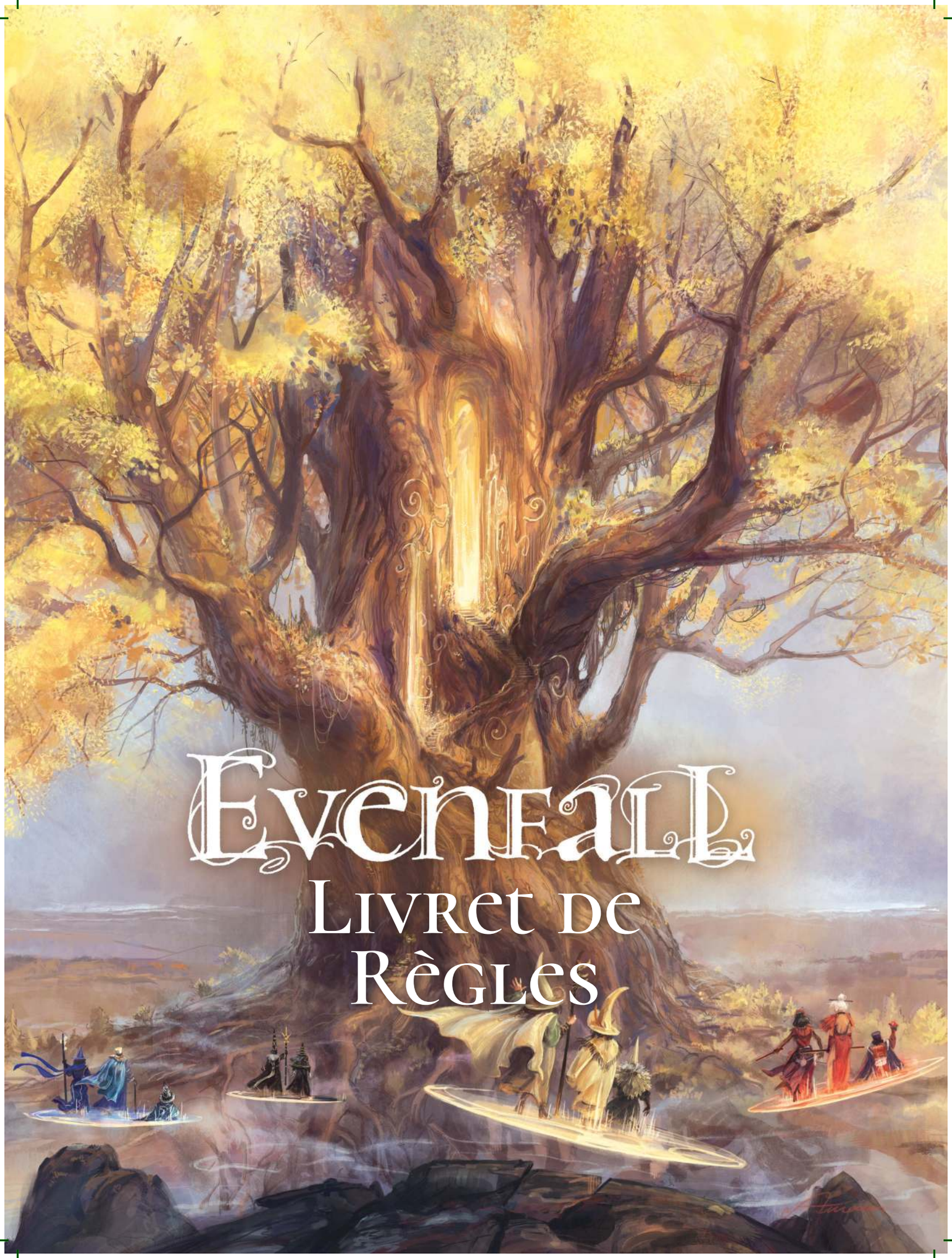
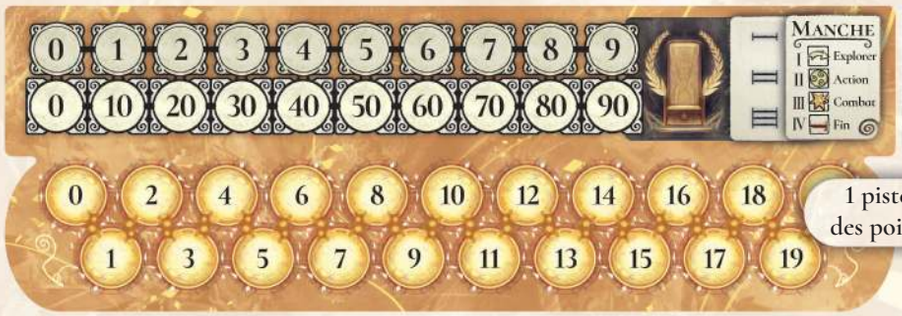


Evenfall

Livret de Règles







1 piste de Mana et des points de victoire



3 Régions



52 Lieux de Pouvoir



58 Rituels



42 Spécialistes ou Membres du Conseil



4 tuiles points de victoire



1 marqueur Premier Joueur



1 marqueur Manche



12 Pierres de Pouvoir

60 Ressources



20 Herbes



20 Connaissances



20 Potions



1 Pierre de Pouvoir Rouge



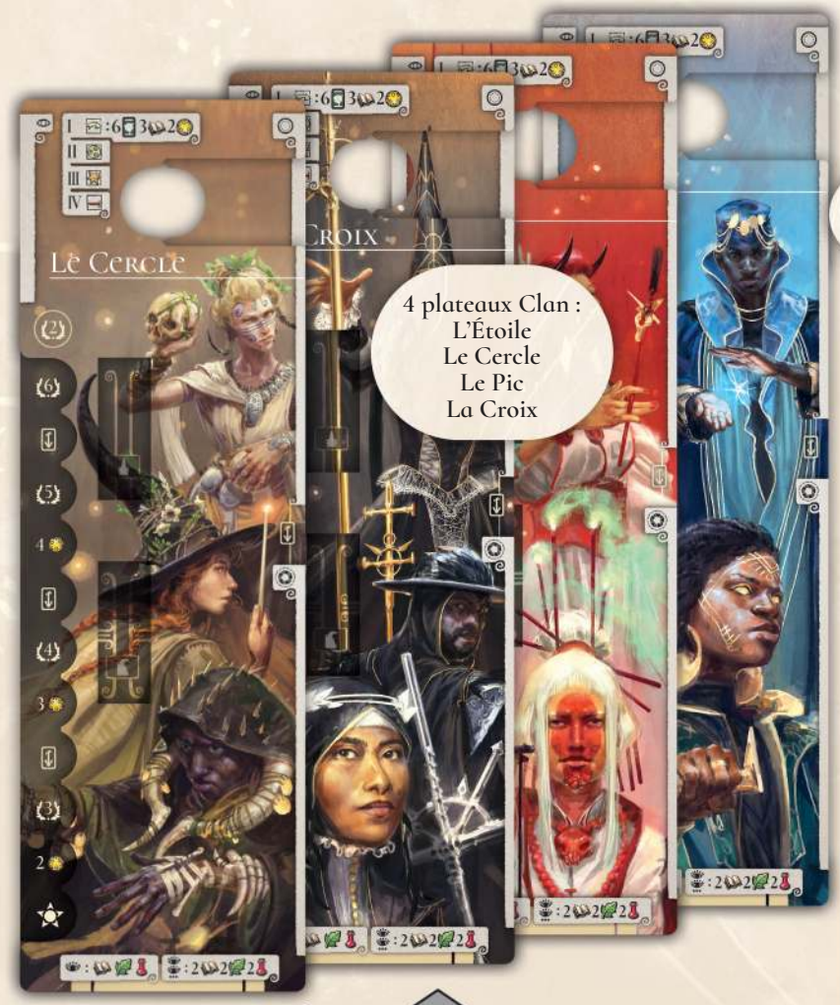
24 tuiles Ressource (Connaissance, Potion, Herbe)



