Equinox

REINER KNIZIA

ÉDITION GOLEM

De fabuleuses étincelles multicolores jaillissent du bout des doigts du golem. «Enfin, ce jour tant attendu est arrivé,» pensa Alpha. Deux fois par année, aux équinoxes, quelques golems voient leur pouvoir se manifester et s'amplifier. Au cours des dernières années, les golems se sont mis à organiser des rassemblements pour démontrer leurs pouvoirs lors de tournois amicaux entre eux !

But du jeu

Gagner le plus de points en misant sur les golems qui finiront le tournoi. Plus une prédiction est placée tôt, plus elle rapportera de points. Par contre, plus vous misez sur un golem, plus vos adversaires auront intérêt à l'éliminer.
À la fin de la partie, le joueur dont les prédictions rapportent le plus de prestige est le vainqueur.

Matériel

Cartes Champion (x14) : Ces cartes représentent les golems qui participeront au tournoi. Chaque golem possède un pouvoir spécial, lequel est activé lorsque son **contrôleur** (*voir l'encadré à la page 5*) joue une carte Golem du même type.

Cartes Golem (x154) : Ces cartes représentent les compétiteurs du tournoi. Chacun des 14 golems compte un ensemble de 11 cartes Golem, numérotées de 0 à 10 dans le coin supérieur gauche. Ce nombre représente la **valeur de force** d'une carte Golem.

Cartes Polymorphe (x11) : Bien qu'il ne participe pas officiellement à la compétition, cet être aux mille visages se joint au chaos du tournoi et n'hésitera pas à prendre l'apparence d'un autre golem, aidant ou nuisant à celui-ci. Ces cartes ont une valeur de force variant de 0 à 10, tout comme les cartes Golem. Elles annulent momentanément les pouvoirs spéciaux des golems dont elles prennent l'apparence (*voir à la page 5*). **Note :** Il n'y a pas de carte Champion correspondant au Polymorphe.

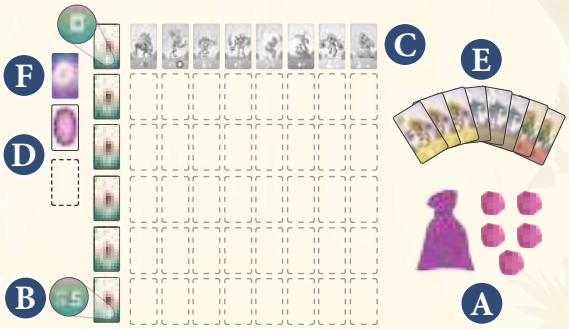
Cartes Druide (x3) : Les protecteurs de la forêt veillent au bon déroulement de la compétition. Ces cartes ont des effets variés lorsqu'elles sont jouées.

Cartes Rangée (x6) : Ces cartes identifiables par les icônes , , , , et servent à distinguer les différentes manches tout en rappelant la valeur des prédictions placées dans leurs rangées respectives.

Cartes Disparition (x11) : Ces cartes indiquent les golems éliminés au fil des manches.

Cristal Prédiction (x25) et sacs (x5) :
Ces cristaux (5 dans chacune des couleurs) servent à placer des mises sur les golems participant au tournoi. Les sacs permettent d'identifier la couleur correspondant à chaque joueur.

Mise en place



1. Chaque joueur choisit une couleur et prend les 5 **cristaux Prédiction** et le **sac** de cette couleur (A). Chaque joueur place ses 5 cristaux et son sac devant lui. Remettez dans la boite les cristaux et les sacs des couleurs non utilisées.
2. Choisissez 8 des 14 **cartes Champion** que vous utiliserez pour cette partie (d'un commun accord ou aléatoirement). Remettez dans la boite les cartes Champion non utilisées ainsi que les cartes Golem correspondantes, car elles ne serviront pas pour cette partie.
3. Sur la surface de jeu, formez une colonne (ligne verticale) avec les **cartes Rangée** en plaçant tout d'abord la carte , suivie des autres (B), en dessous, en ordre croissant de à . Ensuite, à droite de la carte , formez une rangée (ligne horizontale) avec les 8 cartes Champion sélectionnées en les plaçant, face visible, une à la suite de l'autre (C). L'ordre des cartes Champion n'a pas d'importance.
4. Mélangez les **cartes Golem** restantes avec les **cartes Polymorphe** et les **cartes Druide** pour former une pioche face cachée. Disposez la pioche à proximité de la surface de jeu et réservez également un espace pour la défausse (D). Chaque joueur pioche 8 cartes, face cachée, pour constituer sa main (E). Les joueurs peuvent consulter secrètement leurs cartes.
5. Gardez les **cartes Disparition** à portée de main (F).
6. Le premier joueur est celui dont la date d'anniversaire est la plus rapprochée du prochain équinoxe*.

