

Règles du jeu

SpellBook



MATÉRIEL

- 1 sac (Vortex)
- 105 jetons Materia (dans 7 couleurs)
- 1 tuile Autel
- 1 jeton Premier Joueur
- 4 plateaux Familier (1 par joueur)
- 4 paquets de 21 cartes Sort (1 par joueur). Chaque paquet contient 3 sets de 7 cartes.
- 4 aides de jeu (1 par joueur)
- 1 boîte pour défausser les jetons (à monter préalablement)
- La présente règle

Cartes Sort



- A Titre :** le nom du sort.
- B Set :** indique à quel set (parmi 3 : \diamond / $\diamond\diamond$ / $\diamond\diamond\diamond$) appartient la carte (utilisé pour les premières parties).
- C Couleur :** indique avec quels Materia le sort doit être appris.
- D Effet de niveau 3 :** l'effet du sort s'il est appris avec 3 Materia.
- E Effet de niveau 4 :** l'effet du sort s'il est appris avec 4 Materia.
- F Effet de niveau 5 :** l'effet du sort s'il est appris avec 5 Materia.
- G Points :** les points que rapporte le sort en fin de partie (suivant le niveau).
- H Symbole action (optionnel) :** indique la phase durant laquelle le sort peut être utilisé.

Le dos des cartes Sort comporte 2 éléments :

- I** Le familier pour identifier à quel joueur appartient la carte.
- J** La couleur de la carte (il y a 3 cartes de chacune des 7 couleurs).



Materia

Les jetons Materia sont utilisés comme monnaie pour apprendre les sorts. Ils peuvent également être stockés sur le plateau Familier du joueur pour marquer des points en fin de partie. Les 105 jetons Materia sont répartis en 7 couleurs (15 de chaque) comme suit :



Tous les jetons Materia sont gravés d'une rune. Les runes sont utilisées par certains sorts (voir *Annexe*, p. 10).

Il en existe trois différentes dans le jeu :   .
Chaque couleur de Materia comporte 5 runes de chaque type.

BUT DU JEU

Les joueurs incarnent des magiciens qui se retrouvent pour le Grand Rite Annuel. Pour s'affronter, ils disposent chacun d'un grimoire qu'ils doivent être les premiers à remplir avec les sorts qu'ils apprendront. Les magiciens sont réunis autour d'un grand Vortex (représenté par le sac) d'où jaillissent des Materia qui sont disposés sur un grand Autel. Ces Materia sont utilisés pour apprendre les sorts et peuvent être stockés sur les familiers, ces deux opérations rapportant des points. Dès qu'un grimoire ou un familier est entièrement rempli, la partie est terminée et le joueur avec le plus de points l'emporte.

Mise en place

- La tuile Autel et le sac sont placés au centre de la table, et les Materia sont glissés dans le sac avant d'y être mélangés. 5 Materia sont piochés au hasard dans le sac et placés sur des emplacements vides de l'autel. La boîte pour défausser les jetons Materia est placée à proximité.



- Chaque joueur pioche au hasard 2 Materia dans le sac et les place devant lui, formant ainsi sa réserve de départ.

- Chaque joueur prend un plateau Familier et le place devant lui.

- Le premier joueur est tiré au hasard. Il prend le jeton Premier Joueur.

- Chaque joueur prend une aide de jeu, ainsi que le set de cartes Sort à l'effigie de son familier. Certaines seront posées sur la table, comme expliqué ci-après.



Première partie

Pour les premières parties, chaque joueur dispose devant lui les 7 cartes du premier set [◆] et l'aide de jeu. La disposition de ces cartes importe peu.



Parties suivantes

Il est conseillé de se familiariser avec le jeu en effectuant quelques parties avec le premier set [◆] de sorts. Quand ils se sentiront à l'aise, les joueurs passeront au second set [◆◆], puis au troisième [◆◆◆], qui présentent à chaque fois 7 nouveaux sorts. Une fois les 3 sets (et leurs 21 sorts) découverts, ils seront prêts à s'essayer au jeu classique.



Jeu classique

Pour le jeu classique, les joueurs utilisent toujours 7 sorts – 1 par couleur –, mais les sorts sont tirés au hasard par le premier joueur. Pour chacune des 7 couleurs, il mélange les 3 cartes face cachée et en prend une au hasard. Il détermine ainsi la carte de chaque couleur qui sera utilisée par tous les joueurs pour cette partie.



Remarque : plutôt que de les tirer au hasard, les joueurs peuvent bien évidemment s'entendre sur un tirage précis. Quelle que soit la sélection retenue, les joueurs s'affrontent toujours avec les 7 mêmes sorts.

TOUR DE JEU

La partie se déroule dans le sens horaire en commençant par le premier joueur. Chaque joueur effectue son tour (appelé journée) en entier avant qu'on passe au suivant. La journée d'un joueur est découpée en **trois phases** (Matin ☀️, Midi 🌞 et Soir 🌙) au cours desquelles il pourra effectuer **une seule action** à chaque fois. Pour terminer sa journée, le joueur met à jour l'autel, puis c'est au joueur suivant d'effectuer sa journée (et ainsi de suite). Cette séquence est répétée jusqu'à la fin de la partie (voir p. 9).