44 Catalyseurs
Recto : Serpe
Verso : Orbe



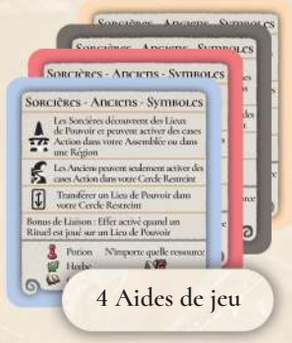
1 Automa



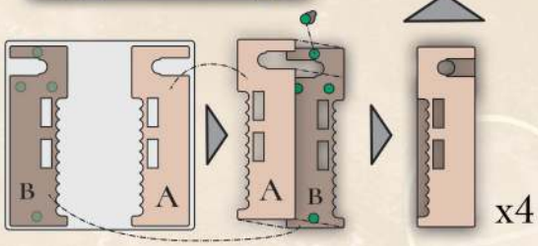
4 plateaux Clan :
L'Étoile
Le Cercle
Le Pic
La Croix



8 jetons Clan (deux pour chaque Clan)



4 Aides de jeu



180°

x4



16 Sorcières



16 Anciens



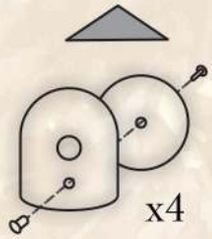
16 marqueurs



4 Lieux de départ



4 Cadrans Mana



x4





Mise en place générale









1. Retournez les Régions du côté correspondant au nombre de joueurs (vers le bas). Placez-les les unes au-dessus des autres au milieu de la table, en laissant de la place entre chacune d'entre elles.
Placez les « Lacs du Nord » en haut, les « Montagnes Centrales » au milieu, et les « Versants du Sud » en bas.
Lors d'une partie en solo ou avec 2 joueurs, la région « Versants du Sud » n'est pas nécessaire.

2. Placez la piste **points de victoire** et la **piste de Mana** au-dessus des Régions, puis placez une tuile point de victoire pour chaque joueur sur le Trône magique. Placez le **marqueur Manche** sur la première case du suivi des manches.

3. Mélangez les **Lieux de Pouvoir** pour former la pioche des Lieux. Pour chaque Région, piochez 3 ou 4 Lieux de Pouvoir (selon les marquages) et placez-les au-dessus des plateaux Région. Mettez la pioche des Lieux au-dessus de la piste des points de victoire et de la **piste de Mana**.

4. Mélangez les cartes **Rituel et Spécialiste** ensemble pour former la **pioche Principale**. Placez la pioche Principale au-dessus de la piste points de victoire et de la **piste de Mana**, en laissant de la place à côté pour la pile de défausse.

5. Mélangez toutes les **Pierres de Pouvoir** et placez-en 4 **au hasard** dans chaque Région, en laissant le côté avec le symbole visible. Les Pierres de Pouvoir restantes sont remises dans la boîte. La Pierre de Pouvoir Rouge n'est utilisée que lorsque vous jouez avec le côté Lune des Clans.

6. Placez le **marqueur Premier Joueur** dans la Région « Lacs du Nord » sur l'emplacement indiqué dans l'exemple à gauche.

7. Formez des piles séparées pour les **ressources** (Herbe, Potion et Connaissance), les **tuiles Ressource** et les **Catalyseurs** près des Régions, et placez-les à portée des joueurs.
Ces piles forment la réserve générale.



Mise en place des joueurs







Les joueurs doivent d'abord commencer par décider s'ils veulent jouer avec **le côté Soleil ou le côté Lune**. Pour la première partie, nous recommandons aux joueurs de choisir le côté Soleil. Le côté Lune donne une capacité spéciale à chaque joueur (voir les détails p. 16-17).
Ensuite, **chaque joueur** prend :

8 Un **plateau Clan**, et le place en face de lui avec le côté Soleil ou le côté Lune face visible.

9 Le **jeton Clan** (Soleil ou Lune) de la couleur de Clan correspondante, et l'insère dans l'encoche correspondante de son plateau Clan, avec le côté actif visible.

10 Le **Lieu de départ** de son Clan, en le mettant du bon côté (Soleil ou Lune) à droite de son plateau Clan dans le Cercle Restreint :
• L'Étoile : Gouffre de Nqobantu • La Croix : Église des Prophètes
• Le Cercle : Arbre Éternel • Le Pic : Arche de Longjiang

11 Quatre **Sorcières** de la couleur de son Clan et les place dans les cases du haut de son plateau Clan (dans la réserve).

12 Quatre **Anciens** de la couleur de son Clan. Ils sont placés dans les cases du bas de son plateau Clan (dans la réserve).

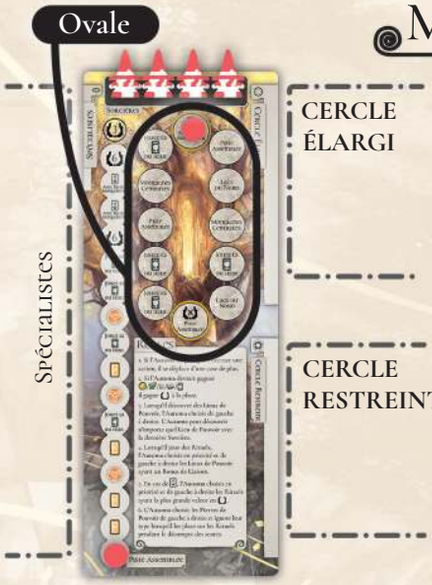
13 Quatre **marqueurs** de la couleur de son Clan :
• Un marqueur est placé sur la case la plus basse de la **piste Assemblée**
• Un marqueur est placé sur la case 0 de la **piste de Mana**
• Un marqueur est placé sur la case 0 de la **ligne du haut** de la **piste points de victoire**
• Un marqueur est placé sur la case 0 de la **ligne du bas** de la **piste points de victoire**

14 Un **Cadran Mana** et une **Aide de jeu** de la couleur de son Clan.
Avant de commencer la première partie, assemblez les Cadrans Mana en utilisant les rivets en plastique.

15 **Trois Herbes et trois Potions.**
Ce sont vos ressources de départ.

Puisque chaque joueur va ajouter des cartes pendant la phase d'action de chaque manche, assurez-vous de laisser suffisamment d'espace pour les cartes autour du plateau Clan. Choisissez ou désignez un premier joueur, et donnez-lui le marqueur Premier Joueur des Lacs du Nord. Vous pouvez commencer votre partie d'EVENFALL. Jouez-vous en solo ? Lors d'une partie en solo, suivez les étapes supplémentaires (de A1 à A3) pour mettre en place l'Automa.

Mise en place de l'Automa



A1 Placez le plateau Automa à côté ou au-dessus de votre plateau Clan, en laissant suffisamment d'espace pour les cartes.

