissance	Limite de cartes	Poussière magique
Sorcière	Gemmes	4	10
Elfe	Flux d'énergie	4	10
Druide	Feu	5	20
Fée	9 Sages	5	10
Magicien	Artefacts	6	15
Kobold	Accumulation	6	20

- Il y a 1 artefact de chaque sorte disponible à 2 joueurs, 2 artefacts à 3 et 4 joueurs, 3 artefacts à 5 et 6 joueurs.

II. Tour de jeu

1. Ordre du tour et artefacts

- L'ordre du tour se fait selon l'ordre décroissant des PV, puis des points des gemmes actives en cas d'égalité, puis tirage au sort.
- On révèle, si besoin est, autant d'artefacts qu'il y a de joueurs.

2. Perception de la poussière magique (PM)

- Chaque gemme, autre que l'Opale, rapporte une carte associée. Si un joueur a 4 gemmes identiques, il reçoit une carte d'énergie concentrée et 2 PM bonus.

Gemme	Valeur des cartes	Valeur de l'énergie concentrée
Saphir	3-7 PM	20 PM
Emeraude	5-10 PM	30 PM
Diamant	8-12 PM	40 PM
Rubis	13-17 PM	60 PM

- Pour l'Opale, la progression est la suivante : 2 PM pour 1 pierre, 5 PM pour 2 pierres, 10 PM pour 3 pierres, 10+2 PM pour 4 pierres (3+1), etc.

3. Actions des joueurs

Dans l'ordre du tour, chaque joueur fait toutes ses actions.

3.1. Enchantement – désenchantement de gemmes

- Le coût de l'enchantement d'une gemme dépend de son niveau de progression dans la Connaissance des Gemmes (max. 5 gemmes actives sur la spirale, max. 5 Rubis actifs).

- Le désenchantement d'une gemme rapporte en PM la moitié de son coût d'enchantement.
- On peut mettre des gemmes dans le pentagone, elles deviennent inactives mais pas désenchantées.

3.2. Augmenter sa connaissance

- Une seule augmentation par tour au niveau supérieur d'une Connaissance. Pour arriver au 1^{er} niveau d'une Connaissance que l'on ne maîtrise pas, il faut payer un des marqueurs de son tableau personnel et payer l'accès au 1^{er} niveau.
- On peut mettre des marqueurs dans le pentagone.

3.3. Enchères d'un artefact ou d'une sentinelle

- Enchère classique dont la mise de départ doit être au moins l'offre indiquée sur la carte (20 à 100 pour les artefacts, 120 pour les sentinelles).
- Si le 1^{er} joueur a au moins 10 PV, il doit payer 10 PM de plus sur un artefact et 20 PM de plus sur une sentinelle, les 5^e et 6^e joueurs payent respectivement 5 et 10 PM de moins sur les artefacts et 10 et 20 PM de moins sur les sentinelles. Si le 2^e joueur a au moins 10 PV, il doit payer 5 PM de plus sur un artefact et 10 PM de plus sur une sentinelle.
- Si un joueur ne peut pas honorer son enchère, même avec désenchantement des gemmes, il est éliminé.
- Les enchères se font dans l'ordre du tour.

4. Décompte des points et respect de la limite de cartes

4.1. Décompte des points

- 1 PV par Opale ou Saphir actif, 2 PV par Emeraude ou Diamant actif, 3 PV par Rubis actif.
- 2 PV par dernier niveau atteint dans chaque Connaissance
- de 2 à 8 PV par artefact
- 5 PV plus les PV de bonus par sentinelle

4.2. Respect de la limite de carte

La limite est indiquée par son échelle personnelle.
- Chaque carte de gemme vaut 1 carte.
- Chaque énergie concentrée vaut 3 cartes.
- Les jetons de 2 PM valent 1 carte, ceux de 5 PM valent 2 cartes, ceux de 10 PM valent 3 cartes.
L'excédent doit être défaussé, au choix du joueur.

III. Fin de partie

Si, à la fin d'un tour, au moins 5 sentinelles ont été achetées, la partie s'arrête et le joueur qui a le plus de PV est le vainqueur.

