



2-5
joueurs



40
minutes



À partir
de 10 ans

Barony

Sorcery

Un jeu de Marc André

Illustré par Ismaël

Contenu du jeu

- 9 tuiles Terrain
- 20 jetons Ressource
- 30 jetons Magie
- 25 jetons Empreinte (5 par joueur)
- 9 tuiles Sortilège

Le matériel pour un 5e joueur :

- 7 chevaliers
- 5 cités
- 2 forteresses
- 14 villages
- 1 jeton Compteur
- 1 aide de jeu

Un vent de magie souffle sur les baronnies !

Vous êtes désormais cinq familles à prétendre au titre de roi.

La lutte pour accéder au rang suprême n'a jamais été aussi acharnée.

Description de l'extension

Cette extension permet de jouer à Barony jusqu'à 5 joueurs et introduit une nouvelle dimension au jeu : la magie. Grâce à des sortilèges, les joueurs pourront réaliser des coups d'éclat spectaculaires, mais encore faut-il que leurs adversaires leur en laissent le temps !

• Le matériel •

LES LIEUX MYSTÉRIEUX



Les lieux mystérieux permettent de gagner des jetons Magie.

Aucune construction n'est possible sur un lieu mystérieux.

LES JETONS EMPREINTE



Ils indiquent qu'un joueur a déjà exploré un lieu mystérieux. À la fin de la partie, chaque jeton Empreinte placé sur un lieu mystérieux rapporte 3 PV aux joueurs concernés. Un joueur ne peut placer qu'un seul jeton Empreinte par lieu mystérieux.

LES JETONS MAGIE



Ils permettent aux joueurs de lancer des sortilèges.

LES SORTILÈGES



Chaque sortilège permet de réaliser une action spéciale. À gauche de chaque sortilège est indiqué le coût en jetons Magie. Les sortilèges sont divisés en 3 familles : Déplacement (couleur émeraude), Recrutement (couleur bordeaux) et Construction (couleur orange).

• Mise en place du jeu •

Installation du plateau

Suivez la mise en place décrite dans le livret de règles du jeu de base en procédant aux modifications suivantes :

- À 5 joueurs, placez les 45 tuiles du jeu (les 36 du jeu de base plus les 9 de cette extension).
 - À moins de joueurs, placez un total de 9 tuiles par nombre de joueurs, en veillant à ce qu'il y ait en jeu le bon nombre de tuiles avec un lieu mystérieux. Procédez de cette manière :
 - À 2 joueurs, prenez dans cette extension 3 tuiles avec un lieu mystérieux. À 3 joueurs, prenez 4 tuiles avec un lieu mystérieux. Enfin, à 4 joueurs, prenez les 5 tuiles avec un lieu mystérieux.
 - Rajoutez ensuite un nombre de tuiles Terrain venant du jeu de base pour atteindre le total nécessaire à la mise en place du plateau (à savoir un total de 9 tuiles par joueur).
- Deux lieux mystérieux doivent être éloignés au minimum de deux cases.

- Chaque joueur prend les 5 jetons Empreinte à sa couleur.
- Piochez 5 sortilèges au hasard et placez-les face visible, à côté du plateau. Les 4 sortilèges non utilisés sont retirés du jeu et remis dans la boîte.
- Placez les jetons Magie en tas à côté du plateau de jeu.

Disposition des premières cités

Lors de la mise en place, aucune cité ne peut être placée à côté d'un lieu mystérieux (en revanche cela sera possible pendant la partie avec l'action D – Nouvelle cité).

• Nouvelles règles •

Exploration des lieux mystérieux

Lorsqu'un chevalier arrive sur un lieu mystérieux, le joueur concerné y pose un jeton Empreinte et reçoit :

- 3 jetons Magie s'il est le premier à visiter ce lieu (c'est-à-dire si aucun jeton Empreinte adverse n'est déjà présent).
- 2 jetons Magie s'il est le deuxième.
- 1 jeton Magie s'il est le troisième.

Lorsque 3 jetons Empreinte sont placés, il n'est plus possible d'en rajouter et le lieu n'octroie plus de jetons Magie.

Si un joueur a déjà un jeton Empreinte sur un lieu mystérieux, il ne peut pas en poser un deuxième sur ce lieu, et ne peut donc pas gagner à nouveau des jetons Magie venant de ce lieu.

À la fin de la partie, chaque jeton Empreinte placé sur un lieu mystérieux rapporte 3 PV.

Utilisation des sortilèges

À son tour de jeu, au lieu de réaliser l'une des 6 actions de base, un joueur peut lancer un sortilège.

Il peut lancer un sortilège unique, ou plusieurs sortilèges différents s'ils sont de la même famille.

Pour lancer un sortilège, un joueur doit d'abord payer son coût en jetons Magie. Ensuite, il utilise l'effet du sort immédiatement.

Pour lancer une combinaison de plusieurs sortilèges, un joueur paye le coût combiné de tous les sorts choisis en jetons Magie. Ensuite, il réalise l'action en cumulant les effets bénéfiques de chacun des sortilèges.

Notes :

- Les joueurs ne peuvent pas lancer plusieurs fois le même sortilège en une seule action.
- Les sortilèges restent disponibles pour tous les joueurs après leur utilisation.
- Certains sorts font référence à des chevaliers ou des villages «isolés». Un pion est «isolé» lorsqu'il est seul de sa couleur présent sur une case.
- En combinant des sortilèges, un joueur ne peut pas réaliser plusieurs actions (un seul Mouvement, Recrutement ou Construction par action).

Exemple : En combinant Abondance, Pétrification et Sanctuaire et donc en dépensant 4 jetons Magie, un joueur ne peut construire qu'UNE SEULE cité (et non pas deux ou trois cités en une seule action). Mais par contre il peut le faire à l'aide d'un chevalier à la place d'un village, sur un hexagone de Forêt et il récupère le jeton Ressource correspondant.

• Les sortilèges de déplacement •

Célérité

Coût : 1 jeton Magie



Déplacez un chevalier de deux cases.

Téléportation

Coût : 1 jeton Magie



Déplacez un chevalier sur une case de Montagne adjacente et occupée par un village adverse isolé.

Tornade

Coût : 2 jetons Magie



Déplacez un chevalier. S'il y a un village ou un chevalier adverse isolé (seul de sa couleur) sur sa case de départ et/ou sur sa case d'arrivée, détruisez-les.

• Les sortilèges de recrutement •

Charme

Coût : 1 jeton Magie



Recrutez jusqu'à un chevalier dans toutes vos cités.

Illusion

Coût : 1 jeton Magie



Recrutez dans une forteresse comme si c'était une cité. (Avec le sort Charme : recrutez 1 chevalier dans toutes vos forteresses et cités.)

Portail

Coût : 2 jetons Magie



Effectuez l'action A - Recrutement. Les chevaliers retirés du jeu après l'action E - Expédition peuvent être ramenés en jeu durant ce recrutement.

• Les sortilèges de construction •

Abondance

Coût : 1 jeton Magie



Construisez une cité et prenez la ressource correspondant à la case occupée.

Pétrification

Coût : 1 jeton Magie



Construisez une cité sur un hexagone forêt et/ou à côté d'une de vos cités, mais pas à côté d'une cité adverse.

Sanctuaire

Coût : 2 jetons Magie



Construisez une cité sur l'emplacement d'un de vos chevaliers sans ennemi comme s'il s'agissait d'un village.