A2 Prenez quatre **marqueurs** d'une des trois couleurs de Clan restantes et placez un de chaque sur les emplacement suivants :
• Sur la case la plus basse de la **piste Assemblée**
• Sur la case la plus haute de l'ovale avec une **bordure jaune**
• Sur la case 0 de la **ligne du haut** de la **piste points de victoire**
• Sur la case 0 de la **ligne du bas** de la **piste points de victoire**

A3 Placez les 4 **Sorcières** de la couleur choisie dans les cases correspondantes en haut du plateau Automa. L'Automa n'utilise pas les 4 Anciens.

Le plateau Automa dispose également d'un Cercle Élargi, d'un Cercle Restreint, et d'une zone pour les Spécialistes. L'Automa ne joue jamais de Membres du Conseil, et n'a donc pas besoin d'emplacement pour eux.

Aperçu et but du jeu

Dans Evenfall, vous êtes à la tête d'un puissant Clan de sorcières, dans une période pleine de bouleversements. Le jeu se joue en 3 manches, et chaque manche est divisée en 4 phases.



La partie se termine à la fin de la 3e manche. Le joueur ayant le plus de points de victoire remporte la partie, et monte sur le Trône magique sur lequel il ou elle dirigera le monde vers une nouvelle ère.

Déroulement du jeu

Chaque manche est divisée en 4 phases :



Pendant la Phase d'exploration, les joueurs récupèrent des ressources, du Mana, et des cartes, comme indiqué sur leur plateau Clan. Lors de la Phase d'action, les joueurs prennent chacun leur tour dans le sens horaire, et effectuent une action principale ainsi que n'importe quel nombre d'actions libres jusqu'à ce que tous les joueurs passent. Ensuite, un combat (la Phase de combat) se déroule dans chaque Région afin de gagner des récompenses et des Pierres de Pouvoir. Enfin, la Fin de manche se déclenche, et les joueurs se préparent pour la prochaine manche, ou, dans le cas de la troisième manche, pour le décompte final.

Phase d'exploration



Les joueurs récupèrent en même temps des ressources, du Mana et des cartes comme indiqué sur leurs plateaux Clan (voir l'exemple).

Prenez les ressources récupérées dans la réserve générale. Lorsque vous récoltez du Mana ou des points de victoire, déplacez le marqueur correspondant du nombre correspondant de cases de la piste correspondante. Piochez les cartes que vous récupérez dans la pioche Principale.



Exemple : Catalina et Adriano jouent avec le côté Soleil. Ils piochent chacun 6 cartes de la pioche Principale, prennent 3 Connaissance de la réserve générale et gagnent 2 Mana.

Variante pour les joueurs expérimentés : Lors de la première manche, piochez 2 cartes supplémentaires et défaussez 2 cartes de votre main au choix. De cette façon, vous aurez plus de contrôle et pourrez préparer votre stratégie dès le début de la partie.

Phase d'action



La Phase d'action se joue dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur. Lors de votre tour, vous devez effectuer **une action principale**. Les joueurs suivants feront ensuite de même chacun leur tour.

Si vous ne pouvez ou ne voulez pas effectuer d'action principale pendant votre tour, vous devez passer et ne pouvez plus jouer pendant le reste de la phase. La **Phase d'action** continue jusqu'à ce que **tous les joueurs passent leur tour.**

Pendant votre tour, vous pouvez choisir l'une des ***5 actions principales*** suivantes :

1. Découvrir un Lieu de Pouvoir
2. Activer votre jeton Clan
3. Jouer une carte : Rituel, Spécialiste, ou Membre du Conseil
4. Utiliser une case Action
5. Construire des Catalyseurs

En plus de l'action principale, vous pouvez effectuer **n'importe quel nombre d'actions libres** pendant votre tour. Lors d'une **action libre**, vous pouvez défausser 2 cartes pour gagner 1 ressource de votre choix (Herbe, Potion ou Connaissance).



1. Découvrir un Lieu de Pouvoir

Cette Action principale vous permet de prendre un Lieu de Pouvoir de l'une des Régions et de l'ajouter à votre Clan. Les Lieux de Pouvoir peuvent être utilisés pour récolter des ressources, du Mana, des cartes, et des points de victoire. Ils sont aussi utilisés pour jouer des Rituels.

Choisissez un Lieu de Pouvoir, puis prenez le nombre requis (voir les symboles de la carte) de **Sorcières** de votre **réserve**, et placez-les sur **l'emplacement rond** de la **Région**. Enfin, déplacez ce Lieu de Pouvoir sur votre **Cercle Élargi** à droite de votre plateau Clan.

Important **:** Les Anciens ne peuvent pas découvrir les Lieux de Pouvoir.



Exemple : (1) Catalina place 2 Sorcières de la réserve de son plateau Clan sur l'emplacement rond des Montagnes Centrales. (2) Elle découvre le Marécage spirituel, et le place dans son Cercle Élargi.

Cercle Élargi : Le Cercle Élargi est la rangée du haut à droite de votre plateau Clan. Les Lieux de Pouvoir de cette rangée peuvent être récoltés en utilisant votre jeton Clan (voir « Activer votre jeton Clan »). Les Lieux de Pouvoir et Rituels du Cercle Élargi ne rapportent pas de points de victoire à la fin de la partie. Voir « 3. A. Jouer un Rituel » pour plus d'informations.

Lieu de Pouvoir



2. Activer votre jeton Clan

Avec cette action, vous activez l'effet de votre jeton Clan. Lorsque vous activez votre jeton Clan, annoncez-le aux autres joueurs (car cela peut activer d'autres effets). Réalisez l'**effet** qui y est imprimé et **retournez le jeton Clan** sur son côté épuisé (celui sur lequel apparaît le symbole Soleil ou Lune). Vous ne pouvez activer le jeton Clan qu'**une fois par manche**. Le jeton Clan ne sera retourné sur le côté actif que durant la Fin de manche.

Chaque jeton Clan ayant le **symbole Soleil** a le même **effet** :

- **Récoltez** tous les Lieux de Pouvoir de votre Cercle Élargi (symbole orange).
- Gagnez 1 **Herbe** et 1 **Potion.**



Jeton Clan : côté actif



Jeton Clan : côté épuisé



Exemple : (1) Catalina active son jeton Clan. Ce faisant, elle récolte tous les Lieux de Pouvoir de son Cercle Élargi. Elle gagne au total 2 Herbes, 2 Potions et 2 Mana.

(2) Ensuite, elle retourne son jeton Clan du côté épuisé. Elle ne peut plus réaliser cette action pendant cette manche.

3. Jouer une carte : Rituel, Spécialiste, ou Membre du Conseil

Cette action principale vous permet de jouer des cartes de votre main dans votre Clan. Vous avez trois options :

A. Jouer un Rituel sur un Lieu de Pouvoir
B. Jouer un Spécialiste à gauche de votre plateau Clan
C. Jouer un Membre du Conseil en dessous de votre plateau Clan

Dos :



Rituel



Spécialiste/Membre du Conseil



Note : Les cartes représentant un personnage peuvent être jouées comme Spécialistes ou Membres du Conseil.

A. Jouer un Rituel

Payez le **coût** dans la réserve générale. Placez le **Rituel** légèrement décalé **par-dessus** un **Lieu de Pouvoir** libre. Chaque Lieu de Pouvoir a de la place pour un Rituel uniquement.

Certains Lieux de Pouvoir accordent un Bonus de Liaison. Le Bonus de Liaison est activé dès qu'un Rituel est joué par-dessus.