Important : les joueurs sont limités à 1 action par phase. L'action de chaque phase est optionnelle, et chaque phase peut être sautée (par choix ou parce qu'aucune action ne peut être effectuée).

Au début de la partie, chaque phase propose 1 ou 2 actions de base. Au fur et à mesure qu'ils apprendront des sorts (voir *Soir*, p. 6), les joueurs débloqueront probablement d'autres actions.

Réserve

La réserve de chaque joueur est strictement **limitée à 9 Materia**. Cette limite ne peut jamais être dépassée (même en dehors du tour du joueur). Les Materia de la réserve peuvent être stockés (voir *Midi*, p. 6), ou bien être défaussés pour apprendre un sort (voir *Soir*, p. 6) ou utiliser l'effet d'un sort. Qu'ils soient pris ou piochés, les Materia sont acquis un par un.

Note : dans certains cas, cette limite de 9 jetons contraindra les joueurs à effectuer des actions partiellement. Par exemple, si un joueur utilise un sort qui lui permet de piocher 4 Materia dans le sac alors que sa réserve en compte déjà 6, il n'en piochera que 3.

Matin

Au début de la partie, la phase Matin ☀️ propose 2 actions de base :

Prendre 1 Materia :

le joueur choisit 1 Materia posé sur l'autel et l'ajoute à sa réserve.



Piocher 2 Materia :

le joueur pioche au hasard 2 Materia dans le sac et les ajoute à sa réserve.

Exemple : pour son action Matin, le joueur A décide de prendre 1 Materia. Il choisit le Materia rouge de l'autel et l'ajoute à sa réserve. Son action Matin étant effectuée, il passe à l'action Midi.

Midi



Au début de la partie, la phase Midi ☀ propose 1 seule action de base :

- ☀ **Stocker 1 Materia** : le joueur choisit 1 Materia de sa réserve et le place sur le premier emplacement disponible de son plateau Familier (le plus petit nombre visible).

Note : le nombre 18 n'est pas un emplacement mais sert à faciliter le comptage des points en fin de partie (voir p. 9).

Note : quand une action permet de stocker plus de Materia qu'il n'y a d'espaces disponibles sur un plateau Familier, les Materia en trop restent où ils sont ; ils ne sont ni stockés ni défaussés.

Exemple : pour son action Midi, le joueur B décide de stocker 1 Materia. Il choisit le Materia jaune de sa réserve et le place sur le premier emplacement libre de son plateau Familier. Son action Midi étant effectuée, il passe à l'action Soir.



Soir



Au début de la partie, la phase Soir 🌙 propose 1 seule action de base :



Apprendre un sort : le joueur dépense des Materia de sa réserve pour apprendre un nouveau sort. Ces Materia doivent être de la même couleur que le sort que le joueur souhaite apprendre. L'un des Materia ainsi dépensés est posé sur la carte Sort, sur l'emplacement correspondant au nombre de Materia que le joueur a dépensés (3 : niveau du bas ; 4 : niveau du milieu ; 5 : niveau du haut). Les autres Materia sont défaussés dans la boîte prévue à cet effet (ils ne sont pas remis dans le sac).

Lorsqu'il effectue l'action Apprendre un sort, le joueur peut défausser 3 Materia de n'importe quelle couleur comportant TOUS la même rune. Dans ce cas, il dispose de 1 Materia de la couleur nécessaire pour apprendre le sort choisi. Il peut répéter cette opération pour créer plusieurs Materia, mais doit disposer d'au moins 1 Materia de la couleur du sort pour le placer sur la carte.



Exemple : les Materia vert, rouge et noir sont gravés d'une rune ☶. Le joueur pourrait très bien utiliser ces 3 Materia pour disposer de 1 Materia jaune qui, combiné aux 4 autres Materia jaunes, lui permettrait d'apprendre le sort jaune au niveau 5.

Important : un sort ne peut être appris qu'une fois. Ainsi un joueur qui apprend un sort au niveau 3 ne pourra pas l'apprendre de nouveau pour l'améliorer par la suite.

SORTS

Quand un joueur apprend un sort dont la carte comporte un symbole action (Matin ☀, Midi ☀ ou Soir 🌙), cette action est disponible dès la journée suivante. Quand le joueur utilise cette action, il dispose de l'effet indiqué au niveau où est posé son Materia ainsi qu'aux niveaux inférieurs.

Note : la règle des niveaux inférieurs ne s'applique pas aux effets ne comportant pas d'action Matin, Midi ou Soir.

Les sorts ne comportant pas de symbole action ont un effet permanent ou unique, ou rapportent des points en fin de partie.