* ***Équinoxe :*** *Chacune des deux périodes de l'année où, le soleil passant par l'équateur, le jour à une durée égale à celle de la nuit, d'un cercle polaire à l'autre. Dans l'hémisphère Nord, l'équinoxe de printemps a lieu autour du 21 mars et l'équinoxe d'automne, autour du 23 septembre.*

Aperçu du jeu

La partie se déroule en 5 manches. Chaque manche est divisée en un ou plusieurs tours pour chaque joueur. Le jeu se joue en sens horaire en commençant par le premier joueur. À chaque tour, une carte est jouée, remplissant éventuellement la rangée actuelle. Une manche se termine lorsqu'un golem est éliminé de la rangée actuelle.

Le tour d'un joueur est divisé en **5 phases** :

Phase 1 : **Placer ou Révéler une prédiction.**

Phase 2 : **Jouer une carte.**

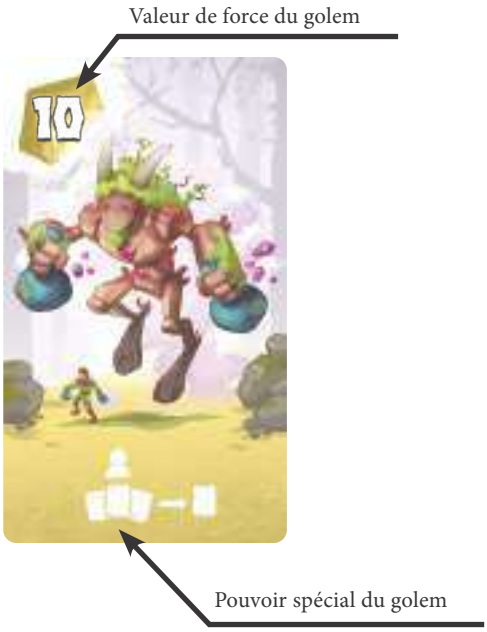
Phase 3 : **Défausser des cartes de sa main.**

Phase 4 : **Piocher des cartes pour refaire sa main à 8 cartes.**

Phase 5 : **Élimination d'un golem, s'il y a lieu.**

Important :
*Si vous placez une **prédiction secrète** lors de la phase 1, sautez la phase 2 et passez directement à la phase 3.*

Carte Golem



Déroulement de la partie

Phase 1

Placer ou Révéler une prédiction

Vous pouvez miser sur un golem dans l'espoir qu'il soit encore en jeu à la fin de la partie. Plus une prédiction est placée tôt, plus elle rapportera de points de prestige (PP) à la fin de la partie si le golem termine le tournoi.
Durant cette phase, choisissez l'une des options suivantes :

A) Placer une prédiction normale
B) Placer une prédiction secrète
C) Révéler une prédiction secrète
D) Passer cette phase

A) Placer une prédiction normale : Choisissez un emplacement sans cristal au croisement de la rangée actuelle et de la colonne d'un golem encore en jeu. Prenez un de vos cristaux Prédiction disponibles et posez-le directement sur cet emplacement s'il est vide, ou dans le coin supérieur droit de la carte s'y trouvant.

- Il ne peut y avoir qu'une seule mise par golem par manche.
- La valeur d'une mise dépend de la manche où elle a été placée (*voir à la page 4*).
- **Important :** Un joueur ne peut faire qu'une prédiction avec chacun de ses cristaux au cours d'une partie. Un cristal posé ne peut pas être repris par son propriétaire à moins d'activer le pouvoir de *Lichen*.

