



FAQ

INFLUENCE

- Il peut y avoir plusieurs sceaux sur une carte (par ex. grâce à la capacité du **TRÉSORIER**). Si le résultat d'une rencontre change, vous déplacez ou retirez **tous** les sceaux se trouvant sur la carte.
- Doit-on activer la capacité d'une carte déjà jouée, si celle-ci perd sa rencontre à posteriori ? Non. On effectue la phase 2 qu'une seule fois par tour. → p. 7
- Une capacité persistante reste-t-elle active si la carte remporte sa rencontre plus tard dans la partie ? Oui. Le jeton Persistant reste sur la carte, donc sa capacité est encore active. → p. 9
- Puis-je poser plusieurs modificateurs sur une carte ? Oui. S'il y a des modificateurs négatifs et positifs sur une carte, ils s'additionnent entre eux. → p. 10, 16
- Est-ce que les modificateurs que je pose pour ma prochaine carte sont pris en compte ? Oui. Tous les modificateurs sont pris en compte immédiatement, à savoir dès la phase 1 au moment où l'on compare l'influence. → p. 16
- Une influence peut-elle être négative ? Oui. Prenons cet exemple où une carte avec une influence de valeur 1 obtient -3, son influence est désormais de -2. Elle n'est pas défaussée et vous comparez les valeurs comme d'habitude. → p. 16

SCEAUX

- Les deux joueurs ont le même nombre de sceaux **et** personne ne peut jouer de carte : la partie se conclut par un nul. → p. 12
- Si, lors de la phase 3, les deux joueurs ont le même nombre de sceaux **et** au minimum 5 sceaux chacun, continuez à jouer normalement. La partie se termine lorsqu'un joueur réunit les deux critères suivants : avoir **au moins 5 sceaux et en avoir plus** que son adversaire à la fin du tour. → p. 12

JOUER, PIOCHER ET DÉFAUSSER DES CARTES

- Dois-je piocher seulement 1 carte même si j'ai dû défausser des cartes de ma main ? Oui. Cela signifie que vous aurez moins de cartes en main pendant la partie. → p. 11
- Est-ce que je perds si je ne peux défausser aucune carte ? Non. → p. 11
- Est-ce que l'on mélange la défausse ? Non. Si votre paquet est épuisé, vous ne pouvez tout simplement plus piocher de cartes. → p. 11
- On considère qu'une carte jouée « face visible » (par exemple avec la capacité de la **CARTOMANCIENNE**) a été placée et révélée. Les effets qui sont liés au fait de révéler une carte se déclenchent (par exemple **BIBLIOTHÉCAIRE**, **CATACOMBES HANTÉES**).
- « Votre carte » est une carte jouée dans votre zone de jeu (même si celle-ci a été piochée par votre adversaire, par exemple avec la **MARIONNETTISTE**).

ORDRE DE RÉOLUTION DES EFFETS

- Si **plusieurs capacités** s'activent pendant un même tour : vous les résolvez les unes après les autres, en commençant par celle qui est **la plus près de la rencontre en cours** jusqu'à celle qui est la plus éloignée.
- Les lieux se déclenchent après que toutes les capacités ont été résolues.
- Dans le cas peu probable où deux capacités d'une même rencontre s'activeraient au même moment, lancez une pièce (ou un modificateur) pour déterminer l'ordre de résolution.
- Si des **capacités activées se contredisent**, c'est la capacité la plus près de la rencontre en cours qui l'emporte sur l'autre.

JETON PERSISTANT

- Puis-je déplacer un jeton Persistant vers une carte qui a une capacité instantanée ? Oui. Cependant, cela n'active aucune capacité.
- Puis-je déplacer un jeton Persistant vers une carte sur laquelle il y a déjà un jeton Persistant ? Oui. Cependant sa capacité n'est ni doublée, ni activée une deuxième fois. Elle reste simplement active.

DESCRIPTION DES CARTES



MARIONNETTISTE : la carte que votre adversaire pioche dans votre main grâce à la capacité de la **MARIONNETTISTE**, compte désormais comme une de **vos** cartes jouées.



ILLUSIONNISTE : une carte perd sa rencontre s'il n'y a aucun sceau dessus et au moins 1 sceau sur la carte opposée. Vous pouvez aussi choisir une carte qui perd sa rencontre à cause de la capacité du **JUGE** activée par votre adversaire.



INGÉNIEUR : placez le modificateur sur la carte jouée après la phase 2. Faites de même si la prochaine rencontre est une égalité. Si votre carte a été défaussée (par exemple par la capacité de l'**ASSASSIN** ou de la **MARIONNETTISTE**), le modificateur « attend » la prochaine carte que vous jouez et qui est encore en jeu après la phase 2.



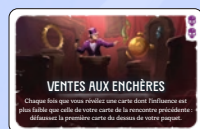
CONSEILLÈRE : si les deux joueurs ont activé la capacité de la **CONSEILLÈRE** dans la même rencontre, les capacités s'annulent mutuellement. Aucun des joueurs ne gagne ou ne perd la rencontre précédente.



DJINN MÉCANIQUE : si la capacité de votre **DJINN MÉCANIQUE** est active et que vous gagnez la prochaine rencontre, vous remportez la partie lors de la phase 1. La phase 2 est ignorée.



FÊTE DES FONDATEURS : si vous gagnez 3 rencontres successives, vous remportez **immédiatement** la partie **avant** que n'importe quel autre effet ne soit résolu.



VENTES AUX ENCHÈRES : si votre adversaire active la capacité de la **MARIONNETTISTE**, la carte piochée ne déclenche **pas** l'effet des **VENTES AUX ENCHÈRES**.



CATACOMBES HANTÉES : si votre adversaire active la capacité de la **MARIONNETTISTE**, la carte piochée ne déclenche **pas** l'effet des **CATACOMBES HANTÉES**.

Peu importe que vous ayez joué la carte face visible, à cause de la capacité de la **CARTOMANCIENNE** activée par votre adversaire.

AU SUJET DU LIVRET DE RÈGLES

- Un texte en *italique* indique une information *répétée* et/ou *pas encore pertinente*. Il peut également s'agir d'une *référence* à une règle qui a déjà été expliquée et qui est liée à ce point.
- Lorsque nous utilisons le mot « **important** », nous faisons référence à des règles qui, d'après notre expérience, sont nécessaires et/ou demandées à plusieurs reprises. Vous devriez les retenir en priorité.
- Les exemples servent à clarifier ou résumer une règle que vous venez de lire.
- Vous pouvez télécharger une variante 4 joueurs sur le site de Hans im Glück (<https://www.hans-im-glueck.de/cardia>) ou sur le site d'Asmodee (<https://www.asmodee.fr/product/duel-pour-cardia>)

