

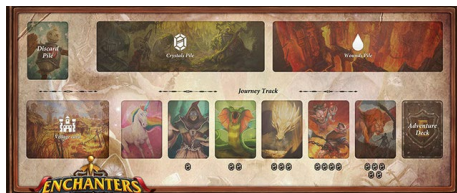


ENCHANTERS OVERLORDS (MYTHIC GAMES)

VOUS INCARNEZ LES ENCHANTEURS, DE PUISSANTS HÉROS DÉFENDANT LES VILLAGES SANS DÉFENSE. ARMÉ D'UN ARTEFACT MAGIQUE QUE VOUS NE CESSEREZ D'AMÉLIORER, VOUS PARTIREZ EN QUÊTE POUR VAINCRE LES HORDES MONSTRUEUSES.



1 / MISE EN PLACE



PLATEAU CENTRAL

- Chaque joueur prend 5 Cristaux.
- 1 Carte **Objet** "Fist" à placer à gauche du plateau et 1 carte **Enchantement** "of enchanting" à placer à droite.
- Chaque joueur choisit un paquet de cartes d'une **Faction** du Royaume. L'ensemble des Cartes choisies sont ensuite mélangées pour créer le **Deck d'Aventure**. Possibilité de choisir au hasard.
- À 2 joueurs, chacun choisit 2 **Factions** et ne conserve que les cartes marquées d'un 2. L'ensemble des cartes conservées forment le **deck d'Aventure**.

- Pour les **joueurs débutants**, choisissez une **Faction** parmi les suivantes : Cultistes, Goblins, Licornes et Bandits.
- Regardez les **dernières cartes** du **deck d'Aventure** jusqu'à trouver 6/9/12 cartes **Objet** et **Enchantement** (pour 2/3/4 joueurs). Posez-les sur le **dessus** du **deck d'Aventure**. Toutes les cartes **Monstre** et **Dragon** récupérées durant cette recherche retournent **sous** le paquet d'Aventure.
- Posez les 6 **première cartes** du **deck d'Aventure** sur la **Piste de Voyage** (à gauche du paquet).
- Un joueur choisit aléatoirement une **Carte Village** et la place à **gauche** de la **Piste de Voyage**.
- Si ce n'est pas votre 1^{ère} partie et que vous voulez jouer avec un **Overlord**, tirez au hasard l'une des cartes **Overlord**. Placez 1 **jeton de Récompense** pour chaque joueur sur la Carte **Overlord**.

2 / TOUR DE JEU



CHACQUE JOUEUR VA CRÉER UN (ET UN SEUL) ARTEFACT MAGIQUE COMPOSÉ DE CARTES OBJET ET DE CARTES ENCHANTEMENT. CES CARTES SONT ACCESSIBLES À L'ACHAT SUR LA PISTE D'AVENTURE. LES CARTES ACHETÉES SONT PLACÉES AU-DESSUS DES PRÉCÉDENTES. LA PARTIE INFÉRIEURE DE LA CARTE PRÉCÉDENTE EST TOUJOURS VISIBLE, AMÉLIORANT AINSI L'ARTEFACT. LES MONSTRES ET LES DRAGONS VAINCUS SONT PLACÉS À LA DROITE DES CARTES D'ENCHANTEMENT DU JOUEUR. À CHAQUE TOUR, UN JOUEUR EFFECTUE UNE ACTION MAJEURE ET AUTANT D'ACTIONS MINEURES (CARTES) QU'IL LE SOUHAITE, MAIS CHACUNE UNE SEULE FOIS.

1) ACTIONS MAJEURES

REPOS

- Le joueur utilise l'une des options disponibles de la **Carte du Village** ou de l'une de ses **propres Cartes** pour **soigner des Blessures** ou **collecter des Cristaux**.
- Si un joueur effectue l'action **Repos**, la **première** Carte de la **Piste de Voyage** est **défaussée** à la fin de son tour.