Exemple :
***Christophe** veut miser sur l'Alpha. Il place son cristal Prédiction au croisement de la rangée actuelle et de la colonne de l'Alpha. Il n'est plus possible de miser sur ce golem lors de cette manche.*

Exemple :
*À son tour, **Laurence** veut miser sur le Bicéphale. Elle place son cristal Prédiction au croisement de la rangée actuelle et de la colonne du Bicéphale, directement sur la carte s'y trouvant. Il n'est plus possible de miser sur ce golem lors de cette manche.*

OU

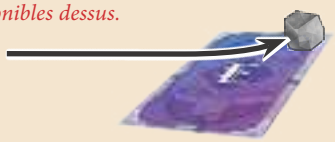
B) Placer une prédiction secrète : DURANT LA PREMIÈRE MANCHE SEULEMENT, vous pouvez aussi choisir de placer une prédiction secrète. Dans ce cas, choisissez une **carte Golem** de votre main, placez-la face cachée devant vous, prenez un de vos cristaux Prédiction disponibles et posez-le sur le dos de cette carte.

Vous ne pouvez pas jouer de carte durant le tour où vous placez une prédiction secrète. Sautez la phase 2 et passez directement à la phase 3.

- La carte Golem indique le golem sur lequel la prédiction secrète a été placée.
- Une prédiction secrète peut aussi être placée sur un golem sur lequel une prédiction normale (ou secrète) a déjà été placée durant la première manche.
- Une prédiction secrète vaut 5 PP à la fin de la partie si le golem correspondant n'a pas été éliminé.
- Un joueur ne peut faire qu'**une seule prédiction secrète** par partie.
- **Rappel :** Les cartes Polymorphe et les cartes Druide ne sont pas des cartes Golem. Vous **ne pouvez pas** placer une prédiction secrète sur ces types de cartes.

Exemple :
Stéphane souhaite faire une prédiction secrète.

Il prend une carte de sa main, la place face cachée devant lui et pose un de ses cristaux Prédiction disponibles dessus.



OU

C) Révéler une prédiction secrète : Au lieu de placer une prédiction, vous pouvez choisir de révéler votre prédiction secrète. Dans ce cas, révélez la carte Golem se trouvant sous votre cristal Prédiction et défaussez-la. Placez votre cristal Prédiction sur la **carte Champion** correspondante (de la rangée).

Révéler votre prédiction secrète peut vous aider à devenir le contrôleur d'un golem (*voir à la page 4*). **Une prédiction secrète révélée a une valeur prestige de 5.**

- Lorsqu'un joueur joue la carte Druide du Devin, celle-ci peut vous obliger à révéler votre prédiction secrète même si ce n'est pas votre tour.
- Révéler une prédiction secrète ne vous empêche pas de jouer une carte ce tour-ci.
- Il est possible que plusieurs joueurs aient placé une prédiction secrète sur le même golem. Dans ce cas, il est possible de placer des cristaux de différents joueurs sur une même carte Champion.

Exemple :
Maryse souhaite révéler sa carte prédiction secrète. Elle enlève le cristal Prédiction et retourne sa carte, face visible.

Elle pose le cristal Prédiction sur la carte Champion correspondante.

Puis elle défausse sa carte Golem.

OU

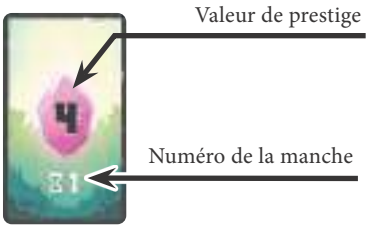
D) Passer cette phase : Vous pouvez choisir de ne pas effectuer d'action lors de cette phase.

Valeur des prédictions

Chaque joueur a 5 mises, représentées par ses 5 cristaux Prédiction, qu'il peut placer durant la partie. À la fin de la partie, une prédiction rapporte des PP si elle est placée sur un golem encore en jeu après les 5 manches du tournoi. Chaque prédiction rapporte une certaine valeur de prestige à la fin de la partie selon la manche durant laquelle elle a été placée. La valeur de prestige de chaque manche est indiquée sur la carte Rangée correspondante.

