

JOHN D CLAIR

MYSTIC VALE™



Card

Crafting

System

Règles du Jeu



sylex
WELL CUT GAMES

Mystic Vale™

Mystic Vale

Un jeu de John D Clair
Pour 2-4 joueurs, à partir de 14 ans

Introduction

Il y a des siècles, un roi mourant et amer réclama l'aide des druides de Gaïa. Sachant que le guérir ne ferait qu'apporter plus de souffrances, les druides refusèrent. Furieux, le roi prononça dans son dernier souffle une terrible malédiction qui sema la désolation sur la fertile Vallée de la Vie. Renforcé par le courroux malveillant du sombre souverain, son sortilège répandit épidémies et fléaux sur la contrée.

Lieu de naissance des Esprits vitaux de la nature, la Vallée de la Vie reçut les bénédictions de Gaïa. Pourtant, les Esprits durent appeler à l'aide alors que la terre se desséchait lentement et que certains d'entre eux se voyaient corrompus et mutilés par la morsure du fléau. Sans intervention, cette corruption allait consumer tous les Esprits de la vallée et détruire irrévocablement une partie du pouvoir de Gaïa, pour l'éternité.

C'est ainsi que le Conseil se décida à envoyer des druides dans la vallée pour lui rendre sa beauté verdoyante. Gaïa elle-même bénit cette mission et les Esprits saluèrent l'aide providentielle des druides. Dans la vallée maudite, ils s'en allèrent, prêts à nourrir la terre et à la guérir grâce à leurs pouvoirs vitaux. Les Esprits jurèrent d'apporter tout leur soutien aux druides pour leur permettre de donner une nouvelle vie aux vallons et aux bosquets de la vallée.

Mais les bienfaits de Gaïa ont beau préserver la vie, le fléau maudit se défend, et son influence néfaste compromettra les chances de réussite des druides les plus imprudents. Tenter de restaurer trop, trop rapidement pourrait se retourner contre vous et entraver la voie de la guérison.

Contenir le déclin de la Vallée de la Vie et la confier à nouveau aux bons soins de la nature vous demandera donc courage et prudence.

Sommaire

| | |
|--|----|
| Introduction..... | 2 |
| Aperçu du Jeu..... | 3 |
| But du Jeu | 3 |
| Matériel | 3 |
| Mise en Place | 4 |
| Anatomie des Cartes..... | 7 |
| Comment Jouer | 8 |
| Tour de Jeu | 8 |
| 1) Phase de Semence | 8 |
| - Décliner | 9 |
| 2) Phase de Récolte | 9 |
| - Résoudre les Capacités de Récolte..... | 9 |
| - Marquer des PV..... | 9 |
| - Acheter des Cartes Val | 10 |
| - Acheter des Évolutions..... | 10 |
| 3) Phase de Défausse..... | 12 |
| - Protéger des Évolutions..... | 12 |
| - Réapprovisionnez les Cartes Val | 12 |
| - Réapprovisionnez les Évolutions.... | 12 |
| 4) Phase de Préparation..... | 13 |
| Fin de la Partie | 13 |
| Règles Additionnelles..... | 14 |
| - Jetons Mana | 14 |
| - Symbole Gardien..... | 14 |
| - Symbole Esprit Libre..... | 14 |
| - Carte On-deck | 14 |
| - Utiliser des Capacités | 14 |
| - Ensemencer votre Champ | 15 |
| - Informations Visibles et Cachées | 15 |
| - Le Déclin | 15 |
| - Carte ou Évolution | 15 |
| Clarifications des Cartes..... | 15 |
| - Évolution | 15 |
| - Val..... | 19 |
| Crédits | 21 |
| Résumé du Tour | 24 |

Aperçu du Jeu

Les joueurs endossent le rôle de clans druidiques qui essaient de rendre aux terres maudites leur vigueur d'antan. Les cartes de votre deck (votre pioche personnelle) représentent les parties de la vallée que vous devez régénérer, et chaque Évolution que vous ajoutez aux cartes représente la nouvelle vitalité que vous avez apportée à cette contrée. Votre pouvoir est lié à la terre, et à mesure que la vie grandit à nouveau, il s'accroît également, et avec lui les Esprits de la nature font revivre les vallées miraculeuses.

À chaque tour, vous jouez des cartes dans votre champ pour obtenir de puissantes Évolutions et de précieuses cartes Val. Mais vous devez faire attention à ne pas abuser de votre pouvoir, ou cela pourrait causer votre Déclin et mettre fin à votre tour. Acquérir des Évolutions et des cartes Val au bon moment vous aidera à ramener à la vie la part la plus miraculeuse du Val Mystique, et remporter la victoire !

But du Jeu

Le joueur avec le plus de  (points de victoire) à la fin de la partie l'emporte.



Matériel

Votre jeu Mystic Vale doit inclure les éléments suivants. Merci de contacter sav@sylex-edition.fr si ce n'est pas le cas.

- 80 Cartes de base divisées en 4 decks identiques consistant en :
 - 1 deck Frères des Bêtes (20 cartes)
 - 1 deck Chercheurs d'Aurore (20 cartes)
 - 1 deck Protecteurs de la Vie (20 cartes)
 - 1 deck Gardiens des Flots (20 cartes)
- 96 Évolutions composées de :
 - 33 de Niveau 1
 - 30 de Niveau 2
 - 33 de Niveau 3
- 18 Évolutions Sol Fertile
- 36 Cartes Val composées de :
 - 18 de Niveau 1
 - 18 de Niveau 2
- 4 Cartes d'Aide de Jeu
- 44 Jetons de 1 PV
- 10 Jetons de 5 PV
- 4 Jetons Mana
- 100 Protections de Cartes (20 d'entre elles sont du surplus au cas où vous auriez besoin d'en remplacer certaines)
- Cette Règle

Pour votre Première Partie

Avant de jouer votre première partie, chaque carte de base doit être placée dans une protection en plastique. Une fois placées, les cartes de base devront rester dans leur protection ; il n'y a aucun intérêt à les en sortir pour jouer. Les cartes Val ne sont pas protégées. Notez également que le jeu contient 20 protections en plastique supplémentaires au cas où vous auriez besoin d'en remplacer.

Nous recommandons également aux nouveaux joueurs de prendre une carte d'aide de jeu pour pouvoir mieux suivre les phases durant leur tour.

Mise en Place

1. Les Decks des Joueurs

Chaque joueur prend un deck de 20 cartes de base protégées (les cartes de chaque deck sont identifiables par leur dos). Le deck de chaque joueur doit comporter 9 Terres Maudites, 3 Sols Fertiles, et 8 cartes vierges. Chaque joueur mélange son deck et le place face cachée devant lui.



Deck du Joueur
(sa pioche personnelle)

2. La Réserve

Cette **Réserve** commune est composée de 9 Évolutions disponibles à l'achat pendant la partie, ainsi que des Sols Fertiles.

- Pour l'installer, commencez par prendre toutes les Évolutions Sols Fertiles pour former un paquet à part (pas besoin de les mélanger).
- Séparez ensuite toutes les autres Évolutions en pioches, faces cachées, selon leur symbole de niveau (cf. "Anatomie des Cartes" en page 7). Mélangez chacune de ces pioches.

