



COMMAND OF NATURE™

LIVRET DE RÈGLES

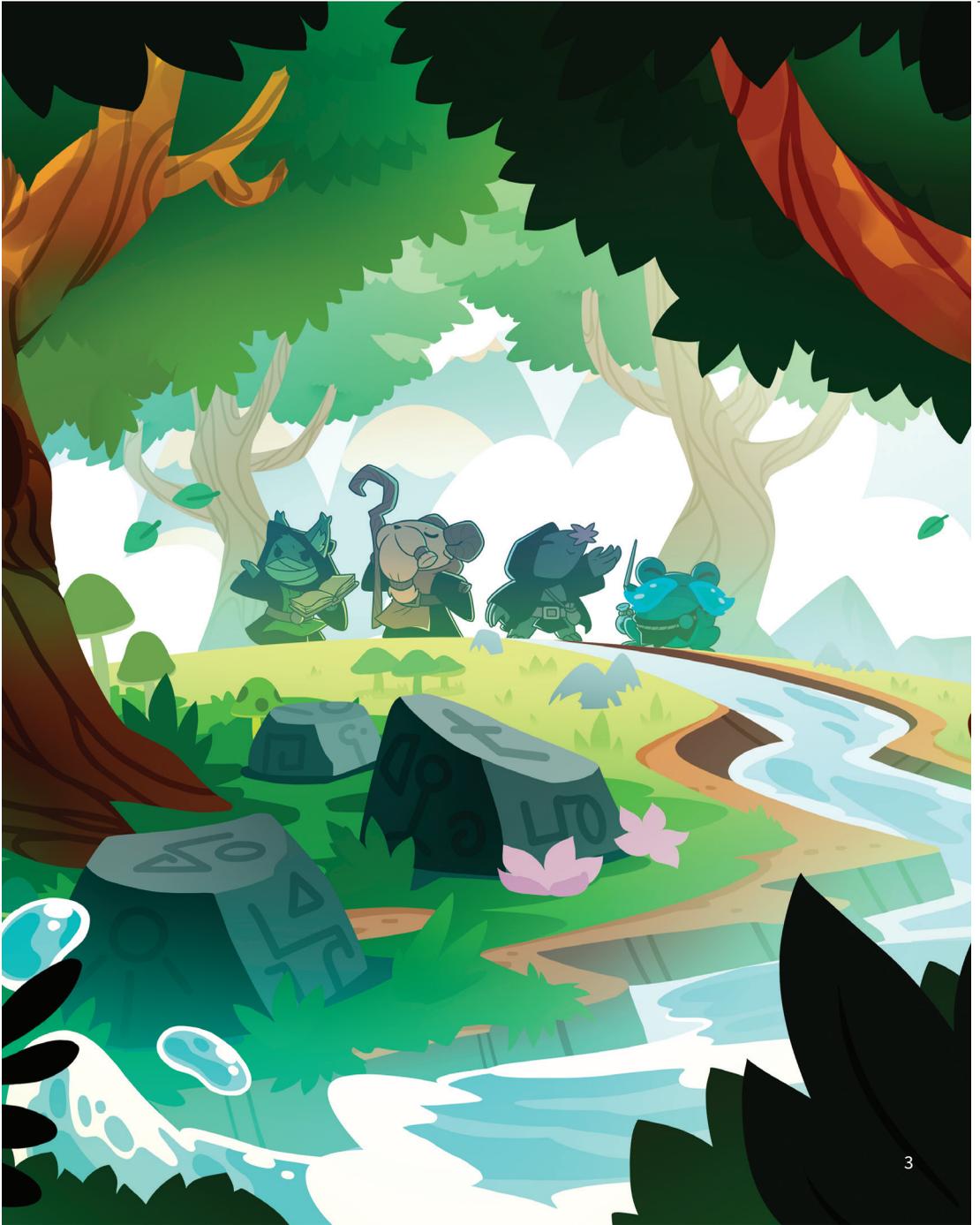




DÉCROCHEZ LE TITRE DE MAÎTRE DES ÉLÉMENTS !

Exploitez la magie de la forêt et affrontez d'autres Sages dans ce jeu stratégique de deck-building conçu par les créateurs de *Here to Slay* et *Casting Shadows*. Invoquez les Guerriers élémentaires des factions Caillou, Gouttelette, Brindille et Feuille pour démontrer que vos talents sont supérieurs à ceux de vos adversaires. Au cours des batailles, vous gagnerez en niveau, ce qui vous permettra d'accéder à de nouvelles capacités extraordinaires et à de redoutables Champions. Parviendrez-vous à sortir victorieux de ces combats acharnés ?





MATÉRIEL



4 paquets Sage



1 paquet Marché des
Élémentaires (40 cartes)



1 paquet Marché
des Ordres (40 cartes)



4 marqueurs de niveau



4 plateaux Sage



20 pions
Amélioration
recto verso



20 pions Bouclier
recto verso



20 compteurs de
dégâts recto verso



20 Pièces d'or
recto verso

MISE EN PLACE

Tout d'abord, chaque joueur choisit un Sage et prend le **plateau Sage 1** et le **paquet Sage 2** correspondants.