- **Effets uniques :** certains sorts s'accompagnent d'un effet ⚡, qui est appliqué au moment où le joueur apprend le sort. Par la suite, le joueur ne pourra plus en bénéficier.
- **Effets permanents :** certains sorts s'accompagnent d'un effet 🌀, qui est appliqué quand le joueur remplit les conditions indiquées sur le sort durant sa journée (voir *Annexe*, p. 10).

Exemple : pour son action Soir, le joueur C décide d'apprendre le sort Sacrifice. Il possède 4 Materia rouges. Il en place 1 sur la carte Sacrifice, au niveau 4, et défausse les 3 autres. Dès sa prochaine journée, il pourra utiliser le sort Sacrifice pour sa seule action du Matin. Comme il a appris le sort au niveau 4, il pourra l'utiliser au niveau 4 ou 3.



Exemple : pour son action Soir, le joueur D décide d'apprendre le sort Abondance. Il possède 4 Materia jaunes, mais souhaite l'apprendre au niveau 5 en défaussant en plus 3 Materia avec la rune ♣. Il place 1 Materia jaune sur la carte Abondance, au niveau 5, et défausse les autres jetons. Comme le sort s'accompagne d'un ⚡, il applique immédiatement l'effet unique associé et pioche 4 Materia dans le sac, qu'il ajoute à sa réserve.

AUTEL

Après avoir terminé (ou sauté) la phase Soir, le joueur met à jour l'autel.

- ❁ S'il y a **moins de 5 Materia sur l'autel**, le joueur pioche dans le sac jusqu'à ce que 5 emplacements de l'autel soient occupés.
- ❁ S'il y a **entre 5 et 9 Materia sur l'autel**, le joueur pioche 1 Materia dans le sac et le place sur un emplacement libre de l'autel.
- ❁ S'il y a **au moins 10 Materia sur l'autel**, le joueur défausse tous les Materia qui s'y trouvent et en remet 5 qu'il pioche dans le sac.

Exemple : pour clore sa journée, le joueur D met à jour l'autel. Comme ce dernier est plein **1**, il ne peut pas y ajouter de Materia. Le contenu de l'autel est donc défaussé **2** et le joueur pioche 5 Materia dans le sac pour les ajouter à l'autel **3**. C'est au tour du joueur suivant dans le sens horaire.



Sac vide

Si le sac est vide au moment de piocher (en raison d'une action ou parce qu'il faut remettre à jour l'autel), tous les jetons défaussés y sont remis et le jeu se poursuit normalement.



FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dès qu'un joueur remplit au moins l'une des deux conditions suivantes :

- Il apprend son 7^e et dernier sort.
 - Il remplit le dernier emplacement **16** de son plateau Familier.
- On termine alors le tour de table en cours afin que chaque joueur ait joué le même nombre de fois.
- Chaque sort appris rapporte les points indiqués sur le niveau occupé par le Materia.
 - Le plateau Familier rapporte un nombre de points égal au premier emplacement non occupé par un Materia.

Note : certains sorts rapportent des points variables ? (voir Annexe, p. 10).

Le joueur qui a le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a appris le plus de sorts parmi les ex aequo qui l'emporte. Si l'égalité persiste, le joueur qui a le plus de Materia en réserve parmi les ex aequo l'emporte. Dans le cas peu probable où ils seraient toujours à égalité, les intéressés se partagent la victoire.

Exemple : c'est la fin de la partie.

Le joueur A compte ses points. Il marque :

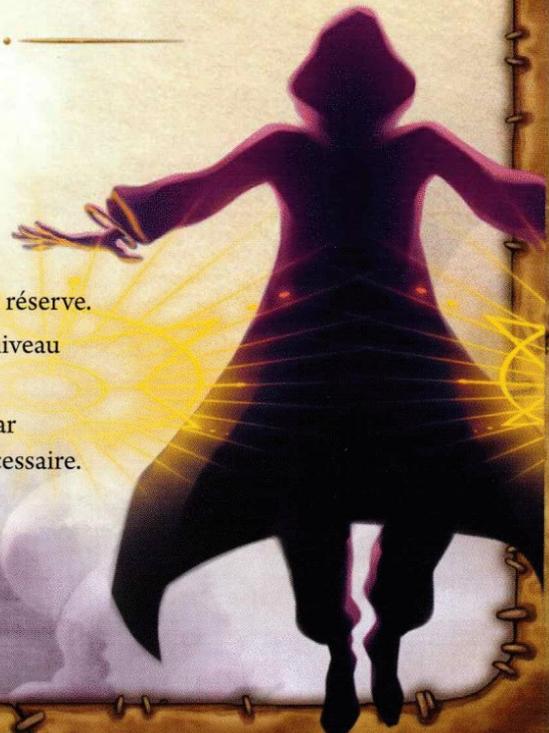
- 2 points pour Sacrifice (niveau 4),
- 5 points pour Lévitiation (niveau 5),
- 1 point pour Purification (niveau 3),
- 0 point pour Offrande (non appris),
- 4 points pour Voyage Temporel (niveau 4),
- 0 point pour Transmutation (non appris) et
- 7 points pour Abondance (niveau 5).