◦ Évolutions de Niveau 1 :

Formez cette pioche (face cachée) avec un nombre d'Évolutions aléatoire, dépendant du nombre de joueurs. Remettez dans la boîte les autres Évolutions de niveau 1. Pour connaître le nombre de cartes à sélectionner, reportez-vous à cette liste :

- **2 joueurs** – prenez **12 Évolutions** et laissez le reste dans la boîte.
- **3 joueurs** – prenez **15 Évolutions** et laissez le reste dans la boîte.
- **4 joueurs** – prenez **18 Évolutions** et laissez le reste dans la boîte.

Révéléz ensuite les 3 premières Évolutions comme indiqué sur le schéma ci-contre.

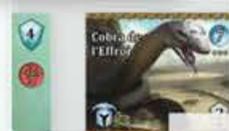
◦◦ Évolutions de Niveau 2 :

Utilisez toutes les Évolutions de niveau 2, révéléz les 3 premières.

◦◦◦ Évolutions de Niveau 3 :

Utilisez toutes les Évolutions de niveau 3, révéléz les 3 premières.

Évolutions de Niveau 3



Évolutions de Niveau 2

La Réserve



Évolutions de Niveau 1



Réserve de Sols Fertiles



Deck du Joueur
(sa pioche personnelle)

3. Les Cartes Val

Séparez les cartes Val en 2 pioches, niveau 1 et niveau 2. Mélangez la pioche de niveau 1 et révélez les 4 premières cartes, puis faites de même pour le niveau 2.

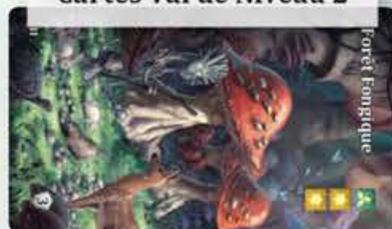
Deck du Joueur
(sa pioche personnelle)



Cartes Val de Niveau 1



Cartes Val de Niveau 2



Dix fois joué, vous pouvez défausser n'importe quelle autre carte de votre champ.



Pool de jetons PV

4. Le pool de jetons PV

Formez un pool de jetons  en fonction du nombre de joueurs :

- **2 joueurs** – prenez 23  et laissez le reste dans la boîte.
- **3 joueurs** – prenez 28  et laissez le reste dans la boîte.
- **4 joueurs** – prenez 33  et laissez le reste dans la boîte.

Deck du Joueur
(sa pioche personnelle)



5. Préparer les Champs

Tout au long de la partie, vous aurez toujours 20 cartes. Vos cartes seront dans l'un de ces 4 emplacements : votre **deck**, votre **champ**, votre **défausse**, ou **on-deck** (c'est-à-dire la carte visible au-dessus de votre deck).

Au début de la partie, les joueurs mettent en place leur champ de départ et leur carte on-deck en suivant les étapes suivantes :

- Mélangez les 20 cartes de votre deck puis placez-le face cachée devant vous.
- Révélez la première carte de votre deck et reposez-la face visible au sommet de celui-ci. Ceci est votre carte on-deck.
- Placez votre carte on-deck dans votre zone de jeu, créant ainsi le début de votre champ.
- Répétez les étapes B et C jusqu'à ce que vous ayez 2 Terres Maudites dans votre champ et 1 troisième on-deck.

6. Déterminer le Premier Joueur

Prenez un nombre de jetons  (Mana) égal au nombre de joueurs tout en vous assurant d'inclure le jeton avec le symbole du premier joueur.



Placez les jetons  face active visible et mélangez-les. Chaque joueur prend aléatoirement un de ces jetons et le retourne face utilisée visible. Le joueur avec le symbole premier joueur sera le premier joueur de cette partie.

Vous êtes maintenant prêts à commencer la partie !

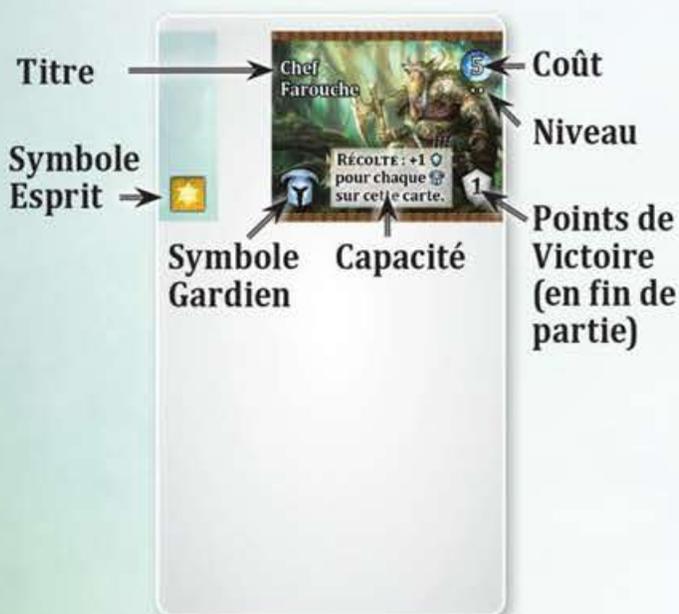
Exemple de Champ de Départ



Anatomie des Cartes

Une carte comprend tout ce qui se trouve dans sa protection (voir "Carte ou Évolution" en page 15).

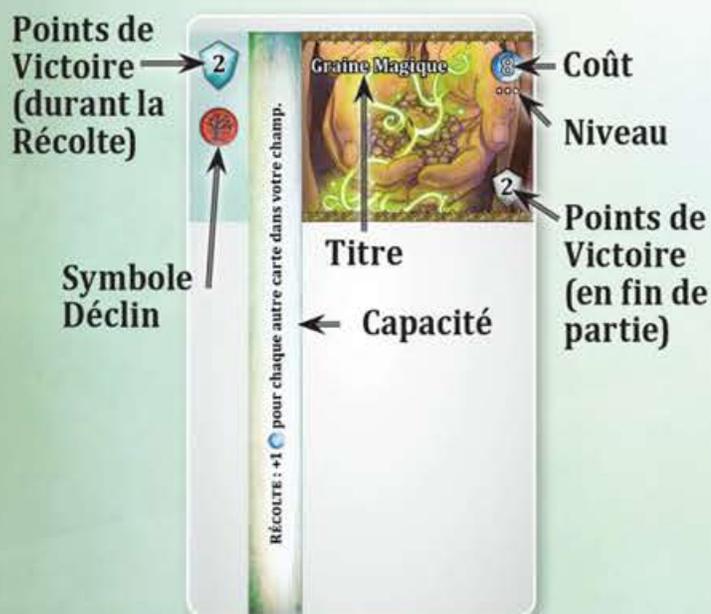
Évolution



Carte Val



Évolution



Symboles de Niveau

Le niveau de chaque Évolution est indiqué par le nombre de points sous son coût. Les bordures en haut et en bas de l'Évolution indiquent également ce niveau, tel qu'illustré ci-dessous.

▫ Niveau 1:



▫▫ Niveau 2:



▫▫▫ Niveau 3:



Comment Jouer

En sens horaire, chacun joue à tour de rôle, en commençant par le premier joueur.