À la fin de la partie, une prédiction secrète, dont le cristal Prédiction se retrouve sur une carte Rangée, vaut 5 PP si le golem correspondant n'a pas été éliminé.

Carte Rangée



Le contrôleur

Le contrôleur d'un golem est le joueur qui a placé le total de valeur de prestige le plus élevé dans la colonne correspondante.

- Si plusieurs joueurs sont à égalité pour la plus forte valeur de prestige sur un golem, personne ne contrôle ce golem.
- Les prédictions secrètes ne comptent pas dans le total de la valeur de prestige sauf si elles ont été révélées.

Exemple :
Maryse a placé une prédiction sur le Soufflet aux manches 1 et 2, ce qui lui donne une valeur totale de prestige de 7 (4 pour la prédiction à la manche 1, plus 3 pour la prédiction à la manche 2).

4+3=7

*À moins qu'un autre joueur n'ait un total de valeur de prestige égal ou supérieur à 7 sur ce golem, **Maryse** contrôle Le Soufflet et peut activer le pouvoir spécial de celui-ci à chaque fois qu'elle joue une carte Golem du Soufflet.*

Phase 2
Jouer une carte

Au cours d'une manche, des cartes sont jouées dans les colonnes identifiées par les cartes Champion, alignées horizontalement avec la carte Rangée actuelle. Ces cartes forment la rangée actuelle. Dans la rangée actuelle, on joue les nouvelles cartes de façon à recouvrir les éventuelles cartes déjà posées. La carte du dessus d'une pile détermine la valeur de force de ce golem pour cette manche. Durant cette phase, choisissez l'une des options suivantes :

A) Jouer une carte Golem
B) Jouer une carte Polymorphe
C) Jouer une carte Druide
D) Passer

Note : *vous ne pouvez jouer de carte au tour où vous avez fait votre prédiction secrète.*

A) Jouer une carte Golem : De votre main, placez une carte Golem au croisement de la rangée actuelle et de la colonne du golem correspondant.

- Vous ne pouvez pas jouer une carte d'un golem éliminé.
- Si une autre carte se trouve déjà dans cet emplacement, posez la nouvelle carte par-dessus. Seule la carte du dessus de cette pile compte.
- Si un cristal Prédiction se trouve sur cet emplacement, glissez votre carte Golem sous ce cristal.
- Personne n'a le droit de consulter les cartes recouvertes.

Pouvoir spécial

Lorsque vous jouez une carte Golem, ET QUE VOUS ÊTES LE CONTRÔLEUR de ce golem, vous pouvez immédiatement utiliser le pouvoir spécial de celui-ci. Les pouvoirs des golems sont décrits à la section « **Pouvoirs des golems** » de l'annexe. Toutefois, il existe des règles générales qui s'appliquent à tous les golems :

- Si le pouvoir d'une carte contredit une règle énoncée dans ce feuillet, le pouvoir de cette carte a priorité sur la règle.
- Le pouvoir spécial d'un golem ne peut être utilisé que par son contrôleur. Aucun autre joueur ne peut l'utiliser.
- Le contrôleur d'un golem ne peut activer son pouvoir spécial qu'en jouant une carte Golem de sa main. La **présence d'une carte Polymorphe** ou le **déplacement** de cartes Golem par d'autres pouvoirs spéciaux **n'activent pas** le pouvoir spécial d'un golem !

OU

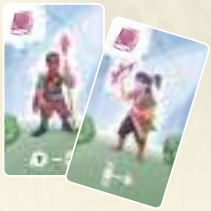
B) Jouer une carte Polymorphe : Placez une carte Polymorphe au croisement de la rangée actuelle et de la colonne du golem de votre choix (comme si c'était une carte Golem de celui-ci).