Ce Bonus de Liaison vous rapporte une Herbe. Si le Rituel que vous avez joué est un Artefact (voir les mots-clés), vous gagnez également 2 points de victoire.

Les Rituels ont 3 types d'effets :



Cet effet est toujours actif. Le texte décrit dans quelle situation l'effet est déclenché.



Un effet immédiat est déclenché une fois au moment de jouer ce Rituel.



Certains Rituels ont une case Action. Une fois ce Rituel joué, vous pouvez activer sa case Action.
Voir : « Activer une case Action ».



Exemple : (1) Catalina joue un « Calice de transmutation ». Elle paye le coût (1 Herbe et 2 Potions) dans la réserve générale, puis place le Rituel sur son « Marécage spirituel ».

(2) Elle gagne 1 Herbe et 2 points de victoire en tant que Bonus de Liaison, puisque le Calice de transmutation est un Artefact. Elle avance immédiatement son marqueur sur la piste points de victoire.

(3) Elle place le Rituel légèrement décalé sur le « Marécage spirituel » de sorte que le bonus de récolte et l'icône Pierre de Pouvoir y soient toujours visibles.

B. Jouer un Spécialiste :

Payez le coût dans la réserve générale. Placez le Spécialiste à **gauche de votre plateau Clan**. À partir de ce moment, l'effet du **Spécialiste est actif**. Il y a deux copies de chaque Spécialiste dans la pioche.
Vous ne pouvez pas jouer deux Spécialistes ayant le même nom !

Les Spécialistes ont 3 types d'effets :

Cet effet est toujours actif. Le texte décrit dans quelle situation l'effet est déclenché.

Action libre : inclinez la carte sur le côté et réalisez son effet. Cet effet peut être activé une fois par manche.

Cet effet est activé pendant la Phase de combat.

Exemple : (1) Catalina joue la Spécialiste « Irène ». Elle paye le coût (2 Connaissance et 1 Herbe) dans la réserve générale, puis place la carte à gauche de son plateau Clan.
(2) À partir de ce moment, l'effet du Spécialiste est actif. En ce qui la concerne, elle peut récolter les Lieux de Pouvoir au moment de les découvrir.





C. Jouer un Membre du Conseil :

Payez le coût du Membre du Conseil. Le coût d'un Membre du Conseil est indiqué sur votre plateau Clan (ignorez le coût sur la carte). Par exemple, quand vous jouez du côté Soleil, le premier Membre du Conseil coûte 1 Connaissance, 1 Herbe, et 1 Potion. Chaque Membre du Conseil après le premier coûte 2 Connaissance, 2 Herbes, et 2 Potions. Après avoir payé le coût nécessaire, faites glisser la carte sous votre plateau Clan afin que son effet du bas soit visible. L'effet du Spécialiste et ses mots clés ne sont pas actifs lorsque la carte est utilisée comme Membre du Conseil.

Les Membres du Conseil ont 3 types d'effets :

Cet effet est toujours actif. Le texte décrit dans quelle situation l'effet est déclenché.

Fin de manche : Cet effet se déclenche à la fin de chaque manche.

Fin de partie : Cet effet se déclenche une fois lors du décompte final.

<u>Exemple :</u> (1) Catalina joue un Membre du Conseil. Puisqu'il s'agit du premier de son Clan, elle paie 1 Connaissance, 1 Herbe, et 1 Potion. Elle glisse le Membre du Conseil en dessous de son plateau Clan.

(2) À partir de maintenant et grâce à cet effet continu, elle gagne 2 points de victoire à chaque fois qu'elle découvre un Lieu de Pouvoir.



4. Activer une case Action

Prenez **une Sorcière ou un Ancien** de la réserve de votre plateau Clan et placez-le sur une case Action. Résolvez son **effet**. Les cases Action se trouvent dans les plateaux Région ou sur certains Rituels. **Chaque case Action peut être occupée par une Sorcière ou un Ancien.**
Tant qu'elle est occupée par une Sorcière ou un Ancien, la case Action ne peut plus être activée.



Les Sorcières peuvent activer **toutes les cases Action** de votre Clan et toutes les cases Action des Régions.



Les **Anciens** ne peuvent activer QUE **les cases Action** de votre **Cercle Restreint !** Certains effets vous permettent d'ignorer cette règle.

Rappel : *Le* **Cercle Restreint** *est la* **ligne du bas** *à* **droite** *de votre plateau Clan.*



Case Action

Occasionnellement, il peut arriver que l'effet d'une case Action ait un coût. Le montant du coût est suivi d'une flèche. Afin de résoudre un tel effet, vous devez d'abord payer le coût indiqué à gauche de la flèche. S'il n'y a pas de flèche, l'effet peut être activé gratuitement (voir l'exemple ci-dessous).

Cases Action des Régions :



Lacs du Nord

Défaussez 1 carte pour gagner 3 ressources de n'importe quel type.



Montagnes Centrales

Piochez 3 cartes de la pioche Principale.
ou
Effectuez un transfert, puis piochez 2 cartes de la pioche Principale.

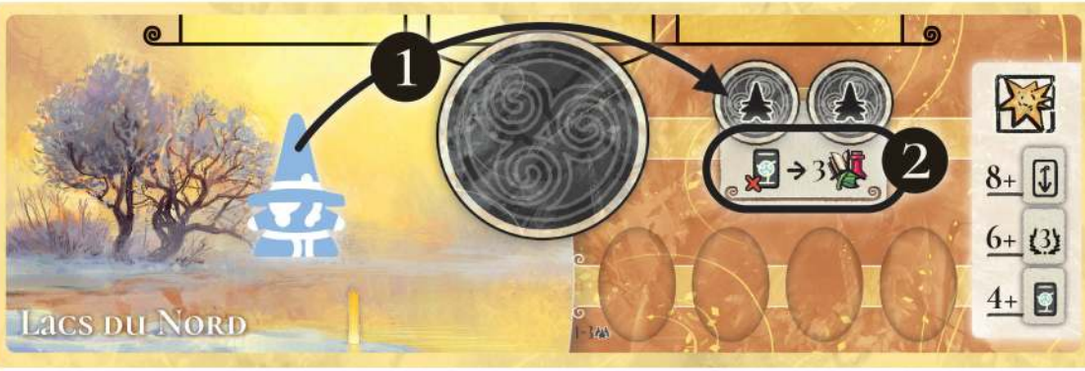


Versants du Sud

Dépensez 1 ressource pour gagner 2 ressources de n'importe quel type et 3 Mana.

Transfert : Chaque fois que vous gagnez un transfert, vous pouvez **déplacer** 1 **Lieu de Pouvoir** de votre **Cercle Élargi** vers votre **Cercle Restreint.** S'il y a un **Rituel sur ce Lieu de Pouvoir**, le Rituel (et ses Catalyseurs s'il y en a) est également **transféré**. Vous pouvez ignorer un transfert si vous ne souhaitez pas l'utiliser.

Rappel : Les Rituels ne rapportent des points de victoire que s'ils sont dans votre Cercle Restreint !
De plus, vous pouvez activer les cases Action de votre Cercle Restreint avec les Anciens.



Exemple (Sorcière) :
(1) Catalina active la case Action des Lacs du Nord avec une Sorcière.

(2) Elle défausse une carte et gagne 3 ressources de n'importe quel type. Elle choisit 3 Connaissance.



Exemple (Ancien) : (1) Catalina a réussi à transférer son « Marécage spirituel » ainsi que le « Calice de transmutation » qui y était attaché dans son Cercle Restreint. Elle peut maintenant utiliser un Ancien pour activer sa case Action. Elle prend un Ancien de la réserve de son plateau Clan et le place sur la case Action.