Lorsqu'un joueur finit sa Phase de Défausse, le prochain joueur effectue son tour. Les tours s'enchaînent ainsi jusqu'à la fin de la partie (voir "Fin de la Partie" en page 13).

Tour de Jeu

Pendant votre tour, vous êtes le **joueur actif**. Vous devez effectuer ces 4 phases dans l'ordre :

1. Phase de Semence
2. Phase de Récolte
3. Phase de Défausse
4. Phase de Préparation

1) Phase de Semence

Résolvez votre Phase de Semence en suivant les étapes suivantes :

- A. Vous devez choisir soit de **passer**, soit de **pousser** votre chance.
Si vous passez, allez directement à votre Phase de Récolte.
- B. Si vous choisissez de **pousser** votre chance, placez votre carte on-deck dans votre champ. Résolvez toute capacité "Une fois jouée" de cette carte (s'il y a lieu), puis révélez la première carte de votre deck qui devient ainsi votre nouvelle carte on-deck.
- C. Déterminez si vous **Déclinez** (voir "Décliner" en page 9).
- D. Si vous n'avez pas Décliné, répétez ce processus à partir de l'étape A.

De cette manière, continuez jusqu'à ce que vous décidiez de **passer**, ou que vous Décliniez. Dès que votre deck est vide et que vous avez besoin de révéler une nouvelle carte on-deck, mélangez votre défausse ; elle devient votre nouveau deck. Si toutes vos cartes sont dans votre champ, vous devez passer.



Décliner

Certaines cartes comportent un symbole  (Déclin) sur leur gauche.



Si à n'importe quel moment de votre Phase de Semence ou lors de votre Phase de Préparation vous avez 4 symboles  ou plus révélés, vous Déclinez. Les symboles  sont comptés dans votre **champ aussi bien que sur votre carte on-deck**.

Décliner signifie que vous ignorez votre Phase de Récolte, et passez directement à votre Phase de Défausse. En outre, si votre jeton  est sur sa face **utilisée** (grisée), retournez-le sur sa face **active** (bleutée) en guise de consolation.

Certaines cartes comportent un symbole  (Croissance) sur leur gauche.



Chaque  provenant de votre champ, de votre carte on-deck, ou de n'importe laquelle de vos capacités, annule 1 . Cela signifie, par exemple, que si vous avez 1 , vous ne Déclinerez qu'en cumulant 5  au lieu des 4 habituels.

2) Phase de Récolte

Si vous avez choisi de terminer votre Phase de Semence sans Décliner, vous pouvez à présent effectuer votre Phase de Récolte (mais seulement si vous n'avez pas Décliné).

Pendant la Phase de Récolte, vous allez compter tous vos symboles Mana  et Esprit (, , , ) , résoudre les capacités "Récolte" des cartes dans votre champ, marquer des , et acheter des cartes Val ainsi que des Évolutions. **Tout ceci peut être fait dans n'importe quel ordre, selon votre choix.**

Vous pouvez par exemple acheter une Évolution, puis résoudre la capacité "Récolte" de l'une de vos cartes, puis acheter une carte Val, et enfin acheter une autre Évolution.

Astuce pour votre Tour

Bien que vous puissiez résoudre les différentes actions de votre Phase Récolte dans l'ordre de votre choix, nous recommandons cependant de suivre l'ordre ci-dessous afin de faciliter la gestion de vos ressources et capacités :

À partir des cartes dans votre champ :

1. Comptez vos symboles .
2. Comptez vos symboles , , , .
3. Résolez vos capacités "Récolte".
4. Marquez vos .
5. Achetez des cartes Val (2 max).
6. Achetez des Évolutions (2 max).

Résoudre les Capacités "Récolte"

Vous devez résoudre toutes les capacités "Récolte" des cartes dans votre **champ** (ignorez celles de votre carte on-deck) à moins que le contraire ne soit clairement spécifié. Ceci dit, vous avez la possibilité de résoudre ces capacités à n'importe quel moment de votre Phase de Récolte.

Chaque capacité "Récolte" d'une Évolution ne peut être jouée qu'une seule fois par Phase de Récolte.

Marquer des PV

N'importe quelle carte dans votre **champ** (ignorez votre carte on-deck) comportant un symbole  (point de victoire) dans sa partie **gauche** vous fait gagner autant de jetons  à partir du pool.

Important : vous ne gagnez aucun jeton  provenant des symboles  gris à **droite** de vos cartes. Les points des cartes Val et des Évolutions avec un symbole  gris sur leur droite sont ajoutés à votre total de  à la fin de la partie (voir "Fin de la Partie" en page 13).

Acheter des Cartes Val

Vous ne pourrez pas acheter des Cartes Val lors de vos premiers tours dans la mesure où vous devez avoir des **symboles Esprit** et que vous n'en avez aucun sur vos cartes de base.

Il y a 4 symboles Esprit dans le jeu :



Esprit Bestial **Esprit Sylvain** **Esprit Céleste** **Esprit Libre**

Vous ajouterez ces symboles à vos cartes en achetant des Évolutions. Si les cartes de votre **champ** comportent les symboles (ignorez ceux de votre carte on-deck) de l'une des 8 cartes Val révélées, vous pouvez acheter cette carte.

Vous pouvez acheter **jusqu'à deux cartes Val par tour**. Lorsque vous achetez une carte Val, placez-la face visible dans votre zone de jeu.

Un symbole utilisé pour acheter une carte Val ne peut être utilisé pour en acheter une autre. Par exemple, si vous voulez acheter deux cartes Val qui comptent chacune un  dans leur coût, vous devez avoir deux symboles  dans votre champ.

Les points des cartes Val avec un symbole  gris sur leur droite sont ajoutés à votre total de  à la fin de la partie.

Si une carte Val comporte un symbole  dans son coût, vous pouvez utiliser **n'importe quel** symbole Esprit pour payer ce coût. D'autre part, un symbole  Esprit Libre remplace n'importe quel Esprit.

Certaines cartes Val ont une capacité que vous pourrez utiliser une fois par tour. **Important** : les capacités des cartes Val ne peuvent pas être utilisées durant le tour de leur achat.

Astuce : afin de mieux suivre quelles cartes Val vous avez utilisées lors de votre tour, tournez-les à 90 degrés. Faites de même en achetant une carte Val. À la fin de votre tour, redressez toutes vos cartes Val pour les rendre utilisables à nouveau.

Acheter des Évolutions

Grâce aux  présents dans votre **champ** (ignorez ceux de votre carte on-deck), vous pouvez acheter **jusqu'à deux Évolutions par tour**, ceci incluant les Sols Fertiles ainsi que n'importe laquelle des 9 Évolutions disponibles en réserve. Le coût d'une Évolution est indiqué en haut à droite de cette dernière. Si vous choisissez d'acheter un Sol Fertile, vous pouvez prendre n'importe lequel.

Si votre jeton Mana  est sur sa face active, vous pouvez le retourner sur sa face utilisée pour gagner 1  supplémentaire lors de cette Phase de Récolte.