- Vous ne pouvez pas jouer une carte Polymorphe dans la colonne d'un golem éliminé.
- Jouer une carte Polymorphe ne permet **pas** d'activer le pouvoir d'un golem.
- Si une autre carte se trouve déjà dans cet emplacement, posez la nouvelle carte par-dessus. Seule la carte du dessus de cette pile compte.
- Par la suite, lorsqu'une carte Golem est jouée **directement sur** une carte Polymorphe visible, le pouvoir du golem **ne s'active pas**.

Exemple :
Maryse joue une carte Polymorphe sur le Sage, recouvrant ainsi cette carte Golem.

Au tour suivant, Stéphane (qui est le contrôleur du Sage) joue une carte Golem du Sage, recouvrant ainsi le Polymorphe. Comme la carte Golem du Sage a recouvert un Polymorphe, Stéphane ne peut pas activer le pouvoir spécial du Sage !

OU



C) Jouer une carte Druide : Lorsque vous jouez une carte Druide, suivez les instructions de la carte et défaussez-la. Il existe deux types de cartes Druide : Le Devin et L'Enchanteresse (*voir à la section « **Pouvoir des Druides** » de l'annexe*).

OU

D) Passer : Il est possible que votre main ne contienne que des cartes de golems éliminés. Dans ce cas, vous ne pouvez jouer de carte. Vous devez alors montrer vos cartes aux autres joueurs pour prouver que vous ne pouvez en jouer ce tour-ci. Vous ne pouvez pas passer si vous avez des cartes jouables.

Phase 3

Défausser des cartes de sa main

Durant cette phase, vous pouvez défausser jusqu'à 3 cartes **Golem** de golems ayant été éliminés.
Montrez aux autres joueurs chaque carte ainsi défaussée pour prouver que la carte correspond bien à un golem éliminé.

Note : *Durant la partie, il n'est pas permis de consulter la défausse.*

Phase 4

Piocher des cartes pour refaire sa main à 8 cartes.

Si vous avez moins de 8 cartes en main, piochez des cartes pour en avoir à nouveau 8 en main.

Si vous prenez la dernière carte de la pioche, la partie se termine immédiatement. Ne vérifiez pas si un golem a été éliminé à cette manche. C'est le seul cas où la partie peut se terminer avec plus de trois golems encore en jeu.

Phase 5

Élimination d'un golem, s'il y a lieu

Votre tour se termine en vérifiant si un golem est éliminé. Un golem est éliminé si, dans la rangée actuelle, toutes les colonnes de golems encore en jeu sont occupées par des cartes Golem ou des cartes Polymorphe, et qu'**une seule** d'entre elles possède la force la plus faible.

- En cas d'égalité pour des golems dont la force est la plus faible, la manche se poursuit.
- Si un golem a été éliminé, cela met **fin à la manche actuelle**. Placez une carte Disparition sous ce golem (dans la prochaine rangée). Procédez ensuite à la mise en place de la prochaine manche.

Mise en place de la prochaine manche

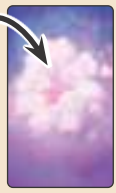
Remplissez partiellement la prochaine rangée en plaçant une carte Disparition sous chacun des golems éliminés lors des manches précédentes.

C'est maintenant au tour du prochain joueur en sens horaire.

Exemple :
À la fin du tour d'un joueur, toutes les colonnes des golems encore en jeu ont une carte, mais le Sage et le Lichen sont à égalité pour la force la plus faible. La manche n'est donc pas terminée.

La manche se poursuit et une carte du Sage de valeur 4 est jouée. le Lichen est désormais la seule carte de la rangée actuelle à avoir la force la plus faible. Le Lichen est éliminé et la manche prend fin.

Dans la prochaine rangée, posez une carte Disparition sous le Lichen, et pour la mise en place de la prochaine manche, placez également une carte Disparition sous chacun des golems éliminés lors des manches précédentes.



Fin de la partie

La partie se termine soit à la fin de la cinquième manche, soit lorsque la pioche est vide.

Si la partie s'est terminée à la fin de la cinquième manche, marquez le golem nouvellement éliminé en plaçant une carte Disparition **directement sur** la dernière carte de sa colonne.