(2) Elle paye 2 ressources, gagnant ainsi 3 ressources de n'importe quel type et 1 point de victoire.

5. Construire des Catalyseurs

Cette action principale vous permet de construire **n'importe quel nombre** de Catalyseurs **(Serpe ou Orbe)** sur vos Rituels. Chaque Rituel a de la place pour au moins 1 Catalyseur. Vous devez dépenser des ressources pour chaque Serpe ou Orbe que vous construisez lors de cette action.



Emplacement de construction d'un Catalyseur. Vous pouvez y construire une Serpe ou une Orbe ici.



Serpe : Dépensez 1 Herbe pour construire une Serpe (voir l'Aide de jeu). Prenez-la dans la réserve générale et placez-la sur un emplacement de construction libre. Chaque **Serpe copie le bonus de Récolte** de son Lieu de Pouvoir lorsqu'il est récolté. Voir l'exemple plus bas.



Orbe : Dépensez 2 Potions pour construire un Orbe (voir l'Aide de jeu). Prenez-le dans la réserve générale et placez-le sur un emplacement de construction libre.

Pour chaque Orbe construit, **avancez** d'une étape sur **votre piste Assemblée**. Voir ci-dessous pour plus d'informations sur la piste Assemblée.



Piste Assemblée : La **piste Assemblée** se situe à gauche de votre plateau Clan. Chaque fois que vous **avancez sur votre piste Assemblée**, déplacez le marqueur d'une case vers le haut. Vous gagnez immédiatement le **bonus** de la case que vous venez de recouvrir. Vous gagnez ainsi 2 Mana lors de la 1re étape. Pour la seconde étape, vous gagnez 3 points de victoire.

Construire un Orbe n'est que l'un des effets vous permettant d'avancer sur la piste Assemblée : il en existe plusieurs autres. Si vous gagnez plusieurs étapes lors d'un même tour, vous remportez le bonus de chacune des étapes franchies.

Si vous avez déjà atteint **la fin** de la piste Assemblée, vous gagnez **2 points de victoire** pour chaque étape que vous franchissez en plus.





Exemple : (1) Catalina construit 3 Catalyseurs pendant son tour. Elle décide de construire 2 Serpes (« Distorsion spatiale » a 2 emplacements de construction) et 1 Orbe. Elle paye 2 Herbes et 2 Potions dans la réserve générale, puis place les Serpes et l'Orbe sur les emplacements de construction libres.

(2) Puisqu'elle a construit un Orbe, elle avance d'une étape sur la piste Assemblée. Elle déplace le marqueur d'une case vers le haut, gagnant ainsi un transfert.

(3) Elle décide d'utiliser le transfert pour déplacer le « Sanctuaire » avec le « Pilier d'énergie » dans le Cercle Restreint.

À partir de maintenant, elle gagnera un total de 3 Herbes à chaque fois qu'elle récoltera son « Marécage spirituel », puisque chaque Serpe copie le bonus de récolte.

Phase de combat

Une fois que tous les joueurs ont passé pendant la Phase d'action, la Phase de combat peut commencer. Pendant cette phase, votre Clan va combattre dans chaque Région afin de gagner des Récompenses de Combat et des Pierres de Pouvoir. Les combats sont toujours résolus selon les mêmes règles et dans l'ordre suivant :

Le premier combat se déroule dans les **Lacs du Nord**,

le deuxième dans les **Montagnes Centrales**,

et le dernier dans les **Versants du Sud**.



Effets :
Avant de commencer un combat, vérifiez s'il y a des effets qui se déclenchent pendant cette phase.

Ces effets sont représentés par le symbole de la Phase de combat :

Combat : Vous participez automatiquement au combat si vous avez au moins 1 Sorcière ou Ancien (possible uniquement avec certains effets) dans la Région en cours. Chaque joueur participant au combat prend son Cadran Mana. Ils décident ensuite en secret et au même moment combien de Mana (avec un maximum de 9) ils vont dépenser pour augmenter leur force de combat.

Quand tous les joueurs ont décidé, ils révèlent leurs Cadrans Mana en même temps. Les joueurs doivent ensuite payer la quantité de Mana indiquée sur leur Cadran Mana en se déplaçant en arrière sur la piste de Mana. Ils regardent ensuite qui a la force de combat la plus élevée.

Votre **force de combat est la somme de vos Sorcières et Anciens présents dans la Région + le Mana** que vous avez dépensé.

Exemple : Le Clan bleu a une force de combat de 9 (2 Sorcières + 1 Ancien + 6 Mana = 9).





Récompenses de Combat : Chaque joueur participant au combat gagne des Récompenses de Combat en fonction de leur force de combat. Une liste des Récompenses de Combat est présente sur le côté droit de chaque plateau Région. Pour obtenir une Récompense, vous devez avoir une force de combat au moins égale à la valeur indiquée. Si vous avez une force de combat de 4 ou plus, vous gagnez la Récompense de Combat 4+. Si vous avez une force de combat de 6 ou plus, vous gagnez les Récompenses de Combat 4+ **et** 6+. Si vous avez une force de combat de 8 ou plus, vous gagnez les 3 Récompenses de Combat.





Pierre de Pouvoir : En plus des Récompenses de Combat, le joueur ayant la force de combat la plus élevée prend une Pierre de Pouvoir de la Région et la place dans son Clan. En cas d'égalité, le joueur ayant dépensé le plus de Mana remporte le combat. S'il y a toujours égalité, celle-ci est résolue selon l'ordre des tours, en commençant par le premier joueur.

Les Pierres de Pouvoir ont la capacité de **doubler** les **points de victoire** d'un Rituel de votre **Cercle Restreint** pendant le **décompte final**. Ceci n'est cependant possible que si l'icône du Lieu de Pouvoir (en dessous du nom) sur lequel est placé ce Rituel correspond au symbole de la Pierre de Pouvoir. Les Pierres de Pouvoir sont placées sur les Lieux de Pouvoir lors du décompte final. Les Pierres de Pouvoir qui ne peuvent pas être placées n'ont aucun effet.





En plus de gagner des Récompenses de Combat et d'obtenir une Pierre de Pouvoir, le gagnant du combat dans les **Lacs du Nord** prend également le **marqueur Premier joueur.**

Quand toutes ces étapes ont été effectuées, le combat de la Région suivante commence. La Phase de combat prend fin une fois que le combat dans les **Versants du Sud** est terminé.

Exceptions :

Si vous êtes le seul joueur à participer à un combat, vous le remportez automatiquement et obtenez une Pierre de Pouvoir. Vous pouvez toujours dépenser du Mana pour augmenter votre force de combat si vous souhaitez gagner une ou plusieurs Récompenses de Combat. S'il n'y a aucune Sorcière ou aucun Ancien dans une Région, celle-ci est ignorée. Il n'y a pas de combat.



Exemple de combat :

(1) Catalina (bleu) et Adriano (noir) se battent dans les Lacs du Nord. La force de combat de Catalina est de 6 (1 Sorcière + 1 Ancien + 4 Mana). La force de combat d'Adriano est également de 6 (3 Sorcières + 3 Mana). Ils se déplacent tous les deux en arrière sur la piste de Mana du nombre de cases correspondant au montant qu'ils ont dépensé.

(2) Catalina et Adriano gagnent tous les deux les Récompenses de Combat 4+ et 6+, c'est-à-dire 1 carte de la pioche Principale et 3 points de victoire.