De plus, son plateau Familier lui rapporte 7 points (premier emplacement visible).
Son total est donc de 26 points.

Glossaire

- Prendre X :** le joueur prend sur l'autel le nombre de Materia indiqué.
- Piocher X :** le joueur pioche dans le sac le nombre de Materia indiqué.
- Stocker X :** le joueur stocke le nombre de Materia indiqué en les prenant dans sa réserve (sauf indication contraire) pour les placer sur son plateau Familier.
- Défausser X :** le joueur défausse le nombre de Materia indiqué en les retirant de sa réserve.
- Monter un sort de 1 niveau :** le joueur déplace le jeton Materia de ce sort vers le niveau supérieur. Il est impossible de monter le niveau d'un sort de niveau 5.
- Échanger X :** le joueur prend 1 Materia de l'emplacement spécifié et le remplace par n'importe quel Materia de sa réserve. L'opération est répétée autant de fois que nécessaire.
- Symbole flèche**  : le jeton auquel l'effet se réfère doit correspondre à la rune placée sur la carte Sort.



SORTS ROUGES



SACRIFICE (Matin ☀)

- Niveau 5** : le joueur défausse 1 Materia de sa réserve, puis il pioche 4 Materia dans le sac et les ajoute à sa réserve. Rapporte 3 points en fin de partie.
- Niveau 4** : le joueur défausse 1 Materia de sa réserve, puis il pioche 4 Materia dans le sac et les ajoute à sa réserve. Rapporte 2 points en fin de partie.
- Niveau 3** : le joueur défausse 1 Materia de sa réserve, puis il pioche 4 Materia dans le sac et les ajoute à sa réserve. Rapporte 1 point en fin de partie.

Note : les niveaux supérieurs n'offrent pas de possibilité de pioche plus élevée. En revanche, ils donnent au joueur plus de latitude pour défausser ses Materia.



ÉRUPTION (Matin ☀)

- Niveau 5** : le joueur pioche dans le sac jusqu'à avoir 6 Materia dans sa réserve. Rapporte 4 points en fin de partie.
- Niveau 4** : le joueur pioche dans le sac jusqu'à avoir 5 Materia dans sa réserve. Rapporte 3 points en fin de partie.
- Niveau 3** : le joueur pioche dans le sac jusqu'à avoir 4 Materia dans sa réserve. Rapporte 2 points en fin de partie.

Note : si la réserve de Materia du joueur est supérieure ou égale à la limite indiquée (par exemple, 6), l'action du sort n'a aucun effet.



EMBRASEMENT (Matin ☀)

- Niveau 5** : le joueur pioche 4 Materia dans le sac et les ajoute à sa réserve. Tous les autres joueurs prennent 1 Materia sur l'autel. Rapporte 5 points en fin de partie.
- Niveau 4** : le joueur pioche 4 Materia dans le sac et les ajoute à sa réserve. Tous les autres joueurs prennent 1 Materia sur l'autel. Rapporte 2 points en fin de partie.
- Niveau 3** : le joueur pioche 4 Materia dans le sac et les ajoute à sa réserve. Tous les autres joueurs prennent 1 Materia sur l'autel. Rapporte 0 point en fin de partie.

Note : les autres joueurs prennent leur Materia dans le sens horaire en commençant par le voisin de gauche du joueur qui a effectué l'action. La prise est obligatoire si le joueur a moins de 9 Materia dans sa réserve.

SORTS VIOLETS



LÉVITATION (Matin ☀)

- Niveau 5** : le joueur prend 2 Materia sur l'autel et les ajoute à sa réserve. Rapporte 5 points en fin de partie.
- Niveau 4** : le joueur prend 2 Materia sur l'autel et les ajoute à sa réserve. Rapporte 4 points en fin de partie.
- Niveau 3** : le joueur prend 2 Materia sur l'autel et les ajoute à sa réserve. Rapporte 3 points en fin de partie.

Note : il est impossible de prendre 2 runes différentes. Par exemple, un joueur qui apprend Lévitation au niveau 4 peut prendre 2 ou 2 , mais pas 1 et 1 .



PARTAGE (Matin ☀)

- Niveau 5** : le joueur prend 3 Materia sur l'autel. Tous les autres joueurs piochent 1 Materia dans le sac. Rapporte 4 points en fin de partie.
- Niveau 4** : le joueur prend 2 Materia sur l'autel. Tous les autres joueurs piochent 1 Materia dans le sac. Rapporte 4 points en fin de partie.
- Niveau 3** : le joueur prend 1 Materia sur l'autel, puis il pioche 1 Materia dans le sac. Tous les autres joueurs piochent 1 Materia dans le sac. Rapporte 4 points en fin de partie.