Plateau Sage

Paquet Sage

Votre paquet Sage contient :



1 carte Sage élémentaire

3 cartes Champion élémentaire

4 cartes Élémentaire de base

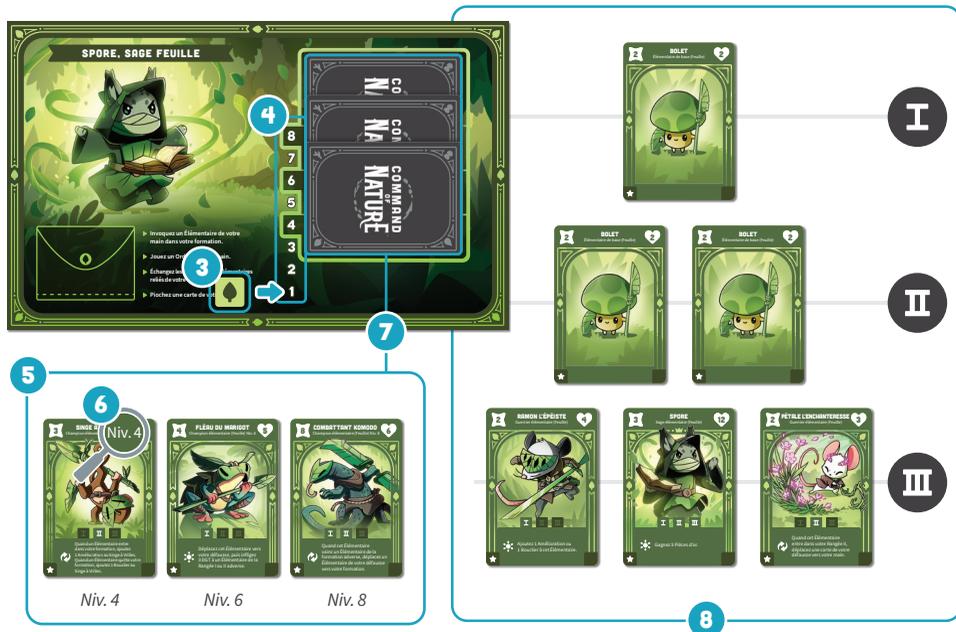
3 cartes Guerrier élémentaire

5 cartes Ordre

Chaque Sage appartient à une faction élémentaire (Caillou , Gouttelette , Brindille , ou Feuille ). Les cartes des paquets Sage sont reconnaissables au symbole  figurant dans leur coin inférieur gauche. Une fois que tous les joueurs ont choisi leur faction élémentaire, remettez les plateaux Sage et les paquets Sage restants dans la boîte.

Placez votre plateau Sage devant vous. Ensuite, prenez votre **marqueur de niveau 3** et placez-le au niveau 1 de la **piste de niveau 4** sur votre plateau Sage. Identifiez les **Champions élémentaires 5** de votre paquet Sage. Sur la carte de chacun de vos Champions élémentaires figure un **niveau 6** qui correspond à un chiffre de votre piste de niveau. Placez chaque Champion élémentaire face cachée sur votre plateau Sage dans la **zone prévue à cet effet 7**, en fonction de son niveau.

Utilisez le reste des Élémentaires de votre paquet Sage pour créer votre **formation 8**. Une formation se compose de 3 Rangées dans lesquelles vous invoquerez des Élémentaires tout au long de la partie.



Parties à 2 joueurs :

La Rangée I de votre formation peut contenir 1 Élémentaire, la Rangée II peut en contenir 2 et la Rangée III peut en contenir 3. Placez votre formation directement face à celle de votre adversaire.

Commencez par séparer les Élémentaires de base, les Guerriers élémentaires et le Sage de votre paquet Sage. Prenez 3 de vos Élémentaires de base, placez-en 1 dans la Rangée I et 2 dans la Rangée II de votre formation, face visible, puis mettez de côté l'Élémentaire de base restant. Ensuite, prenez votre Sage et placez-le au centre de la Rangée III. Enfin, choisissez 2 de vos Guerriers élémentaires et placez-les, face visible, de part et d'autre de votre Sage, dans la Rangée III.



Parties à 4 joueurs :

La Rangée I de la formation de votre équipe peut contenir 2 Élémentaires, la Rangée II peut en contenir 4 et la Rangée III peut en contenir 6. La moitié de la formation est constituée grâce aux cartes de votre paquet Sage, l'autre avec celles du paquet Sage de votre coéquipier. Placez votre formation commune directement face à celle de vos adversaires.

Tout d'abord, séparez les Élémentaires de base, les Guerriers élémentaires et le Sage de votre paquet Sage. Prenez 3 de vos Élémentaires de base, placez-en 1 dans la Rangée I et 2 dans la Rangée II de votre moitié de la formation, face visible, puis mettez de côté l'Élémentaire de base restant. Ensuite, prenez votre Sage et placez-le au centre de votre moitié de la Rangée III. Enfin, choisissez 2 de vos Guerriers élémentaires et placez-les, face visible, de part et d'autre de votre Sage, dans la Rangée III. Les cartes de votre formation sont désormais communes aux deux joueurs de l'équipe.





Prenez le Guerrier élémentaire restant, l'Élémentaire de base que vous avez mis de côté ainsi que les 5 Ordres de votre paquet Sage et mélangez-les. Placez la pile face cachée en dessous de votre plateau Sage pour former votre **deck 9**. Laissez assez d'espace à côté de votre deck pour votre **défausse 10**. Piochez 5 cartes dans votre deck pour former votre main.



I



II



III

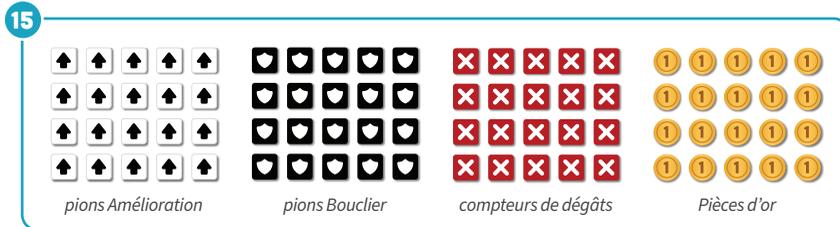


Prenez tous les Élémentaires qui n'appartiennent à aucun paquet Sage et mélangez-les pour former le **paquet Marché des Élémentaires** 11 que vous placez, face cachée, à la portée de tous les joueurs (*astuce : les Élémentaires que vous devez mélanger dans le paquet Marché des Élémentaires sont reconnaissables au symbole de Pièce d'or*  figurant dans leur coin inférieur gauche).