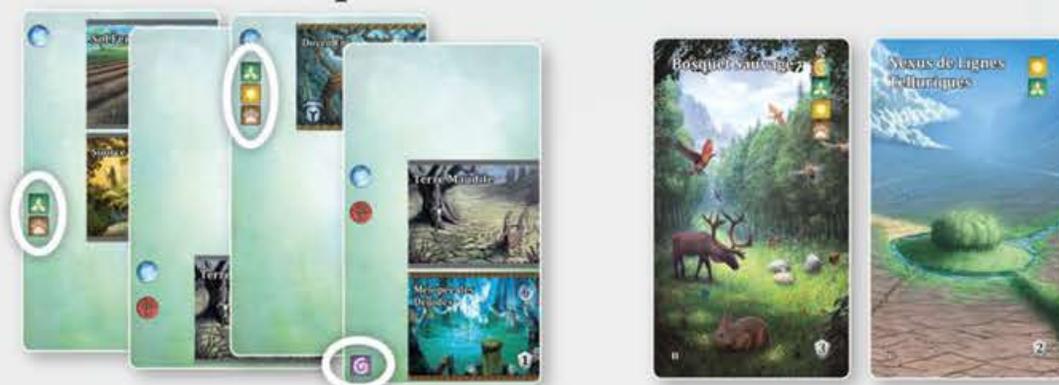
Tout  non dépensé à la fin de votre Phase de Récolte est perdu. Cependant, si vous choisissez de ne pas utiliser votre jeton Mana , il restera sur sa face active pour votre prochain tour.

Les Évolutions que vous achetez ne sont pas glissées dans vos protections avant votre Phase de Défausse. Les capacités et symboles d'Évolutions qui ne sont pas glissés dans leur protection **ne peuvent pas** être utilisés.

Note : vous ne pouvez pas acheter d'Évolution qui ne pourrait être glissée dans une protection de carte de votre champ.



Exemple d'Achat de Cartes Val



Audrey a les symboles suivants sur les cartes de son champ : , , , , , .

Elle dépense , , , pour acheter le Bosquet Sauvage. Comme elle peut utiliser n'importe quel symbole pour payer le requis, elle choisit de dépenser un . Elle dépense son et son restants pour acheter le Nexus de Lignes Telluriques. Un permettant de payer le coût de n'importe quel symbole Esprit, elle le dépense pour payer le coût du .

Exemple d'Achat d'Évolutions



Dans cet exemple, Florian a 3 sur les cartes de son champ et son jeton Mana actif. Notez bien que le sur sa carte on-deck ne compte pas (sur la carte on-deck, seuls comptent les et les .

Florian voudrait acheter le Peuple des Racines qui coûte 2 et un Sol Fertile qui coûte 2 . Comme il n'a que 3 , il décide d'utiliser son jeton Mana et le tourne sur sa face utilisée. Il a désormais 4 et achète donc le Peuple des Racines et un Sol Fertile.



3) Phase de Défausse

Commencez par glisser dans les protections les Évolutions que vous avez éventuellement achetées pendant votre Phase de Récolte, puis reconstituez la réserve de cartes Val et d'Évolutions.

Protéger des Évolutions

Pour chaque Évolution que vous avez achetée, choisissez n'importe quelle carte dans votre champ (vous ne pouvez pas choisir votre carte on-deck) et glissez l'Évolution dans la protection de la carte.



Vous ne pouvez pas recouvrir une Évolution déjà présente dans la protection de votre carte (y compris une Évolution déjà présente sur une carte de base).

Il y a cependant une exception à cette règle. Certaines Évolutions ont des capacités qui sont écrites sur toute la hauteur de la carte. Vous pouvez recouvrir une capacité de ce type, dans ce cas, la capacité recouverte est ignorée.

Astuce : évitez de façonner une carte avec 2 ou plus.

Après avoir protégé vos Évolutions, regroupez toutes les cartes de votre champ et posez-les face cachée sur votre défausse.

Ne défaussez pas votre carte on-deck.

Réapprovisionnez les cartes Val

Remplacez chaque carte Val que vous avez achetée en révélant une nouvelle carte de la pioche correspondante. Si la pioche de cartes Val de niveau 1 est épuisée, remplacez les cartes Val de niveau 1 achetées par des cartes Val de niveau 2.

Réapprovisionnez les Évolutions

Remplacez chaque Évolution que vous avez achetée en révélant une nouvelle carte de la pioche correspondante. Si la pioche d'Évolutions de niveau 1 est épuisée, remplacez les Évolutions de niveau 1 achetées par des Évolutions de niveau 2. De même, si la pioche d'Évolutions de niveau 2 est épuisée et que vous avez besoin de remplacer une Évolution de niveau 2, remplacez-la par une de niveau 3.

Le joueur suivant peut à présent commencer son tour.

Exemple de Zone de Jeu



4) Phase de Préparation

Pendant que le prochain joueur commence son tour, préparez votre champ. Placez votre carte on-deck dans votre champ et résolvez son éventuelle capacité "Une fois jouée". Révélez ensuite la première carte de votre deck qui devient votre nouvelle carte on-deck. Répétez ce processus jusqu'à ce que vous ayez **trois**  **ou plus** révélés (parmi toutes les cartes de votre champ et votre carte on-deck).

La plupart du temps, ce seront 2  dans votre champ et 1  sur votre carte on-deck, mais cela peut également arriver avec 2  dans votre champ et 2  ou plus sur votre carte on-deck.

Dans tous les cas, si cela se produit vous Déclinez immédiatement et devez ignorer votre Phase de Récolte pour passer directement à votre Phase de Défausse. En outre, si votre jeton  est sur sa face **utilisée**, retournez-le sur sa face **active** en guise de consolation. En règle générale, il est déconseillé de façonner une carte avec 2  ou plus.

Dès que vous avez révélé 3  ou plus, votre champ est prêt pour votre prochain tour.

Note : si un joueur le souhaite, il peut attendre que le joueur précédent ait fini sa phase de Préparation avant de commencer sa propre Phase de Semence.

Fin de la Partie

Lorsque le stock de  est épuisé, finissez la ronde en cours de manière à ce que tous les joueurs aient joué un même nombre de tours, puis la partie prend fin. Si les jetons  de la réserve sont épuisés et qu'un joueur doit en gagner, prenez-en dans la boîte.

Les joueurs comptent à présent leurs points.

Vous avez accumulé des jetons  chaque fois que vous avez joué des cartes avec des symboles  sur leur gauche.

Certaines Évolutions valent des points à la fin de la partie, ceci est indiqué par les symboles  sur la droite des cartes. Vous devez donc passer en revue toutes vos cartes et compter tous les symboles  que vous avez sur vos Évolutions.

Beaucoup de cartes Val valent également des points à la fin de la partie, ceci est indiqué par les symboles  sur la droite de ces cartes.

Le joueur avec le plus de points gagne la partie. Si deux joueurs ou plus sont à égalité, celui avec le total combiné d'Évolutions de niveau 3 et de cartes Val de niveau 2 est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Exemple de Décompte Final

Dans cet exemple, Philippe marque les points suivants à la fin de la partie :

- 12 PV accumulés sur ses jetons .
- 8 PV des  de ses Évolutions.
- 5 PV des  de ses cartes Val.

Philippe marque donc un total de 25 points (12+8+5=25).



Règles Additionnelles

Cette section vous fournit d'autres explications nécessaires pour jouer, en plus des règles de base.