Note : pour le niveau 3, prise puis pioche doivent être appliquées dans l'ordre. Les autres joueurs piochent leur Materia dans le sens horaire en commençant par le voisin de gauche du joueur qui a effectué l'action. La pioche est obligatoire si le joueur a moins de 9 Materia dans sa réserve.



DIVINATION (Matin ☀)

- ☀ **Niveau 5** : le joueur pioche 2 Materia dans le sac et les ajoute à l'autel, puis il prend 2 Materia sur l'autel et les ajoute à sa réserve. Rappelle 4 points en fin de partie.
- ☀ **Niveau 4** : le joueur pioche 2 Materia dans le sac et les ajoute à l'autel, puis il prend jusqu'à 2 Materia de même couleur sur l'autel et les ajoute à sa réserve. Rappelle 3 points en fin de partie.
- ☀ **Niveau 3** : le joueur pioche 2 Materia dans le sac et les ajoute à l'autel, puis il prend 2 Materia sur l'autel et les ajoute à sa réserve avant de défausser 1 Materia. Rappelle 2 points en fin de partie.

Note : il est possible d'ajouter des Materia à l'autel même si sa limite de 10 emplacements est dépassée, car cette dernière n'est vérifiée qu'à la fin de la journée du joueur.

SORTS VERTS



PURIFICATION (Midi ☀)

- ☀ **Niveau 5** : le joueur échange 3 Materia de sa réserve contre 3 Materia de l'autel. Rappelle 3 points en fin de partie.
- ☀ **Niveau 4** : le joueur échange 2 Materia de sa réserve contre 2 Materia de l'autel. Rappelle 2 points en fin de partie.
- ☀ **Niveau 3** : le joueur échange 1 Materia de sa réserve contre 1 Materia de l'autel. Rappelle 1 point en fin de partie.

Note : il est impossible de procéder à un échange inégal (par exemple, 2 contre 1). Comme l'action est un échange, il est possible de l'utiliser même si la limite de 9 Materia de la réserve du joueur est atteinte.



SOINS (Midi ☀)

- ☀ **Niveau 5** : le joueur pioche 3 Materia dans le sac et les ajoute à sa réserve, puis il défausse 3 Materia de sa réserve. Rappelle 5 points en fin de partie.
- ☀ **Niveau 4** : le joueur pioche 2 Materia dans le sac et les ajoute à sa réserve, puis il défausse 2 Materia de sa réserve. Rappelle 4 points en fin de partie.
- ☀ **Niveau 3** : le joueur pioche 1 Materia dans le sac et l'ajoute à sa réserve, puis il défausse 1 Materia de sa réserve. Rappelle 3 points en fin de partie.

Note : pioche puis défausse doivent être appliquées dans l'ordre. Il convient donc de respecter en permanence la limite de 9 Materia de la réserve.



CROISSANCE (Soir 🌙)

- ☀ **Niveau 5** : le joueur prend 3 Materia de l'autel et les stocke sur les 3 premiers emplacements disponibles de son plateau Familier. Il descend ensuite le jeton Materia posé sur la carte Croissance au niveau 4. Rappelle 6 points en fin de partie.
- ☀ **Niveau 4** : le joueur prend 2 Materia de l'autel et les stocke sur les 2 premiers emplacements disponibles de son plateau Familier. Il descend ensuite le jeton Materia posé sur la carte Croissance au niveau 3. Rappelle 4 points en fin de partie.
- ☀ **Niveau 3** : le joueur échange 1 Materia de sa réserve contre 1 Materia stocké sur son plateau Familier. Rappelle 3 points en fin de partie.

Note : les points attribués en fin de partie sont déterminés par la position finale du jeton Materia sur la carte du sort. S'il est à un niveau supérieur, le joueur peut utiliser l'action de niveau 3 sans pour autant baisser d'un niveau le jeton Materia de la carte.



SORTS NOIRS



OFFRANDE (Midi ☀)

- 🔥 **Niveau 5** : le joueur prend 4 Materia de même couleur dans sa réserve et les stocke sur les quatre premiers emplacements disponibles de son plateau Familier. Rapporte 6 points en fin de partie.
- 🔥 **Niveau 4** : le joueur prend 3 Materia de même couleur dans sa réserve et les stocke sur les trois premiers emplacements disponibles de son plateau Familier. Rapporte 4 points en fin de partie.
- 🔥 **Niveau 3** : le joueur prend 2 Materia de même couleur dans sa réserve et les stocke sur les deux premiers emplacements disponibles de son plateau Familier. Rapporte 2 points en fin de partie.

Note : seule la couleur des Materia est prise en compte (pas la rune).