Ensuite, prenez tous les Ordres qui n'appartiennent à aucun paquet Sage et mélangez-les pour former le **paquet Marché des Ordres** 12 que vous placez, face cachée, sous le paquet Marché des Élémentaires (*astuce : les Ordres que vous devez mélanger dans le paquet Marché des Ordres sont reconnaissables au symbole de Pièce d'or*  figurant dans leur coin inférieur gauche).

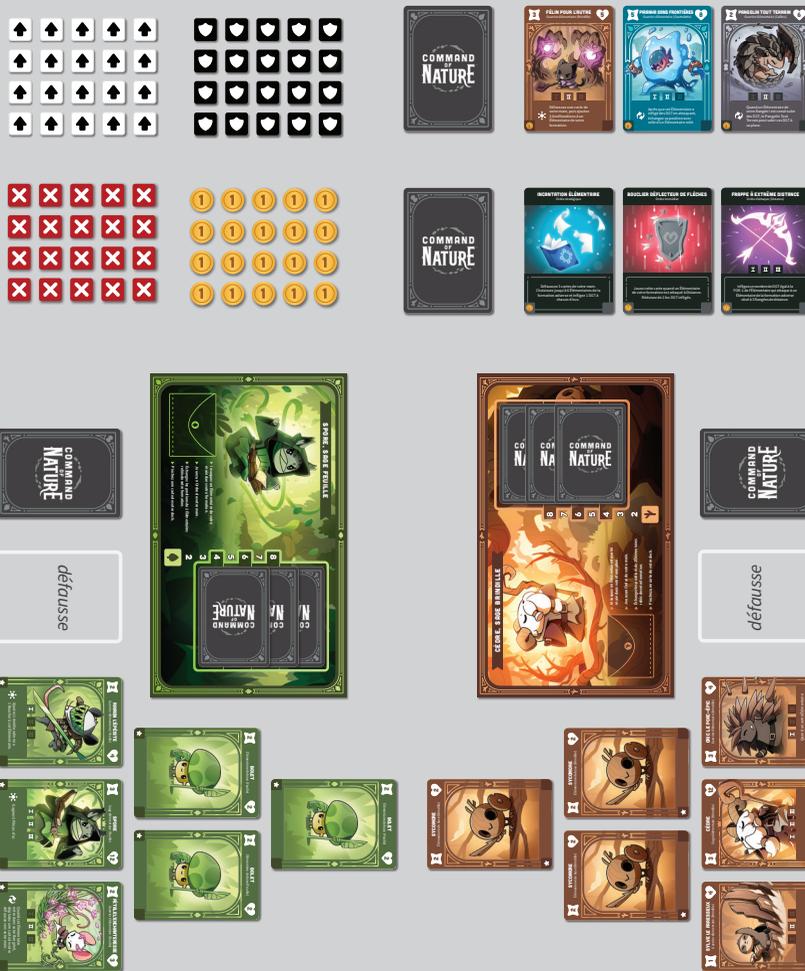
Retournez face visible les 3 premières cartes du paquet Marché des Élémentaires pour former le **Marché des Élémentaires** 13 et retournez face visible les 3 premières cartes du paquet Marché des Ordres pour former le **Marché des Ordres** 14.

Dernière étape : retirez tous les pions de la boîte et triez-les par **types de pions (pions Amélioration, pions Bouclier, compteurs de dégâts et Pièces d'or) pour former des piles séparées** 15, que vous placez à la portée de tous les joueurs.



Parties à 2 joueurs :

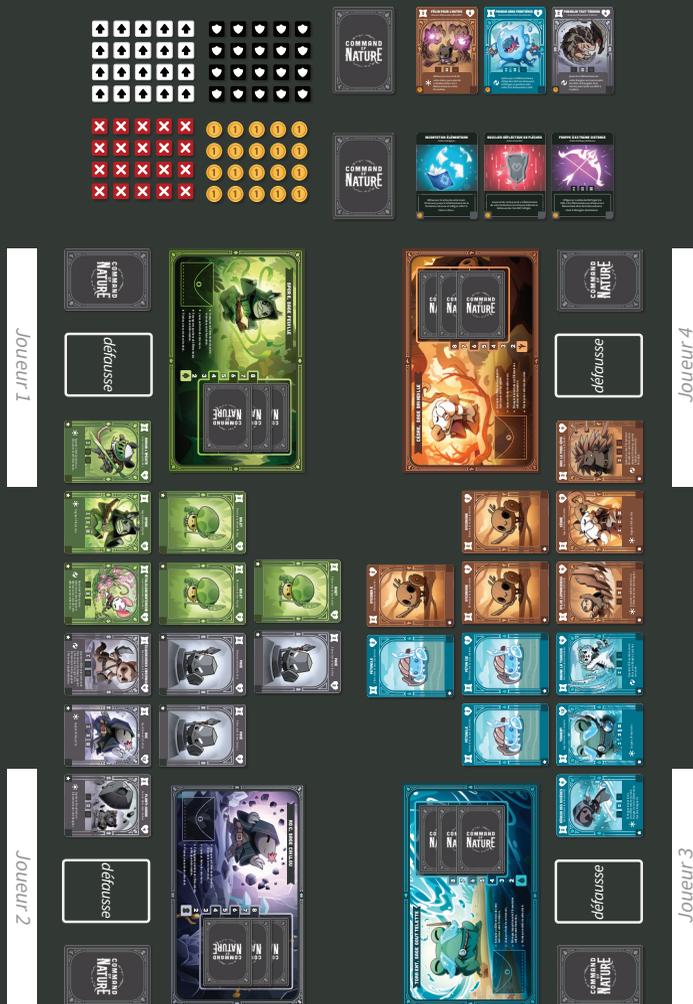
Une fois la mise en place terminée, la zone de jeu ressemblera à ceci :