(3) Ils ont tous les deux une force de combat de 6. Cependant, puisque la valeur du Cadran Mana de Catalina est plus élevée, elle remporte le combat et obtient une Pierre de Pouvoir de son choix.

(4) Puisque le combat s'est déroulé sur les Lacs du Nord, Catalina prend également le marqueur Premier Joueur.

Fin de manche

Pendant cette phase, les joueurs se préparent pour la manche suivante.

À la **fin** de la **1re** et de la **2e** manche, les joueurs effectuent en même temps les étapes suivantes :

- Activez les **effets de Fin de manche** (dans n'importe quel ordre)
- Remplissez les espaces vides de chaque chaque Région avec de **nouveaux Lieux de Pouvoir** de la pioche des Lieux
- Remettez toutes les Sorcières et tous les Anciens dans la réserve de votre plateau Clan
- Retournez le jeton Clan sur son côté actif
- Redressez les cartes avec un symbole pour les remettre dans leur position normale
- Déplacez le marqueur Manche d'une case vers l'avant

Une nouvelle manche commence alors avec la Phase d'exploration.

À la **fin** de la **3e manche**, activez tous les **effets de Fin de manche** (dans n'importe quel ordre), puis allez directement en **fin de partie**.

Fin de partie

La partie se termine au bout de 3 manches. Défaussez toutes les cartes de votre main et mettez toutes les ressources restantes dans la réserve générale. Placez ensuite toutes les **Pierres de Pouvoir** sur les **Lieux de Pouvoir** ayant les icônes correspondantes dans votre Cercle Restreint pour **doubler** la **valeur des points de victoire** des **Rituels** qui y sont attachés. Chaque Lieu de Pouvoir ne peut contenir qu'une Pierre de Pouvoir. Procédez ensuite au décompte final.

Décompte Final - Ajoutez les points de victoire suivants à votre score :

1. Points de victoire de tous les **Spécialistes** dans votre Clan
2. Points de victoire de vos **Membres du Conseil** ayant un **effet Fin de partie**
3. Points de victoire des **Rituels** et **Lieux de Pouvoir** placés dans votre **Cercle Restreint** (les Pierres de Pouvoir doublent les points de victoire d'un Rituel)

Lorsque vous avez dépassé les 100 points de victoire, prenez une tuile points de victoire du Trône magique et continuez à compter vos points de victoire en replaçant votre marqueur à partir de la case « 0 ».

Le joueur ayant le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de Mana restant remporte la partie. S'il y a toujours égalité, tous les joueurs à égalité remportent la partie.



Exemple de décompte final : À la fin de la partie, Catalina possède 79 points de victoire. Elle ajoute ensuite :

(1) 6 points de victoire pour ses 3 Spécialistes

(2) 8 points de victoire pour son Membre du Conseil

(3) 12 points de victoire pour ses Rituels et 3 points de victoire pour son Sanctuaire.

Catalina a donc un score final de 108 points de victoire. Son « Chat conseiller » ne lui rapporte cependant pas de points de victoire, puisqu'il est toujours dans son Cercle Élargi.

Effets détaillés des cartes

dans votre **Clan**.

Gagnez 3 points de victoire pour chaque Orbe (ou Serpe) dans votre Clan. Toutes les cartes à gauche, à droite et en dessous de votre plateau Clan sont considérées comme faisant partie de votre Clan.

dans votre **Cercle Restreint**
Pierre de Pouvoir et Symbole

Gagnez 2 points de victoire pour chaque Pierre de Pouvoir et pour chaque icône correspondante dans votre Cercle Restreint.



Retirez un Rituel de votre Clan. Remettez-le dans la boîte, avec le(s) Catalyseur(s) placé(s) dessus. Gagnez 2 points de victoire, 1 Herbe, 1 Potion, puis remettez toutes les Sorcières et tous les Anciens placés sur le Rituel dans la réserve de votre plateau Clan. Ces Sorcières et Anciens vous sont de nouveau disponibles.



Gagnez 1 point de victoire pour chaque carte Familier dans votre Clan. Cet effet s'applique à toutes les cartes que vous avez joué possédant le mot clé « Familier » et qui sont visibles (dont les Spécialistes et Rituels de votre Cercle Restreint et Élargi).



Gagnez 2 Mana immédiatement. Déplacez aussi toutes les Sorcières et tous les Anciens d'un Rituel vers une Région. Ils augmenteront votre force de combat pendant la Phase de combat. Ce déplacement n'active pas la case Action de cette Région, mais il permet de libérer une case Action de votre Clan.



Choisissez une Région. Remplissez toutes les cases de cette Région avec de nouvelles cartes de la pioche des Lieux. Découvrez ensuite n'importe quel Lieu de Pouvoir de cette Région. Cet effet vous permet de découvrir un Lieu de Pouvoir sans utiliser de Sorcières.



Chaque fois que vous récoltez un Lieu de Pouvoir, vous gagnez 1 point de victoire. Si vous récoltez plusieurs Lieux de Pouvoir, vous gagnez 1 point de victoire pour chacun d'entre eux. Cet effet continu se déclenche également si un autre effet vous permet de récolter les Lieux de Pouvoir d'un autre Clan.



Lorsque vous construisez des Catalyseurs, vous pouvez dépenser 2 Mana pour construire une Serpe et/ou 3 Mana pour construire un Orbe au lieu de payer leur coût habituel.

Rappel : Vous pouvez construire autant de Catalyseurs que vous le souhaitez en une seule action.



Chaque fois que vous défaussez une carte, vous gagnez 1 point de victoire.

Rappel : Vous pouvez défausser 2 cartes en tant qu'action libre pour gagner une ressource de votre choix. Les cartes qui sont « **retirées** » ne sont pas considérées comme défaussées, et n'activent donc pas cet effet.



Après avoir activé l'effet (en tournant cette carte sur le côté), placez un Ancien sur n'importe quel Spécialiste dans le Clan d'un adversaire. Tant que l'Ancien est placé ici, l'effet de ce Spécialiste s'activera également pour vous. Lors de la Fin de manche, remettez cet Ancien dans votre réserve.



À la fin de la partie, comptez tous les symboles de ressource visibles sur les bonus de récolte de votre Cercle Restreint et Élargi.
Vous gagnez 1 point de victoire pour chaque symbole de ressource. Si vous construisez une Serpe sur un Lieu de Pouvoir possédant un symbole de ressource, vous gagnez 1 point de victoire en plus.



Une fois que tous les joueurs ont révélé leurs Cadrans Mana pendant la Phase de combat, vous pouvez changer la valeur que vous avez choisie de +2 à -2. Cela signifie qu'il est possible de laisser la valeur telle quelle, ou bien d'ajouter ou de soustraire seulement 1. Si deux joueurs possèdent ce Spécialiste, ils doivent effectuer cet effet au même moment. Si vous participez à plusieurs combats lors de la même manche, cet effet se déclenche à chaque combat.

Côté Lune

Vous pouvez également jouer à EVENFALL avec les côtés Lune asymétriques. Pour ce faire, prenez tous les éléments contenant l'icône Lune pendant la mise en place. Lors d'une partie utilisant le côté Lune, chaque Clan possède des capacités et effets spéciaux. Les règles de la partie ne changent pas. Les exceptions aux règles de base sont simplement décrites en texte ou avec des symboles représentant les effets ainsi que les capacités.