Jeton Mana

Vous pouvez uniquement utiliser votre jeton Mana  actif durant votre Phase de Récolte.

Cependant, si vous choisissez de ne pas utiliser votre jeton Mana , il restera sur sa face active pour votre prochain tour.

Si votre jeton Mana  est déjà sur sa face active et que vous Déclinez, il reste simplement actif et vous ne recevez aucune compensation.

Symbole Gardien



Certaines Évolutions comportent un ou plusieurs  (symbole Gardien). Ces symboles n'ont aucun effet à moins que la capacité d'une Évolution n'y fasse référence.



Symbole Esprit Libre

Le  (symbole Esprit Libre) est considéré comme **n'importe lequel** des symboles Esprit : , , , .

Si une carte ou une capacité donne un , vous pouvez donc l'utiliser pour payer le coût de **n'importe quel** symbole Esprit d'une carte Val.

Si une carte Val indique un  dans son coût, vous pouvez utiliser **n'importe quel** symbole Esprit pour payer ce coût.

Carte On-deck

Votre carte on-deck n'est pas considérée comme une carte de votre champ. Les capacités qui font référence à votre deck, comme "consultez votre deck", n'incluent pas votre carte on-deck.

Les seuls symboles qui sont pris en compte sur votre carte on-deck sont les symboles  et . Vous devez la poser dans votre champ pour obtenir tout autre symbole de cette carte.

Les capacités "Récolte" et "Une Fois Jouée" ne peuvent pas être utilisées à partir de votre carte on-deck. Par contre, les capacités "Toujours" sont toujours prises en compte, même sur votre carte on-deck.

Les Capacités

Si une capacité de carte contredit spécifiquement les règles, elle prévaut toujours.

Chaque capacité d'une Évolution ou d'une carte Val ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour, à moins que le contraire ne soit clairement spécifié.

La plupart des capacités décrivent lorsqu'elles peuvent être utilisées, avec "Récolte" ou "Une Fois Jouée" par exemple. Si tel n'est pas le cas, la capacité décrit quand elle peut être utilisée. Si deux capacités ou plus doivent se résoudre au même moment, comme par exemple deux capacités "Récolte", le joueur actif choisit dans quel ordre les résoudre.

Les capacités "**Une Fois Jouée**" sont résolues dès qu'elles sont posées dans votre champ, avant de révéler votre nouvelle carte on-deck ; elles **ne sont pas résolues** à partir de votre carte on-deck.

Les capacités "**Récolte**" sont résolues à partir des cartes dans votre champ, lors de votre Phase de Récolte ; elles **ne sont pas résolues** à partir de votre carte on-deck.

Les capacités "**Toujours**" affectent toujours la carte, qu'elle soit on-deck, dans votre champ, dans votre deck, ou dans votre défausse. Ces effets n'ont aucun déclencheur, ils sont actifs continuellement.

Ensemencer Votre Champ

Les nouvelles cartes ajoutées dans votre champ doivent toujours l'être à droite de celles précédemment placées. Les cartes sont conçues de manière à ce que celles ne comportant pas de texte puissent être superposées ; ainsi, seule leur partie gauche a besoin de rester visible. Par conséquent, essayez de ne pas superposer de cartes avec des effets "Toujours" ou "Récolte", ou vous risqueriez d'oublier leurs effets.

Informations Visibles ou Cachées

Vous ne pouvez regarder les cartes d'aucun deck à moins qu'une capacité ne vous le permette.

Vous pouvez à tout moment regarder les cartes de votre défausse. Vous ne pouvez pas regarder les cartes des défausses des autres joueurs à moins qu'une capacité ne vous le permette.

Lorsque vous gagnez des jetons  ils sont placés dans votre zone de jeu, visibles par tous les joueurs.

Le Déclin

Vous ne pouvez Décliner que lors de votre Phase de Semence ou votre Phase de Préparation. Si vous avez 4  ou plus révélés pendant votre Phase de Récolte ou votre Phase de Défausse, cela n'a aucun effet, vous ne Déclinez donc pas.

Carte ou Évolution

Une carte comprend tout ce qui se trouve dans sa protection, c'est-à-dire la carte en elle-même et toutes les Évolutions placées dans sa protection.

Une Évolution est l'un des 3 tronçons qui composent une carte ; les Évolutions ne comptent pas comme des cartes. Les Évolutions imprimées sur les cartes de base sont elles aussi considérées comme des Évolutions en regard des règles et des capacités. Les cartes de base vierges ne sont pas considérées comme des Évolutions.

Clarifications de Cartes

Cette section détaille le fonctionnement des capacités des Évolutions et des cartes Val.

Évolutions

Aurore



Ayant une capacité "Récolte", l'Aurore se résout durant votre Phase de Récolte, si elle est dans votre champ. Vous ne pouvez pas la résoudre si vous Déclinez.

Comptez les cartes dans votre champ (ignorez votre carte on-deck). Une "carte" signifie tout ce qui se trouve dans une protection - les Évolutions ne comptent pas comme des cartes. Pour chaque paire de cartes, arrondie à l'inférieur, gagnez 1 . Par exemple, si vous avez 9 cartes dans votre champ, vous gagnez 4 .

Chanteuse de l'Aube

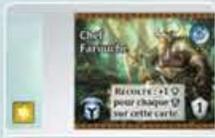


Ayant une capacité "Récolte", la Chanteuse de l'Aube se résout durant votre Phase de Récolte, si elle est dans votre champ.

Vous ne pouvez pas l'utiliser si vous Déclinez.

Pour chaque  sur cette carte, y compris le  de la Chanteuse de l'Aube, vous gagnez 1  à dépenser lors de ce tour. Par exemple, si la Chanteuse de l'Aube et le Cerf (qui comporte lui-même 2 ) sont sur la même carte, la Chanteuse de l'Aube vous donne 3  lors de votre Phase de Récolte.

Chef Farouche



Ayant une capacité "Récolte", le Chef Farouche se résoud durant votre Phase de Récolte, si il est dans votre champ. Vous ne pouvez pas l'utiliser si vous Déclinez.

Pour chaque sur cette carte, y compris le du Chef Farouche, vous gagnez 1 . Par exemple, si le Chef Farouche et le Cerf (qui comporte 2) sont sur la même carte, le Chef Farouche vous donne 3 lors de votre Phase de Récolte.

Choeur de la Terre



Durant votre Phase de Récolte, si le Choeur de la Terre est sur une carte de votre champ qui a un ou deux emplacements libres

pour des Évolutions, vous pouvez annoncer que vous allez acheter une Évolution destinée à être glissée dans la même protection que le Choeur de la Terre (elle doit pouvoir se placer dans l'un des emplacements de la carte).

Le cas échéant, l'Évolution que vous avez désignée coûte 2 de moins à acheter (pour un minimum de zéro), et durant votre Phase de Défausse, vous devez la glisser dans la protection de carte que vous avez annoncée. Notez bien que vous ne pouvez pas profiter de la capacité du Choeur de la Terre le tour où vous l'achetez.

Chouette Vigilante



Ayant une capacité "Une Fois Jouée", la Chouette Vigilante se résoud lorsque vous la déplacez de sa position on-deck vers votre champ. Elle se résoud avant que vous ne révéliez votre prochaine carte on-deck.