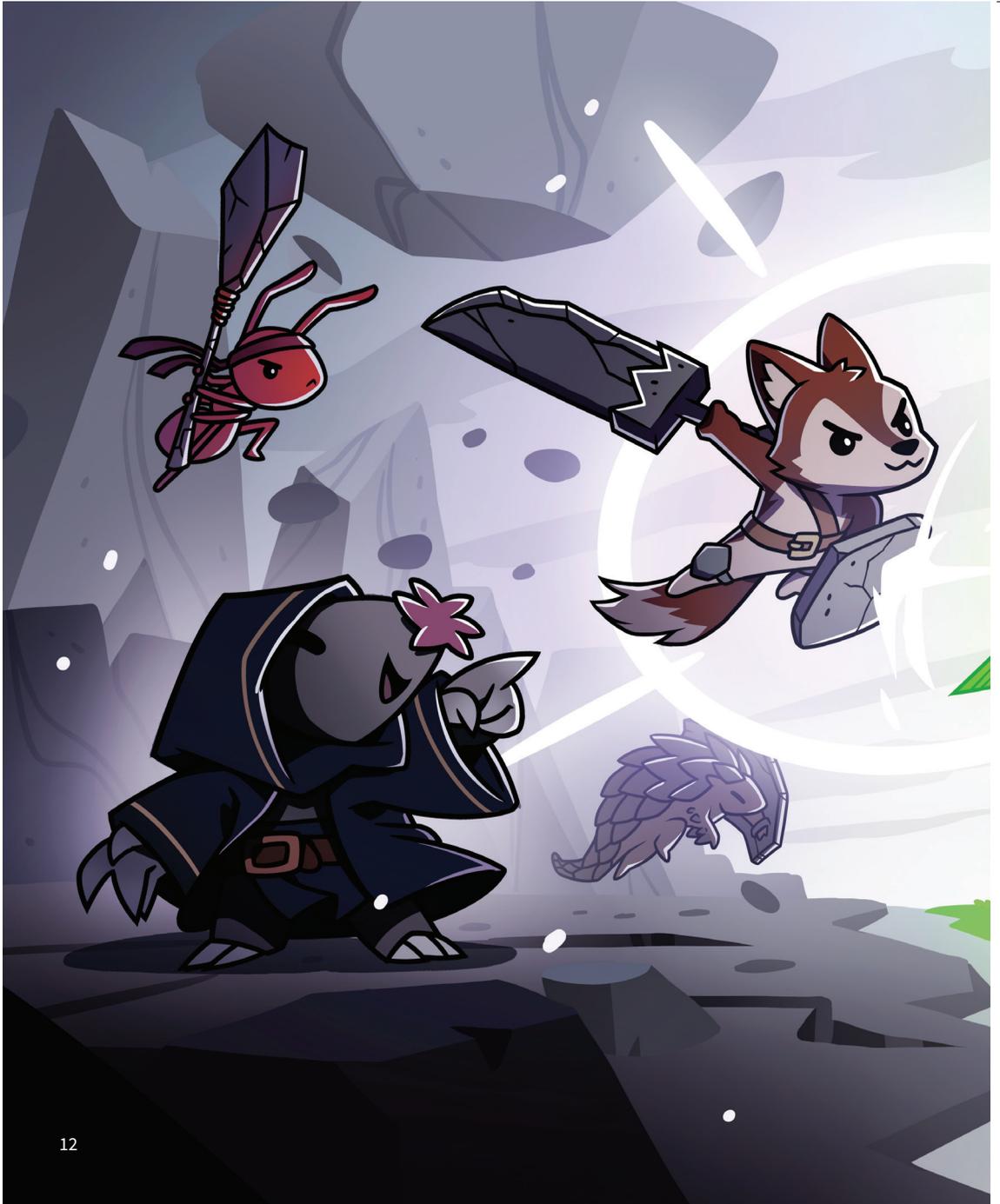
Le joueur qui cultive le plus de plantes d'intérieur commence, sans aucune Pièce d'or ; l'autre joueur reçoit 3 Pièces d'or en début de partie.

Parties à 4 joueurs :

Une fois la mise en place terminée, la zone de jeu ressemblera à ceci :



L'équipe qui cultive le plus de plantes d'intérieur commence, sans aucune Pièce d'or ; l'autre équipe reçoit 4 Pièces d'or en début de partie.







DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les tours alternent entre chaque joueur (parties à 2 joueurs) ou entre chaque équipe (parties à 4 joueurs). Les tours sont divisés en quatre phases.

PHASE I

Pendant la phase I, vous utiliserez uniquement les effets d'aube. Si des Élémentaires de votre formation (y compris votre Sage) possèdent des effets d'aube (indiqués par le symbole ☀️), vous pouvez utiliser ces effets dans n'importe quel ordre pendant la phase I de votre tour. Si vous passez à la phase II sans avoir utilisé vos effets d'aube, vous ne pourrez plus les utiliser au cours de votre tour.

Remarque : vous ne pouvez utiliser un effet d'aube que si l'Élémentaire concerné se trouve dans la bonne Rangée de votre formation lorsque votre tour commence (voir page 20).

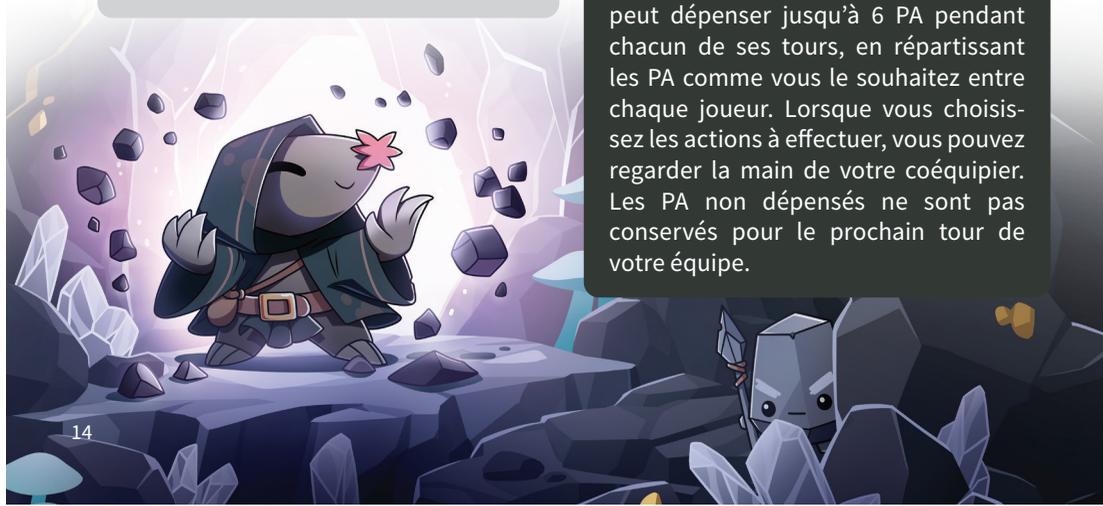
PHASE II

Parties à 2 joueurs :