Capacités et effets des Clans





L'Étoile

(1) Pendant la **Phase d'exploration**, vous piochez 9 cartes de la pioche Principale.

(2) Lorsque vous activez votre **jeton Clan**, récoltez tous les **Lieux de Pouvoir** de votre Cercle Élargi.

(3) À n'importe quel moment pendant votre tour, vous pouvez, en tant qu'**action libre**, **défausser une carte** pour gagner 1 ressource de votre choix ou **1 Mana**..

(4) La **piste Assemblée** est **identique** à celle du côté Soleil.

(5) Votre premier **Membre du Conseil** est joué gratuitement. Chaque Membre du Conseil supplémentaire coûte 1 Connaissance, 1 Herbe, et 1 Potion.

(6) Votre **Lieu de départ** possède un **Bonus de Liaison** : défaussez 1 carte pour gagner 3 ressources de n'importe quel type.





La Croix

(1) Pendant la **Phase d'exploration**, piochez **5 cartes** de la pioche Principale, puis gagnez **3 Connaissance** et **2 Mana**.

(2) Lorsque vous activez votre **jeton Clan**, récoltez tous les **Lieux de Pouvoir** de votre Cercle Élargi, puis choisissez et gagnez 1 bonus de la piste Assemblée que vous aviez déjà atteint.

(3) Plusieurs bonus de la piste Assemblée possèdent un symbole « / » entre eux. Cela signifie que vous devez faire un choix entre les deux effets lorsque vous atteignez la case.

(4) Votre Clan a une case Action supplémentaire pouvant être activée par une Sorcière : avancez sur la piste Assemblée, puis remplacez « / » par « + ». Cela signifie que vous gagnez les 2 bonus.

(5) Le coût de vos **Membres du Conseil** est identique à celui du côté Soleil.

(6) Votre **Lieu de départ** possède un **Bonus de Liaison** : avancez sur la piste Assemblée, puis remplacez « / » par « + ». Cela signifie que vous gagnez les 2 bonus.







Le Cercle

(1) Pendant la **Phase d'exploration**, piochez **6 cartes** de la pioche Principale, puis gagnez **3 Connaissance** et récoltez votre **Cercle Élargi**.

(2) Lorsque vous activez votre **jeton Clan**, vous gagnez **1 Mana pour chaque Lieu de Pouvoir** de votre Cercle Élargi.

(3) La **piste Assemblée** est différente de celle du côté Soleil. Par exemple, le premier bonus signifie « piochez un Lieu de Pouvoir de la pioche des Lieux, puis placez-le face visible dans votre Cercle Élargi ».

(4) Vous avez la capacité d'utiliser des **Anciens** pour activer les **cases Action** dans votre **Cercle Élargi**.

Rappel : Normalement, les Anciens ne peuvent activer des actions que dans le Cercle Restreint.

(5) Le coût de vos **Membres du Conseil** est identique à celui du côté Soleil.

(6) Le texte de votre Lieu de départ n'est pas un Bonus de Liaison, mais une **information** concernant la mise en place. Pendant la mise en place, mettez l'**Arbre Éternel** et une **Caverne** sans le Bonus de Liaison dans votre **Cercle Élargi**.







Le Pic

(1) Pendant la **Phase d'exploration**, piochez 5 cartes de la pioche Principale, puis gagnez **3 Connaissance** et **3 Mana**.

(2) Lorsque vous activez votre **jeton Clan**, récoltez tous les **Lieux de Pouvoir** de votre Cercle Élargi.

(3) La **piste Assemblée** est **identique** à celle du côté Soleil.

(4) Le coût de vos **Membres du Conseil** est identique à celui du côté Soleil.

(5) En tant qu'**action libre**, vous pouvez placer une Pierre de Pouvoir sur l'une des cases de votre plateau Clan pour gagner l'effet correspondant. Pendant le décompte final, vous pouvez toujours placer ces Pierres de Pouvoir afin de doubler les points de victoire de vos Rituels.

(6) Votre **Lieu de départ** possède un **Bonus de Liaison** : gagnez la Pierre de Pouvoir Rouge de la réserve générale.

La **Pierre de Pouvoir Rouge** peut être utilisée pour activer l'un des bonus de votre plateau Clan. Tout comme les autres Pierres de Pouvoir, elle peut également être utilisée pour doubler les points de victoire d'un Rituel de votre Cercle Restreint. Pour ce cas précis, la Pierre de Pouvoir Rouge compte comme un **joker**, et peut donc être placée à la fin de la partie sur n'importe quel Lieu de Pouvoir ayant une icône Pierre de Pouvoir.

Automa

Vous pouvez également jouer à EVENFALL en solo contre l'Automa. Lors d'une partie en solo, quelques règles devant être suivies changent, mais la structure de base reste la même.

Pendant la **Phase d'exploration** et la **Fin de manche**, l'**Automa n'est pas actif** et ne gagne donc pas de ressources ou d'effets. Vous êtes toujours le premier à jouer pendant la Phase d'action, même si l'Automa gagne un combat dans les Lacs du Nord et devrait ainsi théoriquement prendre le marqueur Premier joueur. Chaque fois que vous effectuez une action principale, l'Automa joue son tour après vous.

La Phase d'action avec l'Automa

Pendant son tour, l'Automa suit les étapes suivantes :

- Il pioche la **carte du haut** de la pioche Principale, puis la place face visible dans la pile de défausse.
- Il déplace dans le sens horaire le **marqueur** sur l'**ovale** d'un nombre de cases égal à la **valeur de points de victoire** de la carte défaussée.
- À chaque fois que le marqueur se déplace au-dessus de la **case avec une bordure jaune**, il doit s'y **arrêter**, peu importe le nombre de cases dont il aurait dû se déplacer.
- Il effectue l'**action de la case** sur laquelle le marqueur s'est arrêté.

Une fois l'action réalisée, c'est de nouveau votre tour. Si vous passez votre tour, l'Automa le fait également. L'Automa réalisera donc toujours le même nombre de tours que vous. Passez ensuite à la Phase de combat.



Découvrez un Lieu de Pouvoir dans les Lacs du Nord ou les Montagnes Centrales. L'Automa choisit le Lieu de Pouvoir à découvrir en allant de gauche à droite, puis place le nombre de Sorcières correspondant dans cette Région. L'Automa peut découvrir un Lieu de Pouvoir avec sa **dernière Sorcière**, même s'il nécessite 2 Sorcières.



Avancez sur la **piste Assemblée**. L'Automa gagne le bonus correspondant.



Piochez la carte du haut de la pioche des Lieux, puis placez-la face visible dans le Cercle Élargi.



Récoltez le Cercle Élargi. L'Automa gagne des points de victoire au lieu de ressources, de Mana ou de cartes.

Les **cases** de l'ovale qui possèdent une **bordure jaune** ne peuvent ***jamais être passées***. Si le marqueur devrait dépasser l'une de ses cases, il doit s'y arrêter à la place.



Transférez un **Lieu de Pouvoir avec un Rituel.** L'Automa choisit en priorité selon la valeur en points de victoire, ou, en cas d'égalité, en allant de gauche à droite.



Piochez une carte de la pioche Principale que l'Automa ajoute gratuitement à son Clan :

Spécialiste : Mettez la carte à gauche du plateau Automa. Les effets des Spécialistes ne sont pas actifs pour l'Automa, mais rapportent des points de victoire lors du décompte final.