À la fin de la partie, le jeu sera généralement composé de la rangée de cartes Champion et d'une rangée pour chacune des 5 manches. Ensuite, révélez toutes les prédictions secrètes restantes et placez les cristaux Prédiction sur les cartes Champion correspondantes (*tel que décrit à la page 3*).

Décompte final

Chaque joueur calcule la somme de ses prédictions placées sur les golems toujours en jeu. Le joueur ayant le plus grand total de points de prestige gagne la partie. En cas d'égalité, le gagnant est le joueur ayant placé une prédiction secrète sur un des golems encore en jeu. Si l'égalité persiste, le joueur ayant le plus de cristaux sur ces golems dans la rangée 1 gagne la partie. À chaque fois que l'égalité persiste, procédez de la même manière avec les cristaux de la rangée suivante. Si l'égalité persiste après avoir comparé celles de la rangée 5, la victoire est partagée.

Rangée de cartes Champion
Chaque prédiction secrète vaut **5 PP**

Rangée 1 — Manche
Chaque prédiction vaut **4 PP**

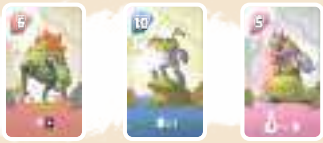
Rangée 2 — Manche
Chaque prédiction vaut **3 PP**

Rangée 3 — Manche
Chaque prédiction vaut **2 PP**

Rangée 4 — Manche
Chaque prédiction vaut **1 PP**

Rangée 5 — Manche
Chaque prédiction vaut **0 PP**

Le Recycleur, **la Lanterne** *et* **le Sage** *sont encore en jeu.*



Par conséquent, seules les prédictions sur ces trois golems rapportent respectivement :
*4 + 1 + 5 + 4 + 3 = **17 PP** à **Stéphane**,*
*5 + 3 + 3 + 1 = **12 PP** à **Maryse**,*
*4 + 2 = **6 PP** à **Christophe** et*
***2 PP** à **Laurence**.*

Stéphane remporte la partie !

Crédits

Auteur : Reiner Knizia
Réalisation : Sophie Gravel
Illustrations : Chris Quilliams
Graphisme : Stéphane Vachon
Rédaction : Sophie Gravel et Anh Tú Tran

Tous droits réservés
© 2021 Plan B Games Inc.

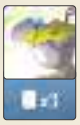
19 rue de la Coopérative,
Rigaud, QC J0P 1P0 Canada

Informations à conserver pour vos dossiers.
Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans permission spécifique.

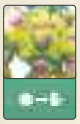
Fabriqué en Chine.

Annexe

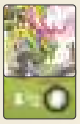
Pouvoir des golems



La Lanterne : Piochez 3 cartes (ni plus ni moins) pour les ajouter à votre main. Si de cette manière vous épuisez la pioche, la partie s'arrête immédiatement.



Le Lichen : Récupérez l'**un de vos** cristaux Prédiction déjà posés dans la colonne d'un golem (éliminé ou non). Remettez votre cristal devant vous. Si vous récupérez le cristal de votre prédiction secrète, défaussez la carte Golem qui y est associée. Vous pouvez placer une nouvelle prédiction avec ce cristal lors d'un tour suivant.



L'Alpha : Désignez un autre joueur. Piochez aléatoirement la moitié (arrondie au supérieur) de ses cartes en main et posez-les face cachée devant lui sans les regarder.

Le joueur ne peut en aucun cas utiliser ces cartes à son prochain tour. Il doit les reprendre en main durant la phase 3 de son tour, après avoir défaussé des cartes, mais avant de refaire sa main à 8 cartes.

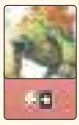
Le Mineur : Placez immédiatement un de vos cristaux Prédiction disponibles sur un golem qui n'en a pas déjà, dans n'importe quelle rangée (y compris les rangées précédentes). Vous ne pouvez placer ce cristal sur une carte Champion.