Pendant la phase II, vous dépensez des Points d'Action (PA) pour effectuer des actions standards et des actions de faction. Vous pouvez dépenser jusqu'à 4 PA pendant chacun de vos tours. Les PA non dépensés ne sont pas conservés pour votre prochain tour.

Parties à 4 joueurs :

Pendant la phase II, votre équipe dépense des Points d'Action (PA) pour effectuer des actions standards et des actions de faction. Chaque membre d'une équipe ne dispose donc pas de son propre tour, mais d'un tour commun avec son coéquipier. Votre équipe peut dépenser jusqu'à 6 PA pendant chacun de ses tours, en répartissant les PA comme vous le souhaitez entre chaque joueur. Lorsque vous choisissez les actions à effectuer, vous pouvez regarder la main de votre coéquipier. Les PA non dépensés ne sont pas conservés pour le prochain tour de votre équipe.



ACTIONS STANDARDS

Chaque action standard coûte 1 PA. Vous pouvez effectuer des actions standards dans n'importe quel ordre, et vous pouvez effectuer la même action standard plusieurs fois pendant votre tour si vous disposez d'assez de PA.

Les actions standards sont les suivantes :

- ▶ **Invoquer un Élémentaire de votre main dans votre formation.** Vous ne pouvez ajouter un Élémentaire que s'il y a une case vide dans votre formation.
- ▶ **Jouer un Ordre de votre main.** Après avoir utilisé l'effet de cet Ordre, placez-le dans votre défausse.
- ▶ **Échanger les positions de 2 Élémentaires reliés situés dans votre formation.** Deux Élémentaires de votre formation sont considérés comme reliés si aucun autre Élémentaire ne les sépare. Des Élémentaires reliés peuvent se trouver dans différentes Rangées.



- ▶ **Piocher une carte de votre deck.** Si vous voulez piocher une carte, mais qu'il n'en reste plus dans votre deck, mélangez votre défausse et reposez-la face cachée afin de former votre nouveau deck. Ensuite, piochez une carte.

ACTIONS DE FACTION

Chaque fois que vous vainquez un Élémentaire situé dans la formation adverse, votre niveau augmente de 1. À mesure que votre niveau augmentera, vous débloquerez jusqu'à 3 actions de faction propres à votre Sage, indiquées sur son plateau. Effectuer une action de faction coûte 1 PA et chaque joueur ne peut en effectuer qu'une seule par tour (voir page 18 pour plus de détails sur les plateaux Sage).

PHASE III

Pendant la phase III, vous pouvez utiliser vos Pièces d'or pour **acheter** des cartes sur les Marchés, **vendre** des cartes pour obtenir des Pièces d'or et **rafraîchir** les Marchés.

- **Acheter** : chaque carte présente dans le Marché des Élémentaires et le Marché des Ordres comprend dans son coin inférieur gauche un symbole représentant une Pièce d'or, qui indique son coût. Pour acheter une de ces cartes, payez son coût en déplaçant le nombre de Pièces d'or indiqué du porte-monnaie de votre plateau Sage (voir page 18) vers la pile de Pièces d'or. Lorsque vous achetez une carte sur un Marché, *placez-la dans votre défausse*. S'il s'agit d'un Élémentaire, vous pouvez dépenser 2 Pièces d'or supplémentaires pour l'ajouter directement à votre formation si vous disposez d'une case vide. Vous pouvez acheter des Élémentaires de n'importe quelle faction au Marché des Élémentaires.



Il doit toujours y avoir 3 cartes disponibles sur chaque Marché. Lorsque vous achetez une carte sur l'un ou l'autre des Marchés, remplacez-la immédiatement par la carte du sommet du paquet Marché concerné.



- **Vendre** : pour vendre une carte, déplacez-la simplement de votre main vers la boîte de jeu afin de la retirer de la partie. Vous pouvez vendre n'importe quel nombre de cartes pendant la phase III de votre tour. Lorsque vous vendez une carte, vous gagnez un nombre de Pièces d'or égal à *la moitié du coût de cette carte (en arrondissant au supérieur)*. S'il s'agit d'une carte appartenant à votre paquet Sage (elle porte alors le symbole ) à la place du symbole de Pièce d'or, vous gagnez 1 Pièce d'or.



Parties à 2 joueurs :

Vous ne pouvez jamais posséder plus de 12 Pièces d'or. Si vous vendez une carte alors que vous avez déjà 12 Pièces d'or, vous ne gagnez pas les Pièces d'or supplémentaires.



Parties à 4 joueurs :

Votre équipe ne peut jamais posséder plus de 20 Pièces d'or. Si vous vendez une carte alors que votre équipe a déjà 20 Pièces d'or, vous ne gagnez pas les Pièces d'or supplémentaires.

Vos Pièces d'or sont communes avec votre coéquipier, chacun de vous peut les dépenser. En revanche, vous conservez des decks et des défausses séparés.

- **Rafraîchir :** pour rafraîchir un Marché, dépensez 1 Pièce d'or et placez toutes les cartes disponibles de ce Marché sous le paquet correspondant. Ensuite, retournez les 3 premières cartes de ce paquet face visible. Vous pouvez rafraîchir un Marché plusieurs fois pendant votre tour si vous disposez de suffisamment de Pièces d'or.