FOCUS (Soir 🌙)

- 🔥 **Niveau 5** : le joueur prend dans sa réserve 3 Materia dont la rune correspond à celle qu'il a placée sur le sort et les stocke sur les trois premiers emplacements disponibles de son plateau Familier OU il prend sur l'autel 2 Materia dont la rune correspond à celle qu'il a placée sur le sort et les ajoute à sa réserve. Rapporte 5 points en fin de partie.
- 🔥 **Niveau 4** : le joueur prend dans sa réserve 2 Materia dont la rune correspond à celle qu'il a placée sur le sort et les stocke sur les deux premiers emplacements disponibles de son plateau Familier OU il prend sur l'autel 1 Materia dont la rune correspond à celle qu'il a placée sur le sort et l'ajoute à sa réserve. Rapporte 4 points en fin de partie.
- 🔥 **Niveau 3** : le joueur prend dans sa réserve 1 Materia dont la rune correspond à celle qu'il a placée sur le sort et les stocke sur le premier emplacement disponible de son plateau Familier. Rapporte 3 points en fin de partie.



FESTIN (Midi ☀)

- 🔥 **Niveau 5** : en fin de partie, le joueur marque 1 point pour chaque couleur différente stockée sur son plateau Familier (en plus des points normalement attribués par le plateau Familier).
- 🔥 **Niveau 4** : le joueur prend 1 Materia sur l'autel et le stocke sur le premier emplacement disponible de son plateau Familier. Rapporte 2 points en fin de partie.
- 🔥 **Niveau 3** : le joueur prend et ajoute à sa réserve 1 Materia de l'autel dont la couleur correspond à l'un des Materia déjà stockés sur son plateau Familier. Rapporte 2 points en fin de partie.

Note : les effets de niveau inférieur sont toujours accessibles.

SORTS BLANCS



VOYAGE TEMPOREL (Soir 🌙)

- 🔥 **Niveau 5** : le joueur défausse 1 Materia 🗄 de sa réserve puis monte d'un niveau un sort autre que Voyage temporel. Rapporte 6 points en fin de partie.
- 🔥 **Niveau 4** : le joueur défausse 1 Materia 🗄 de sa réserve puis monte d'un niveau un sort autre que Voyage temporel. Rapporte 4 points en fin de partie.
- 🔥 **Niveau 3** : le joueur défausse 1 Materia 🕒 de sa réserve puis monte d'un niveau un sort autre que Voyage temporel. Rapporte 2 points en fin de partie.

*Note : il est possible de monter le niveau d'un même sort plusieurs fois. Il est possible de monter le niveau du sort Croissance pour réutiliser son effet ultérieurement. Les effets uniques ne sont pas déclenchés quand on monte le niveau d'un sort (ils ne le sont qu'avec l'action Apprendre un sort). Les points octroyés par un sort dépendent de sa position **finale** en fin de partie.*



TEMPÊTE (Soir 🌙)

- 🔥 **Niveau 5** : le joueur défausse tout ou partie des Materia de l'autel et les remplace par autant de Materia piochés dans le sac. Il prend ensuite 3 Materia, qu'il ajoute à sa réserve. Enfin, il descend le jeton placé sur le sort au niveau 4. Rapporte 8 points en fin de partie.
- 🔥 **Niveau 4** : le joueur défausse tout ou partie des Materia de l'autel et les remplace par autant de Materia piochés dans le sac. Il prend ensuite 3 Materia, qu'il ajoute à sa réserve. Enfin, il descend le jeton placé sur le sort au niveau 3. Rapporte 6 points en fin de partie.
- 🔥 **Niveau 3** : aucun effet. Rapporte 4 points en fin de partie.

*Note : les points attribués en fin de partie sont déterminés par la position **finale** du jeton Materia sur la carte du sort.*



CLONE (Midi ☀)

- **Niveau 5** : le joueur défausse de sa réserve 1 Materia dont la rune correspond à celle qu'il a placée sur le sort, puis il choisit un sort appris par un autre joueur comportant une action Matin et applique son effet comme s'il l'avait appris lui-même. Rapporte 6 points en fin de partie.
- **Niveau 4** : le joueur choisit un sort appris par un autre joueur comportant une action Soir et applique son effet comme s'il l'avait appris lui-même. Rapporte 5 points en fin de partie.
- **Niveau 3** : le joueur choisit un sort appris par un autre joueur comportant une action Midi et applique son effet comme s'il l'avait appris lui-même. Rapporte 4 points en fin de partie.

Note : il est possible d'utiliser ce sort sur les actions de base des autres joueurs (par exemple, Piocher 2 Materia). Le joueur peut copier le sort Croissance d'un autre joueur; il applique alors l'éventuelle baisse de niveau à son propre sort Clone. Il n'est pas possible d'utiliser ce sort avec ses propres sorts ou des effets uniques ou permanents. Il n'est pas possible d'utiliser ce sort sur un autre Clone.

SORTS BLEUS



TRANSMUTATION (Soir ☾)

- **Niveau 5** : la rune placée sur la carte est désormais un joker. Quand le joueur apprend un sort, il peut inclure aux Materia défaussés jusqu'à 2 Materia d'une autre couleur comportant la rune joker. Rapporte 4 points en fin de partie.
- **Niveau 4** : la rune placée sur la carte est désormais un joker. Quand le joueur apprend un sort, il peut inclure aux Materia défaussés 1 Materia d'une autre couleur comportant la rune joker. Rapporte 4 points en fin de partie.
- **Niveau 3** : aucun effet. Rapporte 4 points en fin de partie.