Le Sceptre de Zabandor

Aide de jeu

Tableau des Connaissances

Nom	Limite de cartes	1 ^{er} niveau	2 ^e niveau	3 ^e niveau	4 ^e niveau
<u>Gemmes</u>	- 1	Le coût d'enchantement des gemmes est indiqué sur les plateaux personnels.			
<u>Flux d'énergie</u>	- 1		+ 2 PM par tour	+ 5 PM par tour	+ 10 PM par tour
<u>Feu</u>	0				Enchantement du Rubis possible
<u>9 Sages</u>	0	+ 2 cartes Saphir pour le prochain tour	+ 2 cartes Emeraude pour le prochain tour (si enchantement)	+ 2 cartes Diamant pour le prochain tour (si enchantement)	+ 2 cartes Rubis pour le prochain tour (si enchantement)
<u>Artefacts</u>	+ 1		- 5 PM sur les artefacts et - 10 PM sur les sentinelles		- 10 PM sur les artefacts et - 20 PM sur les sentinelles
<u>Accumulation</u>	+ 1		6 ^e gemme active sur la spirale		7 ^e gemme active sur la spirale

Signification des artefacts et des sentinelles

Nom	Offre initiale (PM)	Nombre de PV	Effet	Remarque
<i>Artefacts (dans l'ordre des lettres)</i>				
<u>Kristallkugel</u> (Boule de cristal)	20	1	- Limite de cartes augmentée de 3 - Réduction de 5 PM sur l'acquisition de l'Elixir	- Rappelle 2 PV avec la sentinelle Corbeau
<u>Runenstein</u> (Pierre runique)	20	1	- Augmentation d'un niveau de connaissance - Réduction de 10 PM sur l'acquisition du Calice de feu	- Rappelle 2 PV avec la sentinelle Crapaud
<u>Zauberbuch</u> (Grimoire)	20	1	- Enchantement de l'Emeraude possible - Réduction de 15 PM sur l'acquisition du Manteau de camouflage	- Rappelle 2 PV avec la sentinelle Crapaud
<u>Zaubergürtel</u> (Ceinture magique)	30	2	+ 2 gemmes actives à placer sur l'artefact	- 1 Ceinture magique par joueur - Rappelle 2 PV avec la sentinelle Corbeau
<u>Schutzkristall</u> (Cristal de protection)	40	2	Vaut une Emeraude active (compte dans l'acquisition d'une énergie concentrée)	- Rappelle 2 PV avec la sentinelle Crapaud
<u>Spiegel (Miroir)</u>	40	2	- Placement d'un marqueur dans le pentagone - Défausse d'une gemme active pour les autres joueurs	
<u>Elixir (Elixir)</u>	60	2	- Enchantement du Diamant possible + 1 Diamant actif à placer sur la spirale	- Rappelle 2 PV avec la sentinelle Crapaud
<u>Charismatikmaske</u> (Masque charismatique)	50	3	- Augmentation d'un niveau de connaissance - Réduction de 20 PM sur l'acquisition d'une sentinelle	- Rappelle 2 PV avec la sentinelle Corbeau
<u>Zauberstab</u> (Baguette magique)	60	3	- Limite de cartes augmentée de 3 + 2 gemmes actives à placer sur l'artefact	- 1 Baguette magique par joueur - Rappelle 2 PV avec la sentinelle Corbeau
<u>Feuerkelch</u> (Calice de feu)	80	4	Vaut un Rubis actif (compte dans l'acquisition d'une énergie concentrée)	
<u>Tammantel</u> (Manteau de camouflage)	80	5	- Placement d'un marqueur dans le pentagone - Défausse d'une gemme active pour les autres joueurs	
<u>Talisman (Talisman)</u>	100	8	- Augmentation de deux niveaux de connaissance	+ 2 niveaux dans une Connaissance ou + 1 dans deux Connaissances
<i>Sentinelles</i>				
<u>Kröte (Crapaud)</u>	120	5	+ 2 PV par Pierre runique, Cristal de protection, Grimoire et Elixir	
<u>Rabe (Corbeau)</u>	120	5	+ 2 PV par Boule de cristal, Ceinture magique, Masque charismatique et Baguette magique	
<u>Eule (Hibou)</u>	120	5	+ 2 PV par 4 ^e niveau de connaissance atteint	
<u>Phoenix (Phénix)</u>	120	5	+ 2 PV par type de gemme active	
<u>Kater (Chat)</u>	120	5	+ 2 PV par Opale active	Max. 12 PV
<u>Fuchs (Renard)</u>	120	5	+ 2 PV par Saphir actif	Max. 12 PV
<u>Skarabäus (Scarabée)</u>	120	5	+ 1 PV par Emeraude active	Max. 11 PV
<u>Einhorn (Licorne)</u>	120	5	+ 1 PV par Diamant actif	Max. 11 PV
<u>Salamander (Salamandre)</u>	120	5	+ 2 PV par Rubis actif	Max. 10 PV