PHASE IV

Pendant la phase IV, vous réinitialisez votre main avant de terminer votre tour. Pour cela, défaussez n'importe quel nombre de cartes de votre main, puis piochez dans votre deck jusqu'à avoir à nouveau 5 cartes en main. Si vous avez plus de 5 cartes en main lorsque débute la phase IV de votre tour, vous devez défausser des cartes pour n'en avoir plus que 5.

Remarque : s'il n'y a pas assez de cartes dans votre deck lorsque vous piochez, piochez les cartes restantes de votre deck, puis mélangez votre défausse et placez-la face cachée pour former un nouveau deck. Continuez à piocher jusqu'à avoir 5 cartes en main.

VICTOIRE

Parties à 2 joueurs :

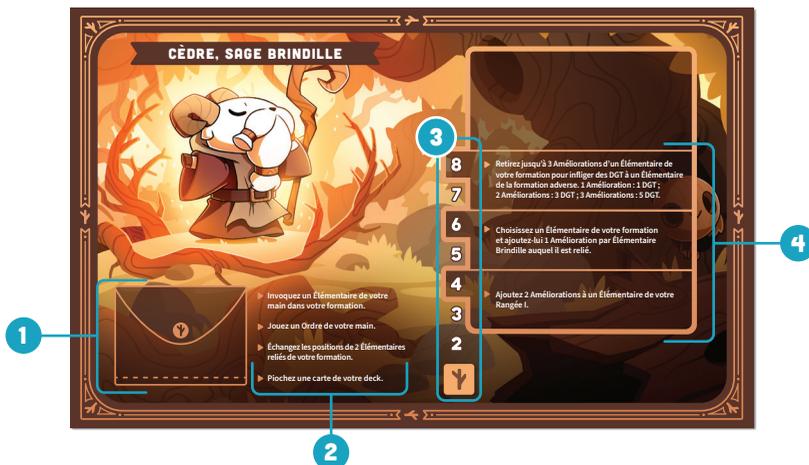
Pour gagner la partie, vous devez vaincre le Sage de votre adversaire. Vous obtenez alors le titre de Maître des Éléments !

Parties à 4 joueurs :

Pour gagner la partie, vous devez vaincre les deux Sages de l'équipe adverse. Votre coéquipier et vous obtenez tous deux le titre de Maître des Éléments !



LES PLATEAUX SAGE



Sur le côté gauche de votre plateau Sage figure votre **porte-monnaie** 1, où vous conserverez les Pièces d'or gagnées au cours de la partie. Vous trouverez également la liste de vos **actions standards** 2 pour que vous puissiez les consulter facilement. Sur le côté droit de votre plateau Sage figure votre **piste de niveau** 3. Chaque fois que vous vainquez un Élémentaire de la formation adverse, augmentez votre niveau de 1 en déplaçant votre marqueur de niveau de 1 cran sur votre piste de niveau. Chaque fois que votre niveau atteint un seuil particulier (4, 6 ou 8), vous gagnez un **Champion élémentaire et une nouvelle action de faction** 4.

► **Champions élémentaires** : les Champions élémentaires sont de puissants Élémentaires propres à chaque faction. Lorsque vous atteignez un certain seuil sur votre piste de niveau, déplacez le Champion élémentaire correspondant de votre plateau Sage vers le sommet de votre défausse. Vous révélez ainsi une action de faction sur votre plateau Sage.

► **Actions de faction** : une fois que vous avez débloqué une action de faction en la révélant sur votre plateau Sage, vous pouvez effectuer cette action pendant la phase II de votre tour en dépensant 1 PA (et ce, jusqu'à la fin de la partie). *Rappel : vous ne pouvez effectuer qu'une seule action de faction par tour.*

Le niveau de la piste de niveau est le niveau maximum. Quand vous l'avez atteint, vous avez débloqué tous les Champions élémentaires et toutes les actions de faction disponibles.

LES FACTIONS

Le jeu de base comporte 4 Sages ; chacun d'entre eux dirige une faction élémentaire dont le style de jeu est unique.

CAILLOU



La faction Caillou est spécialisée en défense et en génération de Bouclier.

GOUTTELETTE



La faction Gouttelette est spécialisée en manipulation de formation et en pioche de cartes, avec un équilibre entre l'attaque et la défense.

BRINDILLE



La faction Brindille est spécialisée en attaque et en augmentation des dégâts.

FEUILLE



La faction Feuille est spécialisée en manipulation de deck et de défausse, avec un équilibre entre l'attaque et la défense.

LES TYPES DE CARTES

LES ÉLÉMENTAIRES

Tout au long de la partie, vous invoquerez des Élémentaires dans votre formation. Lorsque vous invoquez un Élémentaire, placez-le dans la première Rangée de votre formation comportant une case vide. Par exemple, si une case est vide dans la Rangée II, vous ne pouvez pas invoquer d'Élémentaire dans la Rangée III.

Chaque Élémentaire dispose de deux caractéristiques : sa **force (FOR)** **1** et sa **santé (SAN)** **2**. Vous utilisez la caractéristique FOR pour calculer les dégâts (DGT) pendant le combat ; la caractéristique SAN correspond à la quantité de DGT que votre Élémentaire peut encaisser avant d'être vaincu. Les Guerriers élémentaires, les Champions élémentaires et les Sages disposent également d'un **effet** **3**, détaillé en bas de la carte. Les Élémentaires du Marché des Élémentaires sont dotés d'un **coût** **4**, qui figure dans le coin inférieur gauche de la carte. Enfin, sur chaque Élémentaire figurent **un symbole et une bordure** **5** qui indiquent sa faction. Pour utiliser l'effet d'un Guerrier ou d'un Champion élémentaire, vous devez le positionner dans une **Rangée correspondante** **6** de votre formation, comme indiqué au-dessus de l'effet de ce Guerrier ou Champion élémentaire.



IL EXISTE QUATRE TYPES D'ÉLÉMENTAIRES.