Note : le joueur choisit la rune parmi les Materia avec lesquels il apprend le sort. Il est donc impossible de choisir une rune qui n'est pas présente pour apprendre le sort. Les runes joker utilisées pour apprendre d'autres sorts ne peuvent être placées sur les cartes Sort (il faut forcément y placer un Materia de la bonne couleur). Cette action s'utilise à la place de l'action de base Apprendre un sort.



RAPIDITÉ

- **Niveau 5** : (permanent) chaque journée, le joueur peut effectuer 2 actions Matin parmi celles dont il dispose. Rapporte 0 point en fin de partie.
- **Niveau 4** : (unique) quand il apprend ce sort, le joueur effectue immédiatement 1 action Matin parmi celles dont il dispose. Rapporte 6 points en fin de partie.
- **Niveau 3** : (unique) quand il apprend ce sort, le joueur effectue immédiatement 1 action Matin parmi celles dont il dispose. Rapporte 3 points en fin de partie.

Note : il est possible d'effectuer deux fois la même action Matin. Les actions de base (Prendre 1 OU Piocher 2) sont bien sûr disponibles.



MIRAGE

- **Niveau 5** : (permanent) le joueur pioche 2 Materia dans le sac et les ajoute à sa réserve quand, au cours de sa journée, il prend sur l'autel 1 Materia dont la rune correspond à celle qui est placée sur la carte. Rapporte 6 points en fin de partie.
- **Niveau 4** : (permanent) le joueur pioche 2 Materia dans le sac et les ajoute à sa réserve quand, au cours de sa journée, il prend sur l'autel 1 Materia dont la rune correspond à celle qui est placée sur la carte. Rapporte 3 points en fin de partie.
- **Niveau 3** : (permanent) le joueur pioche 1 Materia dans le sac et l'ajoute à sa réserve quand, au cours de sa journée, il prend sur l'autel 1 Materia dont la rune correspond à celle qui est placée sur la carte. Rapporte 2 points en fin de partie.

Note : le joueur peut appliquer cet effet plusieurs fois pendant sa journée. En revanche, il ne peut pas l'appliquer quand il prend 1 Materia compatible en raison de l'action d'un autre joueur.

SORTS JAUNES

ABONDANCE



- Niveau 5** : (unique) au moment où il apprend le sort, le joueur pioche 4 Materia dans le sac et les ajoute à sa réserve. Rappelle 7 points en fin de partie.
- Niveau 4** : (unique) au moment où il apprend le sort, le joueur pioche 3 Materia dans le sac et les ajoute à sa réserve. Rappelle 5 points en fin de partie.
- Niveau 3** : (unique) au moment où il apprend le sort, le joueur pioche 2 Materia dans le sac et les ajoute à sa réserve. Rappelle 3 points en fin de partie.

Note : l'effet unique ne peut être appliqué qu'au moment où le sort est appris. Il n'est pas possible de le retarder ou de le réutiliser par la suite.

SAVOIR



- Niveau 5** : à la fin de la partie, le joueur marque 2 points par sort appris autre que Savoir (en plus des points normalement attribués par ces sorts).
- Niveau 4** : à la fin de la partie, le joueur marque 2 points par sort appris de niveau 4 ou plus autre que Savoir et 1 point par sort appris de niveau inférieur (en plus des points normalement attribués par ces sorts).
- Niveau 3** : à la fin de la partie, le joueur marque 1 point par sort appris autre que Savoir (en plus des points normalement attribués par ces sorts).

Note : les points marqués au niveau 4 dépendent du niveau final des autres sorts à la fin de la partie.

COMMUNION



- Niveau 5** : (permanent) quand il apprend un sort (y compris celui-ci), le joueur stocke 2 des Materia défaussés sur les deux premiers emplacements disponibles de son plateau Familier. Rappelle 0 point en fin de partie.
- Niveau 4** : à la fin de la partie, le joueur marque 1 point pour chaque Materia stocké sur son plateau Familier dont la rune correspond à celle qui est placée sur le sort (en plus des points normalement attribués par le plateau Familier).
- Niveau 3** : (unique) au moment où il apprend le sort, le joueur prend 3 Materia sur l'autel et les stocke sur les trois premiers emplacements disponibles de son plateau Familier. Rappelle 0 point en fin de partie.

Rappel : le joueur ne gagne que les points correspondant au niveau où il a appris le sort. Ainsi, si le sort est appris au niveau 5, le joueur ne marque pas les points attribués par le niveau 4.