Vous pouvez défausser n'importe quelle carte déjà dans votre champ (typiquement, une Terre Maudite). Bien sûr, si la Chouette Vigilante est la première carte posée dans votre champ, elle n'a aucun effet.

Druide Pacificateur



Si le Druide Pacificateur est dans votre champ, sa capacité peut être utilisée durant votre Phase de Semence (ou plus rarement, pendant votre Phase de Préparation). Lors de votre Phase de Semence, si vous poussez votre chance et que votre nouvelle carte on-deck vous amène à Décliner, au lieu de cela, vous pouvez utiliser la capacité du Druide Pacificateur et défausser votre carte on-deck. Révélez ensuite une nouvelle carte on-deck.

Vous ne pouvez bien sûr pas utiliser la capacité plus d'une fois pas tour. Donc si vous êtes sur le point de Décliner mais que vous utilisez la capacité du Druide Pacificateur pour défausser votre carte on-deck et que vous révéléz la prochaine, qui elle aussi vous fait Décliner, c'est bien dommage, mais vous Déclinez tout de même.

Dans les rares cas où vous Déclineriez pendant votre Phase de Préparation, si le Druide Pacificateur se trouvait dans votre champ, vous pourriez utiliser sa capacité, mais elle ne serait par conséquent plus utilisable lors de votre prochaine Phase de Semence.

Élue de Gaïa



La capacité de l'Élue de Gaïa n'a d'effet que lors du décompte final. Cette Évolution vous donne 2 à la fin de la partie, mais elle vous donne également 1 supplémentaire pour chaque , , , , , , , et sur cette carte. Cependant, ces points sont comptés en ignorant tous les autres effets des textes de cette carte.

Par exemple, si l'Élue de Gaïa se trouve sur la même carte que le Cerf et la Chanteuse de l'Aube, sa capacité vous donne 6 (3 pour les 3 , 2 pour le et le , et 1 pour le , mais 0 pour

la capacité de la Chanteuse de l'Aube puisque les effets des textes sont ignorés).

Autre exemple, si l'Élué de Gaïa se trouve sur la même carte que le Cerf et la Graine de Vie, sa capacité vous donne 4  (2 pour les 2 , 1 pour le , et 1 pour le ). Bien que la Graine de Vie ait une capacité "Toujours" qui annule les , l'Élué de Gaïa spécifie clairement d'ignorer tous les effets de textes, le  vaut donc toujours 1 .

Faucheuse de Bois Mort



Ayant une capacité "Une Fois Jouée", la Faucheuse de Bois Mort se résout lorsque vous la déplacez de sa position on-deck vers votre champ. Elle se résout avant que vous ne révéliez votre prochaine carte on-deck.

Vous pouvez défausser n'importe quelle carte déjà présente dans votre champ (typiquement, une Terre Maudite). Bien sûr, si la Faucheuse de Bois Mort est la première carte posée dans votre champ, elle n'a aucun effet.

Gardien de la Forêt



Ayant une capacité "Récolte", le Gardien de la Forêt se résout durant votre Phase de Récolte, si il est dans votre champ. Vous ne pouvez pas l'utiliser si vous Déclinez.

Pour chaque  sur cette carte, y compris le  du Gardien de la Forêt, vous gagnez 2 . Par exemple, si le Gardien de la Forêt et le Cerf (qui comporte 2 ) sont dans la même protection de carte, le Gardien de la Forêt vous donne 6  lors de votre Phase de Récolte.

Graine de Vie



Ayant une capacité "Toujours", si la Graine de Vie est présente sur une carte, que cette dernière soit on-deck, dans votre champ,

dans votre défausse, ou dans votre deck, on considère que cette carte ne comporte aucun .

Graine Magique



Ayant une capacité "Récolte", la Graine Magique se résout durant votre Phase de Récolte, si elle est dans votre champ. Vous ne pouvez pas l'utiliser si vous Déclinez.

Comptez toutes les autres cartes dans votre champ (ne comptez pas votre carte on-deck ni la carte de la Graine Magique). Vous gagnez un nombre de  égal à ce nombre de cartes, à dépenser lors de ce tour.

Jeunes Pousses



Ceci est une capacité "Toujours", ce qui signifie que si les Jeunes Pousses sont présentes sur une carte, que cette dernière soit on-deck, dans votre champ, dans votre défausse, ou dans votre deck, on considère qu'elle ne comporte jamais plus de 1 .

Par exemple, si les Jeunes Pousses sont sur la même carte qu'une Terre Maudite, mais avec aucune autre Évolution, sa capacité n'a aucun effet.

Par contre, si vous avez une seconde Évolution sur la même carte avec un ou plusieurs , comme par exemple un Cuir d'Épines Colossal, alors la capacité des Jeunes Pousses annule tous les autres  et l'on considère que la carte ne comporte qu'un .

Offrande au Verger



Ayant une capacité "Toujours", si l'Offrande au Verger est dans une protection de carte, que cette dernière soit on-deck, dans votre champ, dans votre défausse, ou dans votre deck, son effet s'applique.

MYSTIC VALE™

Pour chaque  sur cette carte, vous gagnez +1 . Par exemple, si l'Offrande au Verger et le Cerf (qui comporte 2 ) sont dans la même protection de carte, l'Offrande au Verger vous donne 2 . Bien sûr, vous bénéficiez toujours de ces , que l'Offrande au Verger se trouve dans votre champ ou on-deck.

Pâturage



Ayant une capacité "Récolte", le Pâturage se résout durant votre Phase de Récolte, si il est dans votre champ. Vous ne pouvez pas l'utiliser si vous Déclinez. Lorsque vous comptez les  de vos symboles  et des capacités de vos cartes, retirez 1 à ce total. Si vous n'avez pas de , ignorez cet effet.

Pluie Purificatrice



Ayant une capacité "Une Fois Jouée", la Pluie Purificatrice se résout lorsque vous la déplacez de sa position on-deck vers votre champ. Elle se résout avant que vous ne révéliez votre prochaine carte on-deck.

Consultez votre deck. Vous **pouvez** mettre n'importe quelle carte de votre deck dans votre défausse (probablement une Terre Maudite). Mélangez ensuite votre deck (ne mélangez pas votre défausse avec votre deck) et révélez votre prochaine carte on-deck.

Si vous choisissez de ne pas mettre de carte dans votre défausse, vous devez tout de même mélanger votre deck après l'avoir consulté.

Dans l'éventualité où la Pluie Purificatrice serait la dernière carte de votre deck, commencez par mélanger votre défausse pour reconstituer votre deck, puis résolvez la capacité de la Pluie Purificatrice.

Temps Calme



Ayant une capacité "Une Fois Jouée", le Temps Calme se résout lorsque vous le déplacez de sa position on-deck vers votre champ. Il se résout avant que vous ne révéliez votre prochaine carte on-deck.

Regardez la carte du dessus de votre deck (celle qui est sur le point de devenir votre carte on-deck). Choisissez ensuite, soit de la défausser, soit de la reposer sur le dessus de votre deck. Quel que soit votre choix, continuez ensuite votre tour normalement en révélant votre nouvelle carte on-deck.