Les Sages élémentaires : votre Sage dirige votre formation. Si vous n'en possédez aucun dans votre formation, vous perdez la partie.



Les Élémentaires de base : ces Élémentaires ne disposent d'aucun effet, mais vous pouvez les utiliser au cours des combats. Votre paquet Sage contient 4 Élémentaires de base. Vous pouvez acheter des Élémentaires de base supplémentaires au Marché des Élémentaires.



Les Guerriers élémentaires : ces Élémentaires disposent d'effets que vous pouvez utiliser lorsque les Guerriers sont positionnés dans certaines Rangées de votre formation. Votre paquet Sage contient 3 Guerriers élémentaires, et vous pourrez en acheter au Marché des Élémentaires.



Les Champions élémentaires : il s'agit d'Élémentaires extrêmement puissants. Comme les Guerriers élémentaires, les Champions élémentaires disposent d'effets que vous pouvez utiliser lorsqu'ils sont positionnés dans certaines Rangées de votre formation. Vous ne pouvez accéder aux Champions élémentaires qu'en vainquant des Élémentaires de la formation adverse afin d'atteindre le niveau correspondant sur votre piste de niveau.

LES DEUX TYPES D'EFFETS ÉLÉMENTAIRES



Les **effets d'aube** ne peuvent être utilisés que pendant la phase I de votre tour. Vous pouvez utiliser chaque effet d'aube une fois par tour, dans n'importe quel ordre.



Les **effets de réaction** peuvent être utilisés en réponse à des événements spécifiques tout au long de la partie. Le texte figurant sur la carte précise quand vous pouvez utiliser un effet de réaction.

LES ORDRES

Pendant toute la partie, vous jouerez des Ordres afin de gagner des avantages stratégiques, de protéger vos Élémentaires et d'infliger des DGT aux cartes de la formation adverse. Pour jouer un Ordre, révélez-le et utilisez son effet, puis placez-le dans votre défausse.

LE JEU CONTIENT TROIS TYPES D'ORDRES

Les **Ordres d'attaque** vous permettent d'utiliser un Élémentaire de votre formation pour attaquer un Élémentaire de la formation adverse. Le texte de chaque Ordre d'attaque précise le nombre de DGT infligés par votre Élémentaire ainsi que le sous-type d'attaque (Corps-à-corps ou Distance).



Les **Ordres d'attaque au Corps-à-corps** vous permettent d'utiliser l'Élémentaire de la Rangée I de votre formation pour attaquer au Corps-à-corps l'Élémentaire de la Rangée I de la formation adverse.



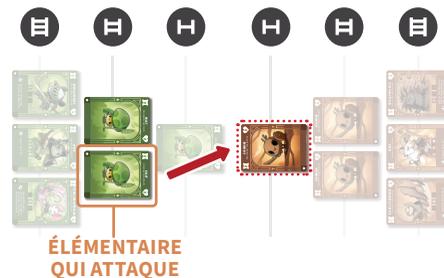
Les **Ordres d'attaque à Distance** vous permettent d'utiliser un Élémentaire de votre formation pour attaquer à Distance un Élémentaire de la formation adverse.

Exemple : si un Ordre d'attaque à Distance indique que vous pouvez infliger des DGT à un Élémentaire de la formation adverse situé à 2 Rangées de distance, vous pouvez attaquer un Élémentaire de la Rangée I adverse en utilisant un Élémentaire de votre Rangée II, OU vous pouvez attaquer un Élémentaire de la Rangée II adverse en utilisant un Élémentaire de votre Rangée I.

Attaque à Distance depuis la Rangée I



Attaque à Distance depuis la Rangée II



Remarque : chaque Élémentaire ne peut attaquer qu'une fois par tour. Dans une partie à 4 joueurs, vous pouvez utiliser n'importe quel Élémentaire de la formation de votre équipe pour attaquer, mais votre coéquipier et vous ne pouvez pas utiliser le même Élémentaire pour attaquer lors du même tour.

Les **Ordres stratégiques** vous permettent d'obtenir différents avantages, par exemple échanger les positions des Élémentaires d'une formation ou infliger des DGT à un Élémentaire de la formation adverse.



Remarque : les DGT que vous infligez en utilisant des Ordres stratégiques ne peuvent pas être réduits par les effets des Ordres immédiats de vos adversaires.

Les **Ordres immédiats** sont le seul type de carte que vous pouvez jouer pendant les tours de vos adversaires. Certains Ordres immédiats réduisent les DGT des attaques qui vous sont infligées, d'autres font pencher la balance en votre faveur par d'autres moyens.



Remarque : les Ordres immédiats ne coûtent pas de PA.

Votre paquet Sage contient deux types d'Ordres, et vous pourrez en acheter au Marché des Ordres.



LES PIONS

LE JEU CONTIENT QUATRE TYPES DE PIONS.



Les Pièces d'or : ces pions vous serviront à décompter l'or que vous possédez au cours de la partie. Chaque Pièce d'or comporte deux faces : l'une ayant une valeur de 1, l'autre de 3.



Les Pièces d'or servent de monnaie dans le jeu. Vous pourrez utiliser celles que vous gagnerez au cours de la partie pour acheter des cartes sur les Marchés pendant la phase III de votre tour.



Les compteurs de dégâts : ces pions vous serviront à savoir combien de DGT ont été infligés aux Élémentaires de votre formation jusqu'à ce qu'ils soient vaincus. Chaque compteur de dégâts comporte deux faces : l'une ayant une valeur de 1, l'autre de 3.



Les pions Amélioration : certains effets de cartes et certaines actions de faction vous permettront d'ajouter des Améliorations à un Élémentaire de votre formation. Chaque pion Amélioration comporte deux faces : l'une ayant une valeur de 1, l'autre de 3.

Si vous utilisez un Élémentaire pour attaquer, chaque Amélioration ajoute 1 à la force (FOR) de cet Élémentaire pendant l'attaque. Après avoir attaqué avec un Élémentaire doté d'Améliorations, vous devez retirer toutes les Améliorations de cet Élémentaire.