VOYAGER

- Voyager en tant qu'**Action Majeure** vous permet d'**obtenir 1 Carte** de la **Piste voyage**.
- La 1^{ère} carte à gauche est **gratuite**. Il faut payer 1 cristal pour la seconde puis 2 pour la troisième jusqu'à 5 **Cristaux** pour la sixième. Les **cartes Monstre et Dragon** sont aussi payantes.
- Si un joueur choisit un **Objet** ou un **Enchantement**, il prend la Carte et la met devant lui comme décrit précédemment.
- Certaines Cartes ont un symbole d'**effet immédiat** (↓) : l'effet décrit doit être effectué juste après la prise de la Carte choisie.

| |
|-------------------------|
| Monstres |
| Dragon |
| Objet |
| Enchantement |
| Village |
| Attaque du joueur |
| Défense du joueur |
| Force du Monstre |
| Point de Vie du Monstre |

| |
|----------------------------|
| Marqueur Blessure |
| Cristal, la monnaie du jeu |
| Le Coût — L'Effet |
| Effet Immédiat |
| Points de Gloire |
| Attaque Négative du joueur |
| Défense Négative du joueur |
| Action de Repos |

COMBATTRE

- Le **joueur attaque** d'abord le **Monstre**. Pour vaincre, le joueur doit avoir au moins autant de **Points d'Attaque** que le **Monstre** a de **Points de Vie**. Si le joueur répond à cette condition, il peut prendre le **Monstre** et le mettre au-dessus de sa pile de **Monstres**.
- Vous pouvez acheter des **Points d'Attaque supplémentaires** dans le **Village** ou activer des **Actions Mineures** sur vos propres cartes pour gagner un **Combat** avec un **Monstre**.
- Le **Monstre attaque** ensuite le joueur. Le joueur reçoit un nombre de marqueurs **Blessures** égal à la **Force du Monstre** moins la **Défense** du Joueur. Il n'y a pas de limite au nombre de **Blessures** que vous pouvez recevoir. Au bout de 10 **Blessures**, prenez une carte **Blessure** (valeur 10) à la place.

2) OVERLORDS

CARTE D'INVASION

- La carte **défaussée** dans le cadre de l'action de **Repos** est considérée comme une carte **d'Invasion**.
- Vérifiez la carte **d'Overlord** pour voir s'il réagit à ce type de carte. Si c'est le cas, résolvez l'**Invasion** appropriée.



DÉFI

- Utilisez votre **Action Majeure** en tant qu'action de **DÉFI** et **défaussez la 1^{ère} carte du Deck d'Aventure** (ou piste d'Aventure si deck épuisé).
- Le **Combat** contre l'**Overlord** demande un **coût**, indiqué sur la carte (après l'icône).
- Le **Combat** est identique à celui avec un **Monstre**. Si le joueur est **victorieux**, il reçoit un **Jeton de Récompense** de la carte **Overlord**.
- Les **effets d'un jeton de Récompense** sont toujours décrits au bas d'une carte **Overlord**. La plupart d'entre eux donnent des **Points de Gloire** à la fin du jeu et une **capacité** qui peut être utilisée pendant le jeu.
- Vaincre l'**Overlord** : Lorsqu'un **Overlord** n'a plus de jetons de **Récompense**, il est **vaincu**. Les capacités des jetons de **Récompense** sont conservés.

3 / FIN DE PARTIE



La partie se termine lorsque toutes les Cartes du Deck d'Aventure et de la Piste de Voyage ont été prises ou défaussées.

- Additionnez tous les **Points de Gloire** de vos Cartes : **Monstres**, **Dragons**, **Objets** et **Enchantements**.
- Ajoutez les points de gloire selon les conditions décrites sur la carte **Village**.
- Soustrayez 1 point de Gloire pour chaque **Blessure**.

Le joueur avec le plus de points de Gloire remporte la partie.