Rituel : L'Automa préfère jouer des Rituels sur les Lieux de Pouvoir avec un Bonus de Liaison. Il choisit où jouer ses cartes en allant de gauche à droite. Si un Bonus de Liaison s'active ainsi, l'Automa gagne des points de victoire au lieu de ressources, de Mana ou de cartes. L'Automa gagne aussi des points de victoire si le mot-clé correspond.

Les effets des Rituels ne sont pas actifs pour l'Automa.



L'Automa gagne X points de victoire et avance sur la piste Assemblée. X est le niveau de difficulté de l'Automa que vous avez décidé au début de la partie :

X = 1 → Apprenti
X = 3 → Sorcière
X = 4 → Maître
X = 5 → Héritier du Trône



Exemple de tour Automa : (1) Vous piochez et défaussez une carte ayant une valeur de 3 en points de victoire. (2) Vous déplacez le marqueur de 3 cases vers l'avant. Le marqueur s'arrête sur les « Montagnes Centrales », et l'Automa découvre un Lieu de Pouvoir. (3) Placez 2 Sorcières dans cette Région, puisque l'Automa choisit les Lieux de Pouvoir en allant de gauche à droite. (4) Enfin, prenez ce Lieu de Pouvoir et placez-le dans le Cercle Élargi à droite du plateau Automa.

La Phase de combat avec l'Automa

La Phase de combat contre l'Automa suit les règles de base. Déterminez d'abord votre force de combat en choisissant une valeur sur le Cadran Mana. La **force de combat** de **l'Automa** est la **somme des valeurs** suivantes :

- La manche en cours (voir le marqueur Manche)
- Le nombre de Sorcières
- Piochez un nombre de cartes de la pioche Principale égal au nombre de Sorcières de l'Automa dans la Région, et ajoutez la valeur en points de victoire de ces cartes.

L'Automa gagne des **Récompenses de Combat** selon sa force de combat (mais gagne des points de victoire au lieu de ressources, de Mana ou de cartes. → voir « **Automa** »). Si l'Automa gagne le combat, il gagne une **Pierre de Pouvoir** en choisissant de gauche à droite. En cas d'égalité, vous gagnez le combat.



Exemple de combat contre l'Automa : (1) Vous choisissez de dépenser 4 Mana sur votre Cadran Mana, ce qui vous donne une force de combat de 6. (2) Puisque l'Automa a 2 Sorcières dans cette Région, il pioche 2 cartes. La somme de leurs valeurs en points de victoire est de 4. Puisqu'il s'agit de la première manche, l'Automa a une force de combat de 7 au total (4 pour les 2 cartes, 1 pour la manche, et 2 pour les Sorcières). (3) Vous gagnez tous les deux des Récompenses de Combat, mais l'Automa gagne le combat et obtient une Pierre de Pouvoir. Le marqueur Premier joueur reste avec vous !

L'Automa pendant la Fin de partie

L'Automa gagne les points de victoire suivants pendant le décompte final :

- Les points de victoire de tous les **Spécialistes** dans son Clan
- Les points de victoire des **Rituels** et des **Lieux de Pouvoir** placés dans son **Cercle Restreint**. Placez ses **Pierres de Pouvoir** sur les Rituels dans le Cercle Restreint avec les valeurs de point de victoire les plus élevées, en ignorant les icônes des Lieux de Pouvoir (pour faciliter les choses, vous pouvez placer les Pierres de Pouvoir face cachée). Ces Pierres de Pouvoir doublent les points de victoire des Rituels.

Vous remportez la partie si vous avez plus de points de victoire que l'Automa. En cas d'égalité, l'Automa remporte la partie.

Résumé du jeu

3 manches divisées en 4 phases :

Phase d'exploration : Chaque joueur gagne (voir en haut du plateau Clan) : des cartes, des ressources, du Mana et d'autres effets.

Phase d'action : Chaque joueur effectue une action principale. Une fois que chaque joueur a passé, la Phase d'action est terminée.

- **Découvrir** un **Lieu de Pouvoir** (mettez vos Sorcières dans la Région correspondante et placez ce Lieu de Pouvoir dans votre Cercle Élargi).
- Activer votre **jeton Clan**. Résolvez tous les effets de votre jeton Clan, puis retournez-le sur son côté épuisé.
- Jouer une carte : **Rituel** (sur un Lieu de Pouvoir), Spécialiste (à gauche plateau Clan), Membre du Conseil (en dessous).
- Utiliser une **case Action** : Placez une Sorcière (ou un Ancien dans le Cercle Restreint) sur une case Action et résolvez son effet.
- Construire des **Catalyseurs** (autant que vous voulez) - voir l'Aide de jeu.

Phase de combat : Lacs du Nord → Montagnes Centrales → Versants du Sud

- Chaque joueur présent dans la Région choisit une valeur sur le Cadran Mana. Tous les joueurs le révèlent ensuite en même temps.
- Calculez votre force de combat : Sorcières + Anciens + valeur du Cadran Mana.
- Tous les participants gagnent des Récompenses de Combat.
- Le gagnant obtient une Pierre de Pouvoir. En cas d'égalité : Le joueur avec la valeur la plus élevée sur son Cadran Mana l'emporte. S'il y a toujours égalité : le gagnant est le premier dans le sens horaire de l'ordre des tours.
  Lacs du Nord : marqueur Premier joueur

Fin de manche : Préparez-vous pour la manche suivante.

- Effets de Fin de manche
- Remplissez les Régions
- Remettez les Sorcières et les Anciens sur votre plateau Clan
- Retournez votre jeton Clan du côté actif
- Redressez toutes les cartes ayant un effet
- Avancez le marqueur Manche

Fin de partie :
Défaussez toutes les cartes et les ressources restantes. Placez vos Pierres de Pouvoir.

Décompte Final :
Points de victoire des Spécialistes
Points de victoire des effets Fin de partie
Points de victoire des Rituels dans le Cercle Restreint
(Pierre de Pouvoir : x2)

Symboles et terminologie

Bonus de Liaison : Un effet pour certains Lieux de Pouvoir. Cet effet se déclenche en y plaçant un Rituel.

Piste Assemblée : La piste sur la gauche de votre plateau Clan. Chaque fois que vous avancez sur la piste Assemblée, déplacez le marqueur d'une étape vers l'avant et gagnez le bonus correspondant.



Sorcière : Peut activer une case Action dans votre Clan ou dans une Région et peut découvrir des Lieux de Pouvoir.

Ancien : Peut activer une case Action dans votre Cercle Restreint.



Case Action



Récoltez tous les Lieux de Pouvoir dans votre Cercle Élargi.



Orbe : Fait avancer sur la piste Assemblée.



Serpe : Copie un bonus de récolte.



Transférez un Lieu de Pouvoir de votre Cercle Élargi vers votre Cercle Restreint.



Inclinez cette carte sur le côté pour activer son effet.



Effet immédiat



Effet continu

© 2023 Nanox Games e.U.
A-2540 Bad Vöslau
Waldwiese 6/23 Autriche
www.nanox.games

Auteur : Stefano Di Silvo
Illustrations et design graphique : Martin Mottet
Développement : Tino Jokic
Traduction Française : Valentin Lelay
Design Graphique version Française : Arthur Jacques
Relecture : Thomas Marrot et Pierre Hebert

Retrouvez les dernières versions de toutes nos règles en scannant ce QR code !

FR DONNEZ OU RECYCLEZ ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr

@StudioMatagot
161 rue Fernand Audeguil,
33000 Bordeaux

MATAGOT

LINDEAD DESIGN LAB