PHIL WALKER-HARDING



J'ai toujours aimé les jeux de plateau et j'estime avoir une chance énorme de pouvoir en créer depuis quinze ans. J'aspire à concevoir des jeux simples, capables de fédérer des joueurs de tous âges et de tous milieux afin de leur faire passer des moments inoubliables. Je vis à Sydney, en Australie, aux côtés de mon épouse Meredith et de notre chat Remy. L'idée de SpellBook m'est venue de ma fascination pour les combinaisons inspirées du rami. J'ai ainsi voulu créer un jeu où chaque combinaison offrira un effet pour le restant de la partie. Et plus la combinaison est ingénieuse, plus l'effet sera puissant. L'apprentissage de sorts semblait être un thème adapté, qui vit le jour grâce au travail extraordinaire des SPACE Cowboys. J'espère que vous prendrez plaisir à apprendre quelques tours de magie !

CYRILLE BERTIN



Avec 2 BTS (design et communication visuelle) dans sa besace, il rejoint les sorciers du Chaudron Magique (agence de web design) en région nantaise en 1999. Fin 2003, il se lance dans l'aventure en solo et travaille pour le web et la publicité tout en participant à des collectifs et des expositions. Adepte de la sorcellerie ludique depuis son plus jeune âge, c'est avec un grand plaisir qu'il illustre son premier jeu, *Négoce*, en 2006. Suivront *When I Dream*, *Team Team* et bientôt un 10^e scénario d'*Unlock!*, le tout entrecoupé de colorisation de B.D. (*Dômes*, *Sky-Doll*, *Billy Brouillard*, *Lombric*...) pour bien remplir le planning au cas où on risquerait d'avoir des vacances...

SPELLBOOK SOLO

La partie se déroule conformément aux règles habituelles avec les aménagements suivants :

- **Mise en place** : le joueur prend un second plateau Familier, dont il utilisera le dos pour marquer les points de son adversaire virtuel. Il place 7 Materia sur l'autel.
- **Autel** : à la fin sa journée, avant de procéder à la mise à jour de l'autel, le joueur en retire 1 Materia de son choix, qu'il place sur le premier emplacement disponible de l'adversaire. Il met alors l'autel à jour pour qu'il contienne 7 Materia. De plus, si la case où le joueur pose le Materia comporte le symbole , le joueur vide l'autel et y replace 7 Materia piochés dans le sac.
- **Fin du jeu** : la partie se termine normalement (quand le joueur apprend son dernier sort ou remplit son plateau Familier). Il termine alors sa journée (et place donc un dernier Materia pour l'adversaire). La partie se termine également si le dernier emplacement (38) de l'adversaire est rempli. Il calcule alors son score et le compare à celui de l'adversaire virtuel, qui est égal au premier emplacement visible, auquel on ajoute 1 point par Materia placé dans la partie inférieure du plateau de l'adversaire. En cas d'égalité, il n'y a pas de départage.
- **Sorts spéciaux** :
 - **Embrasement et Partage** : lorsqu'il utilise l'action de ces sorts, le joueur doit prendre 1 Materia sur l'autel (Embrasement) ou piocher 1 Materia du sac (Partage) et le placer dans la partie inférieure du plateau de l'adversaire. Les jetons placés dans cette zone rapporteront 1 point à l'adversaire virtuel en fin de partie.
 - **Clone** : lorsqu'il utilise l'action de ce sort, le joueur peut copier un sort qu'il n'a pas encore appris au niveau 4.
- **Handicap** : les joueurs expérimentés peuvent, en début de partie, piocher entre 1 et 3 Materia dans le sac et les placer dans la partie inférieure du plateau de l'adversaire.



Les règles que vous allez oublier

- La réserve d'un joueur est strictement limitée à 9 Materia à tout moment de la partie.
- L'action de base Stocker 1 est effectuée le Midi. Les joueurs doivent donc décider de stoker avant d'apprendre un sort (Soir).
- La transformation en joker de 3 Materia gravés de la même rune est limitée au moment où un joueur apprend un sort.
- L'effet  est appliqué uniquement au moment où le joueur apprend le sort et doit l'être immédiatement.
- Pour les sorts appris comportant un symbole action (Matin , Midi  ou Soir ) , le joueur peut utiliser le sort au niveau appris ainsi qu'aux niveaux inférieurs.
- Pour les sorts ne comportant pas de symbole action, seul l'effet du niveau appris peut être appliqué (il n'est donc pas possible d'appliquer un effet de niveau inférieur).

HELP

Si malgré tout le soin apporté à la fabrication de ce jeu, un élément manquait ou était endommagé, contactez le service client de notre distributeur Asmodee à l'adresse suivante : <https://asmodee.fr/savi/>. Votre problème sera réglé dans les plus brefs délais !



SpellBook est édité par SPACE Cowboys - Asmodee Group - 47 rue de l'Est
92100 Boulogne-Billancourt - FRANCE © 2023 SPACE Cowboys. Tous droits réservés.
Retrouvez toute l'actualité de SpellBook et des SPACE Cowboys sur www.spacecowboys.fr,
sur  @SpaceCowboysFR /  space_cowboys_officiel /  SpaceCowboys1.