Cartes Val

Aire de l'Héliolite



Cette capacité vous permet de dépenser 2 pendant votre Phase de Récolte (vous aurez donc 2 de moins à dépenser pour acheter des Évolutions) pour considérer 1 de vos symboles Esprit (, ,) disponibles comme 1 (symbole Esprit Libre) jusqu'à la

fin de votre tour. Par exemple, si vous voulez acheter le Nexus de Lignes Telluriques qui coûte 1 et 1, mais que vous n'avez que 1 et 1, vous pouvez utiliser cette capacité pour considérer votre comme 1 et ainsi acheter cette carte Val avec 1 et 1. Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité lors du tour où vous achetez l'Aire de l'Héliolite.

Antiques Racines de Vie



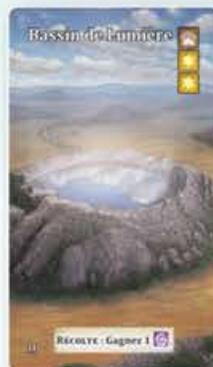
On considère que vous avez toujours +1. Si vous avez déjà une carte Antiques Racines de Vie, vous ne pouvez pas en acheter une seconde.

Antre de Talonthorn



Cette capacité vous donne 1 de plus à dépenser pendant votre Phase de Récolte. Vous ne pouvez pas profiter de cette capacité lors du tour où vous achetez cette carte.

Bassin de Lumière



Cette capacité vous donne 1 de plus à dépenser pendant votre Phase de Récolte. Ce peut être utilisé pour payer le coût de **n'importe quel** symbole Esprit d'une carte Val. Vous ne pouvez pas profiter de cette capacité lors du tour où vous achetez cette carte.

Bois de l'Écllosion



Cette capacité peut être utilisée pendant votre Phase de Semence (ou, plus rarement, pendant votre Phase de Préparation).

Pendant votre Phase de Semence, si vous poussez votre chance et que votre nouvelle carte on-deck vous fait Décliner, au lieu de cela, vous pouvez défausser le Bois de l'Écllosion (remettez-le dans la boîte). Si vous le faites, gagnez 1. Si cela vous évite de Décliner alors continuez votre tour normalement en choisissant de passer ou de pousser votre chance.

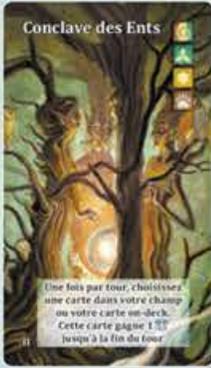
Dans les rares cas où vous Déclineriez pendant votre Phase de Préparation, vous pourriez également défausser le Bois de l'Écllosion à ce moment pour gagner 1 jusqu'à la fin de votre prochaine Phase de Semence.

Chutes d'Eau



Cette capacité vous donne 1 de plus à dépenser pendant votre Phase de Récolte. Vous ne pouvez pas profiter de cette capacité lors du tour où vous achetez cette carte.

Conclave des Ents



Cette capacité donne +1 à la carte de votre choix, dans votre champ ou on-deck. Par exemple, si vous êtes sur le point de Décliner et que l'Offrande au Verger est sur votre carte on-deck, vous pouvez utiliser le Conclave des Ents pour lui donner temporairement +1, jusqu'à la fin de votre tour.

L'Offrande au Verger gagne ainsi +1 jusqu'à la fin de votre tour, vous évitant ainsi de Décliner.

Dans les rares cas où vous utiliseriez le Conclave des Ents pendant votre Phase de Préparation, l'effet de sa capacité se prolongerait jusqu'à la fin de votre prochaine Phase de Semence.

Flot de Vigueur



Cette capacité vous donne 2 de plus à dépenser pendant votre Phase de Récolte. De plus, vous pouvez désormais acheter jusqu'à 3 Évolutions par tour au lieu de 2 habituellement. Vous ne pouvez pas profiter de cette capacité lors du tour où vous achetez cette carte.

Lac d'Azur



Cette capacité vous donne 1 de plus à dépenser pendant votre Phase de Récolte. Vous ne pouvez pas profiter de cette capacité lors du tour où vous achetez cette carte.

Sommet Radieux



Cette capacité vous donne 1 de plus à dépenser pendant votre Phase de Récolte. Vous ne pouvez pas profiter de cette capacité lors du tour où vous achetez cette carte.



Crédits

Concepteur : John D Clair

Directeur des Projets : Nicolas Bongiu

Production : Dave Lepore

Responsable du Développement :
John Goodenough

Développement Additionnel :
Bryan Reese, Mark Wootton

Direction Artistique : Todd Rowland

Illustration de la Couverture : Kiki Moch Rizky

Illustrations des Cartes : Jess Alphonso, Jack Baker, Storn Cook, Amber Debelak, Martin de Diego, Andrew Gaia, Krzysztof Hain, Yogesh Joshi, Heather Kreiter, Jeff Porter, Kezrek Laczin, Kiri Leonard, Matt Paquette, Kiki Moch Rizky

Conception Graphique : Kali Fitzgerald

Conception de la Boîte : Sean Glenn

Texte de l'Histoire : Ross Watson

Relecture : Nicolas Bongiu, Bryan Reese, Todd Rowland, Mark Wootton

Testeurs : Csilla Balogh, Eva Balogh, Katalin Balogh, Steve Behnke, Maryne Blanchetière, Nicolas Bongiu, Chris Buckley, Chris Buskirk, Vincent Carassus, Alex Daar, Ryan Dancy, Kali Fitzgerald, John Goodenough, Sean Growley, Sean Heaney, Chris Johnson, Matt Joyce, Kyle Huibers, Jason Krause, Jean Le Bail, Ben Lesel, Tobias Loc, Stan Lovelace, Eric Martinez, Mike McDonald, David Mines, Tim Moore, Chris Mroz, Sam Nazarian, Josh Nichols, Will Pell, Bryan Reese, Todd Rowland, Brandon Snyder, Richard Stewart, Zak Stoltz, Chris Swales, Eric Swanson, Richard Tatge, Thorin Tatge, Christie Thompson, Mark Wootton, Erik Yapple, Leo Porter-Zasada, Pace Porter-Zasada, John Zinser

Traduction et adaptation française :
Pierre Steenebruggen

Remerciements du concepteur :

Je veux remercier particulièrement les personnes incroyables qui ont volontiers donné de leur temps pour m'aider à tester et développer *Mystic Vale*. S'il n'est pas vrai à 100% qu'un jeu est aussi bon que ses testeurs, ça l'est au moins à 90%, et les remerciements pour ces grands contributeurs ne doivent pas être négligés. La première de cette liste est Csilla Balogh pour son merveilleux soutien, son apport, son aide et ses tests. Ce jeu ne serait pas ce qu'il est sans elle. Katalin et Eva Balogh viennent ensuite pour leur engouement et leur détermination à jouer encore et encore quasiment à chaque itération du jeu. Les autres fantastiques contributeurs à mentionner sont, dans le désordre, Sam Nazarian, Chris Buckley, Steve Behnke, Chris Buskirk, Alex Daar, Sean Growley, Chris Johnson, Pace et Leo Porter-Zasada, David Mines, Ben Lesel, Zak Stoltz, et Eric Martinez. Bien d'autres ont offert de leur temps pour tester le jeu. Vous vous reconnaîtrez et je vous dis merci ! Enfin, bien du mérite et plein de remerciements vont à la super équipe d'AEG pour le professionnalisme, le talent, et la sympathie de chaque personne avec laquelle j'ai travaillé. Travailler avec eux a été enrichissant, inspirant et amusant.

Copyright & Contact

© 2016 Alderac Entertainment Group. *Mystic Vale*, Card Crafting System, et toutes les marques associées sont des [™] et © d'Alderac Entertainment Group, Inc. 2505 Anthem Village Dr., Suite E-521, Henderson, NV. 89052 USA.

Tous droits réservés. Imprimé en Chine.

Attention : ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.

Visitez le site de Sylex : www.sylex-edition.com

Et celui d'AEG : www.alderac.com/mystic-vale

Des questions ?

Envoyez-nous un email à contact@sylex-edition.com



Les Clans Druidiques

De nombreux clans druidiques se consacrent à entretenir et à protéger la Vallée de la Vie. Chaque clan se concentre sur un des aspects des forces primitives de la nature. Cet aspect façonne les rituels du clan et lui confère différents pouvoirs et bénédictions de Gaïa. Lorsque les Esprits de la nature ont réclamé de l'aide, le Conseil des Druides a décidé d'envoyer les quatre clans les plus reconnus : Frères des Bêtes, Chercheurs d'Aurore, Protecteurs de la Vie et Gardiens des Flots.

Les Frères des Bêtes

Les druides appartenant au cercle des animaux s'appellent les Frères des Bêtes. Ces druides créent des liens immuables avec toutes les formes de vie animale. Les Frères sont souvent considérés comme farouches, préférant rester dans les grottes et les forêts sombres. Ils honorent et respectent les préceptes des animaux, en particulier le concept de prédateur et de proie.



Les Protecteurs de la Vie

Certains druides rejoignent un cercle dédié à la vie végétale, au pouvoir de la croissance et à l'harmonie de la nature. Ils sont appelés Protecteurs de la Vie. Ce sont des jardiniers, des Gardiens qui nourrissent la vie émergeant de la terre. Les arbres, les fermes et les jardins sont les lieux où ils errent, inventoriant toutes les plantes qu'ils croisent, mémorisant les utilisations des herbes, des racines et de toutes les choses qui croissent, et faisant d'eux d'excellents guérisseurs.



Les Chercheurs d'Aurore

La lumière du soleil marque le passage des saisons, les druides qui vénèrent ce processus sont appelés les Chercheurs d'Aurore. Ce cercle de druides marque le calendrier, préférant s'installer dans les plaines et les savanes où le soleil est clairement visible toute la journée. Les Chercheurs d'Aurore se lèvent tôt, d'où leur nom, pourtant, certains d'entre eux préfèrent rester éveillés jusqu'à minuit pour être témoin de la fin de chaque jour.



Les Gardiens des Flots

Partout où coulent des rivières, des druides honorent les eaux tumultueuses. Ils sont parfois appelés Gardiens des Flots et parcourent des lits de rivières pierreux, des côtes gelées et des montagnes glacées. Les Gardiens des Flots comprennent la majesté et la puissance de l'eau comme aucun autre, et sont capables de deviner les caprices du ciel à partir d'une seule goutte de pluie et de prédire les marées avec une incroyable précision.



DREAMSCAPE

sylex
WELL CUT GAMES



*Vous avez du mal à dormir...
Perdu dans les méandres de vos nuits de veille,
en quête d'un moyen de reprendre le contrôle de vos songes,
votre Esprit finit par divaguer et vous emmène aux confins d'un monde
inexploré, où le mouvement des paysages est perpétuel. Avidé de découvrir ce qui se cache
dans ces lieux mystérieux, vous décidez de plonger dans cette expérience de rêve lucide...*



**Collectez les bons fragments de rêve et placez-les
judicieusement pour construire des paysages.
Faites-les évoluer, flânez dedans, et vous ferez
enfin de beaux rêves.**

**Dans Dreamscape, optimisation,
vision spatiale affûtée et
ingéniosité seront
les clefs d'une nuit paisible.**



Résumé

Mise en Place

1. Decks des Joueurs

Chaque joueur mélange son deck (sa pioche personnelle) et le place face cachée devant lui.

2. La Réserve

Prenez toutes les Évolutions Sols Fertiles pour former une pioche à part. Séparez ensuite toutes les autres Évolutions en pioches selon leur symbole de niveau puis mélangez ces 3 pioches séparément.

Formez une pioche d'Évolutions de niveau 1, composée d'un nombre de cartes dépendant du nombre de joueurs :

- 2 joueurs : 12 Évolutions
- 3 joueurs : 15 Évolutions
- 4 joueurs : 18 Évolutions

Révélez ensuite les 3 premières Évolutions des pioches de niveau 1, 2 et 3.

3. Les Cartes Val

Mélangez chaque pioche séparément puis révélez les 4 premières cartes Val de chaque pioche.

4. Le Pool de jetons PV

Formez un pool de jetons  en fonction du nombre de joueurs :

- 2 joueurs : 23 
- 3 joueurs : 28 
- 4 joueurs : 33 

5. Préparer les Champs

Chaque joueur prépare son champ jusqu'à avoir 2 Terres Maudites dans son champ et une troisième on-deck.

6. Le Premier Joueur

Placez les jetons  face active visible et mélangez-les. Chaque joueur prend aléatoirement un de ces jetons et le retourne face utilisée visible. Le joueur avec le symbole premier joueur sera le premier joueur de cette partie.

Vous êtes maintenant prêts à commencer la partie !

Tour de Jeu

Effectuez ces 4 phases dans l'ordre :

1) Phase de Semence

Résolvez les étapes suivantes :

- A. Vous devez choisir soit de **passer**, soit de **pousser** votre chance.
Si vous passez, allez directement à votre Phase de Récolte.
- B. Si vous choisissez de **pousser** votre chance, placez votre carte on-deck dans votre champ. Résolvez toute capacité "Une fois jouée" de cette carte (s'il y a lieu), puis révéléz la première carte de votre deck qui devient ainsi votre nouvelle carte on-deck.
- C. Déterminez si vous **Déclinez** (voir "Décliner" en page 9).
- D. Si vous ne Déclinez pas, répétez ce processus à partir de l'étape A.

2) Phase de Récolte

Si vous avez choisi de terminer votre Phase de Semence avant de Décliner, effectuez votre Phase de Récolte (mais seulement si vous ne Déclinez pas).

Comptez tous vos symboles Mana  et Esprit (, , , ), résolvez les capacités "Récolte" des cartes dans votre champ, marquez des , et achetez des cartes Val et des Évolutions.

Tout ceci peut être fait dans n'importe quel ordre, selon votre choix.

3) Phase de Défausse

Glissez dans les protections les Évolutions que vous avez éventuellement achetées, puis reconstituez la réserve de cartes Val et d'Évolutions.

Le prochain joueur peut commencer son tour.

4) Phase de Préparation

Pendant que votre adversaire commence son tour, préparez votre champ jusqu'à avoir **trois**  **ou plus** (dans votre champ et sur votre carte on-deck).