Exemple : *au cours de la quatrième manche, vous pouvez placer une prédiction sur un golem encore en jeu de la 1re rangée si aucune ne s'y trouve déjà. La valeur de cette prédiction est de 4 PP, comme si elle avait été placée durant la première manche.*

Le Bicéphale : Jouez immédiatement une seconde carte, comme si vous aviez une phase 2 supplémentaire à ce tour. Vous **ne pouvez** activer ce pouvoir spécial plus d'une fois par tour.

Le Sage : Désignez un joueur et nommez un golem qui n'a pas encore été éliminé. Ce joueur doit vous donner une carte Golem de celui-ci s'il en a une. S'il n'en a pas, il doit vous montrer sa main. Vous ne pouvez dévoiler aux autres joueurs ce que contient sa main. Le joueur ne peut vous donner une carte qui a été posée face cachée à cause du pouvoir spécial de l'Alpha ni vous montrer les cartes qui sont face cachée.

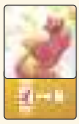
Le Malin : Ce pouvoir ne prend effet qu'à la phase 3 de votre tour. À la phase 3 de votre tour, vous pouvez défausser des cartes de golems encore en jeu ou éliminés. Vous n'avez pas à montrer chaque carte défaussée aux autres joueurs. Cependant, vous ne pouvez défausser plus de 3 cartes ce tour-ci.



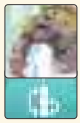
Le Recycleur : Choisissez un autre golem qui a été éliminé durant la partie et activez immédiatement son pouvoir spécial. Vous ne pouvez déclencher le pouvoir d'un des golems qui ne sont pas inclus dans la partie.

Note : *si vous choisissez la Torche (voir plus bas) avec le pouvoir du Recycleur, vous pourrez récupérer une carte visible de Recycleur.*

Le Cadet : Choisissez un autre joueur qui a au moins 3 cartes en main. Piochez 3 cartes dans la main de ce joueur et regardez-les. Gardez-en une de votre choix et rendez les deux autres à son propriétaire, sans les montrer aux autres joueurs. Vous ne pouvez piocher des cartes qui ont été placées face cachée suite aux effets du pouvoir spécial de l'Alpha.



La Torche : Récupérez une carte Golem visible de la Torche dans une rangée **précédente** pour l'ajouter à votre main.



L'Étincelle : Choisissez la colonne d'un golem encore en jeu. Échangez d'emplacements deux **cartes Golem** visibles de cette colonne.

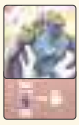
Exemple : *si une colonne a actuellement une carte Golem de force 4, et une carte Golem 8 dans une rangée précédente, vous pouvez échanger ces deux cartes pour mettre la carte 8 dans la rangée actuelle, à la place de la carte 4 qui, elle-même, prendra la place de la carte 8.*

Le Soufflet : Défaussez une carte Golem ou une carte Polymorphe **visible** dans une autre colonne de la rangée actuelle. Une carte révélée grâce à ce pouvoir est considérée comme la carte actuelle de ce golem. Une fois que la carte choisie a été défaussée, vous ne pouvez plus changer d'avis.

Le Costaud : Au cours de la partie, le Costaud n'a pas de pouvoir particulier. Néanmoins, la force de chacune de ses cartes Golem est d'une demie de plus que la normale. Les valeurs sont comprises entre 0.5 et 10.5.

Note : *La valeur de force d'une carte Golem Costaud n'est pas affectée lorsque que celle-ci est jouée directement sur une carte Polymorphe visible.*

Lors du décompte final, si le Costaud est encore en jeu, chaque joueur marque 0.5 PP pour chacun de leurs cristaux Prédiction se trouvant dans cette colonne.



Le Nomade : Récupérez une carte Polymorphe **visible** d'une rangée de votre choix pour l'ajouter à votre main. Une carte révélée grâce à ce pouvoir est considérée comme la carte actuelle de ce golem.

Pouvoir des druides

Le Devin : Choisissez un golem encore en jeu. Chaque joueur qui a placé une prédiction secrète sur ce golem doit immédiatement la révéler. Cela peut changer le contrôleur du golem. Une prédiction secrète vaut 5 PP.

L'Enchanteresse : Récupérez une carte Golem **visible** (de la manche actuelle ou d'une manche précédente) puis ajoutez-la à votre main.