Les pions Bouclier : certains effets de cartes et certaines actions de faction vous permettront d'ajouter des Boucliers à un Élémentaire de votre formation. Chaque pion Bouclier comporte deux faces : l'une ayant une valeur de 1, l'autre de 3.

Chaque Bouclier réduit de 1 les DGT qui vous sont infligés. Après qu'un Élémentaire doté de Boucliers a subi des DGT, vous devez retirer tous les Boucliers de cet Élémentaire.

Exemple 1 : si un Élémentaire de votre formation possède 3 Boucliers et que votre adversaire est censé infliger 4 DGT grâce à une attaque, vous retirez les 3 Boucliers de votre Élémentaire et ce dernier ne subit que 1 DGT.

Exemple 2 : si un Élémentaire de votre formation possède 3 Boucliers et que votre adversaire est censé infliger 1 DGT grâce à une attaque, vous retirez les 3 Boucliers de votre Élémentaire et ce dernier ne subit aucun DGT.

Remarque : il n'y a pas de limite au nombre d'Améliorations et de Boucliers qu'un Élémentaire de votre formation peut posséder.



LES COMBATS

Pendant votre tour, vous pouvez lancer un combat en jouant un Ordre d'attaque. Le ou les joueurs adverses peuvent répondre en jouant n'importe quel nombre d'Ordres immédiats pour réduire les DGT ou bénéficier d'autres effets avantageux.

Pour calculer les DGT d'une attaque, commencez par consulter le nombre de DGT indiqué dans l'effet de votre Ordre d'attaque, puis ajoutez-y 1 DGT pour chaque Amélioration dont est doté votre Élémentaire qui attaque. Soustrayez tous les DGT annulés par les Ordres immédiats joués par votre adversaire, puis soustrayez 1 DGT pour chaque Bouclier dont est doté l'Élémentaire adverse visé par l'attaque. Si le résultat est supérieur à 0, ajoutez à l'Élémentaire adverse un nombre de compteurs de dégâts égal aux DGT infligés. Supprimez toutes les Améliorations de votre Élémentaire qui a attaqué et tous les Boucliers de l'Élémentaire adverse visé (le cas échéant).

À tout moment, lorsque le nombre de DGT portés par un Élémentaire est supérieur ou égal à sa SAN (indiquée sur la carte), il est vaincu. Lorsqu'un Élémentaire de votre formation est vaincu, ne l'ajoutez pas à votre défausse ; à la place, remettez-le dans la boîte de jeu pour le retirer de la partie. Remettez tous les pions de cet Élémentaire dans les piles de pions correspondantes.



Remarque : chaque fois que vous vainquez un Élémentaire de la formation adverse, augmentez votre niveau de 1 sur votre piste de niveau. S'il s'agit d'une partie à 4 joueurs et si vous vainquez un Élémentaire de la formation adverse en attaquant avec un Élémentaire de votre formation commune, vous seul augmentez votre niveau de 1 sur votre piste de niveau ; votre coéquipier n'augmente pas son niveau, même si vous avez utilisé un Élémentaire situé dans sa moitié de la formation pour attaquer.



Lorsqu'un Élémentaire de votre formation est vaincu, il laisse une case vide ; vous devrez peut-être modifier votre formation avant de reprendre la partie. Si un Élémentaire est vaincu dans la Rangée I de votre formation et que vous avez au moins 1 Élémentaire dans la Rangée II, vous devez déplacer un Élémentaire de la Rangée II vers la Rangée I pour remplir la case vide. De même, si vous avez une case vide dans la Rangée II et que vous avez au moins 1 Élémentaire dans la Rangée III, vous devez déplacer un Élémentaire de la Rangée III pour remplir cette case. Procédez ainsi jusqu'à ce que la Rangée I et la Rangée II ne comportent plus aucune case vide (ou que vous n'ayez plus d'Élémentaires disponibles à déplacer vers ces cases). En résumé, vous ne pouvez pas laisser de cases vides dans vos premières Rangées si vous disposez d'Élémentaires disponibles (y compris votre Sage) dans des Rangées plus en arrière de votre formation. Les effets des cartes indiquant « quand un Élémentaire entre dans votre Rangée I ou II » s'appliquent lorsque vous modifiez votre formation.

Parties à 2 joueurs :

Si votre Sage est vaincu, vous perdez la partie.



Parties à 4 joueurs :

Si votre Sage est vaincu, mais pas celui de votre coéquipier, vous pouvez continuer à jouer. Cependant, vous ne pouvez utiliser aucune action de faction ni augmenter votre niveau sur votre piste de niveau jusqu'à la fin de la partie.



QUITTER LE CHAMP DE BATAILLE

Une fois que vous avez goûté aux douces joies de la victoire ou aux affres de la défaite, il est temps de quitter le champ de bataille ! Tandis que le ou les Maîtres des Éléments jubilent, le ou les joueurs vaincus doivent suivre les étapes suivantes pour bien ranger le jeu et faciliter ainsi la mise en place de la prochaine partie :

1. Remettez toutes les cartes placées dans la boîte de jeu au centre de la table.
2. Récupérez toutes les cartes de votre paquet Sage afin de reformer ce paquet.
3. Faites de même avec toutes les cartes du paquet Sage de votre adversaire (ou de vos adversaires).
4. Remettez toutes les cartes Marché des Élémentaires dans le compartiment gauche de la boîte de jeu.
5. Remettez toutes les cartes Marché des Ordres dans le compartiment droit de la boîte de jeu.
6. Placez les paquets Sage dans la boîte de jeu, au-dessus des paquets Marché.
7. Placez tous les pions dans leurs compartiments respectifs.
8. Enfin, placez tous les plateaux Sage par-dessus, puis le livret de règles au-dessus des plateaux et refermez la boîte.



FR
ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE + LIVRET

FR
DONNEZ OU RECYCLEZ

ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr



