

MEGALOMANIA

livre de règles



Contenu

éléments	3
joueurs et cartes	3
réglage du jeu	5
le but du jeu	5
système de missions et de points	6
processus de jeu	7
cristal d'énergie	10
cube	14
faire défiler	15
gagnant du jeu	15
ci-joint: explication détaillée des missions et des manuscrits	16

éléments

25 Missions



20 faire défiler



32 jouer aux cartes



45 Cubes



1 feuille de résultats



1 livre de règles



10 cristaux d'énergie



joueurs et cartes

le jeu peut être joué par 2 à 4 joueurs

dans le cas des joueurs, vous ne devez utiliser que les missions dont le numéro "2" est marqué en vert sur la carte de mission.

s'il y a trois joueurs, vous ne devez utiliser que les missions dont le numéro "3" est surligné en vert sur la carte de mission.

s'il y a quatre joueurs, toutes les cartes Mission doivent être utilisées.



le jeu peut également se jouer à deux. il n'y a pas de règles supplémentaires lorsque vous jouez à deux.

le gagnant est la paire qui gagne le plus de points à la fin de la partie.

le jeu se compose de 32 cartes à jouer divisées en cartes de 4 couleurs différentes. les cartes de chaque couleur sont divisées selon une valeur appelée rang de carte. toutes les côtes de carte ont une valeur correspondante. cartes monochromes dans l'ordre de haut en bas:



les cartes à jouer ont un pouvoir unique. (Voir p. 10)
 le jeu contient également 25 missions (Voir p. 6),
 45 cubes (Voir p. 14), et 20 manuscrits (Voir p. 15)

réglage du jeu

disposer aléatoirement des groupes de quêtes et de parchemins et placez-les à l'envers sur la table de jeu. disposez des cristaux et des cubes d'énergie près de ces étages. mélanger les cartes à jouer et placez-les au centre de la zone de jeu. prenez la feuille de score et remettez-la à l'un des joueurs pour qu'il puisse noter les points.



le but du jeu

le but du jeu est de terminer des missions, où les joueurs gagnent des points pour chaque mission terminée. le joueur avec le plus de points après 12 tours est le vainqueur.

système de missions et de points

le jeu propose 25 missions différentes. la carte de tâche décrire la tâche et le résultat correspondant pour l'exécution de cette tâche. selon la tâche, le joueur peut gagner ou perdre des points. le jeu contient deux types de missions: missions dans lesquelles les joueurs gagnent ou perdent des points fixes et tâches dans lesquelles les joueurs gagnent ou perdent des points variables. la carte de mission comporte des points fixes et variables, des règles de gestion des cartes, des missions et des points.




processus de jeu

cartes de distribution

le joueur dont l'anniversaire est le plus proche commence la manche. pour commencer la partie, le joueur qui trace la feuille de pointage doit annoncer la couleur dominante marquée sur la feuille de pointage. la couleur dominante affichée sur la feuille de pointage change après chaque manche. après avoir déclaré une couleur dominante, le croupier doit prendre une carte mission du dessus de la pioche, la retourner et la placer face cachée près de la pioche afin que tous les joueurs puissent voir la mission. Ensuite, le croupier doit mélanger les cartes à jouer et les distribuer selon la règle définie dans la tâche. la distribution s'effectue selon le principe suivant, le croupier commence à distribuer les cartes du joueur assis à sa gauche et distribue chaque carte dans le sens des aiguilles d'une montre.

couleur dominante

ROUND	Dominant Color				
1	BLACK				
2	RED				
3	YELLOW				
4	BLUE				
5	YELLOW				
6	RED				
7	BLUE				
8	BLACK				
9	RED				
10	YELLOW				
11	BLACK				
12	BLUE				
SUM					



sélection des ressources





une fois que les cartes sont distribuées et que les joueurs voient leurs cartes, la phase de sélection des ressources commence. À ce stade, les joueurs doivent choisir un seul des quatre groupes et obtenir les ressources spécifiées par le groupe correspondant :

combinaison 1: 2 cristaux d'énergie (Voir page 10)

combinaison 2: 10 cubes (Voir p. 14)

combinaison 3: 1 cristaux d'énergie et 5 cubes

combinaison 4: 1 faire défiler (Voir p. 15).

combinaison 1	combinaison 2	combinaison 3	combinaison 4
2X cristaux de puissance	10X Cubes	1X cristaux de puissance 5X Cubes	1X faire défiler
			

le choix est fait en premier par le joueur à la gauche du donneur et continue dans le sens des aiguilles d'une montre. ainsi, le jeu est prêt à démarrer. les cristaux et cubes d'énergie ne passent pas au tour suivant. si le joueur ne dépense pas tous les cristaux ou cubes d'énergie pris au cours du tour donné, ces ressources seront perdues et le joueur devra les récupérer au tour suivant. la passe reste avec le joueur jusqu'à la fin de la partie, ou jusqu'à ce que le joueur l'active.

jouer aux cartes

le joueur assis à gauche du croupier mène la carte au début du tour. il peut conduire n'importe quelle carte. Le tour continues dans le sens des aiguilles d'une montre. a ce tour, tous les joueurs doivent jouer la carte de la couleur correspondant à la première carte, si le joueur n'a pas de carte de cette couleur, il doit jouer la carte de la couleur dominante, et si aucune de ces conditions n'est remplie, le joueur peut jouer n'importe quelle carte.

un tour

un tour est un jeu de cartes joué en un tour.

décision de prendre le tour

le pli est pris par le joueur qui a joué la carte avec la valeur la plus élevée de la couleur dominante, et si la carte de la couleur dominante n'a pas été jouée à ce tour, la carte avec la valeur la plus élevée de la couleur correspondant au premier carte est prise. en cas de valeurs égales, la première carte jouée est la plus élevée des deux. Le joueur qui prend le pli mène le tour suivant. la manche se termine lorsque les joueurs n'ont plus de cartes à jouer.

les joueurs qui terminent la tâche reçoivent des points similaires, qui doivent être enregistrés sur la feuille de score. puis un nouveau tour commence. la position du croupier se déplace vers le joueur assis à gauche. le trader retourne une nouvelle affectation et le processus continue sur le même principe. le jeu se termine après 12 tours.



Exemple 1: dans le tour donné, la couleur dominante est le jaune. le joueur "A" domine le tour; ainsi, le pli est pris par le joueur "B" car il a joué la plus haute carte de la couleur dominante.

Exemple 2: dans le tour donné, la couleur dominante est le rouge. le joueur A mène le tour; par conséquent, le joueur "C" prend le pli parce que la carte de la couleur dominante n'a pas été jouée dans le tour donné, et le joueur "C" joue la carte avec la valeur la plus élevée correspondant à la couleur de la carte principale.

cristal d'énergie

les cartes de classement AU ont leur propre pouvoir unique. pour utiliser le pouvoir de la carte, vous devez disposer d'un cristal d'énergie récupérable à l'étape de sélection du fournisseur (Voir p. 8). le joueur ne peut utiliser cristal d'énergie que sur sa propre carte. le cristal d'énergie est utilisé après que le joueur a joué une carte, conformément à la règle "jouer les cartes" (Voir p...). ensuite, si le joueur veut activer le pouvoir de cette carte, il doit dépenser un cristal d'énergie et placer ce cristal sur la carte jouée, ce qui signifie que le pouvoir unique de cette carte est déjà actif. le nombre de cristaux d'énergie utilisés dans un cycle est illimité. Voir la description des pouvoirs des cartes par rang:

agriculteur



pouvoir unique "Choisir qui mène le prochain tour" - Si le pouvoir unique d'un fermier est utilisé, le joueur peut choisir quel joueur (y compris lui-même) dirigera le prochain tour, quel que soit celui qui prendra le dernier tour. Pas plus d'une force de fermier n'est autorisée par tour.

Exemple: la couleur dominante dans le tour donné est le jaune. Le joueur A mène le tour et joue la carte du fermier. il utilise un cristal d'énergie, après quoi il annonce que le joueur "C" mène le tour suivant. bien que le joueur "B" ait pris le tour à ce tour, selon la force du fermier, le joueur "C" mènerait le tour suivant.



tueur



pouvoir unique "Jouer n'importe quelle couleur" - si un pouvoir tueur unique est utilisé, quelle que soit la couleur de la carte principale, le joueur peut omettre la règle "Jouer des cartes" et jouer une carte tueur même s'il doit jouer une autre carte.

Exemple: la couleur dominante dans le tour donné est le bleu. le joueur "C" mène le tour et joue un carton jaune. le joueur B veut prendre le pli, mais il doit jouer un carton jaune qui ne le laisse pas faire. le joueur "B" utilise un cristal d'énergie et joue la carte tueur de la couleur dominante, lui permettant d'éviter la règle "Play the Cards" et de ne pas jouer le carton jaune, il prend donc le tour



explorateur



pouvoir unique "trouver la carte" - si le pouvoir de l'explorateur est utilisé, le joueur prend au hasard une carte du tour précédent et peut l'échanger contre la carte de sa main ou rendre la carte prise. le pouvoir de l'explorateur ne peut pas être utilisé au premier tour. si plus d'un joueur utilise le pouvoir d'un explorateur en un tour, le joueur qui a utilisé ce pouvoir en premier prend la carte du tour précédent en premier, puis le tour du joueur qui a utilisé ce pouvoir ensuite, et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Exemple: au tour donné, le joueur "B" joue la carte explorateur et utilise le cristal d'énergie, il doit donc prendre au hasard une carte du tour précédent et renvoyer n'importe quelle carte de sa main. (il peut rendre la même carte).



nain



pouvoir unique "moins de valeur prend le tour" - si un pouvoir nain unique est utilisé, le joueur change la règle de faire le tour à ce tour, ce qui signifie que le joueur qui a joué la valeur la plus basse de la carte de couleur dominante le fait, mais si la carte de couleur dominante de ce tour n'est pas jouée Le tour, le joueur qui a joué la valeur la plus basse de la carte de couleur principale prend le pli. un seul pouvoir elfique peut être utilisé par tour.

Exemple: la couleur dominante dans le tour donné est le rouge. le joueur "C" mène le tour. le joueur "B" veut prendre le pli, mais la carte qu'il a jouée n'est pas la couleur dominante et n'est pas le carton jaune de valeur la plus élevée, donc le joueur "B" utilise le cristal d'énergie et change la règle de prise de pli, donc la carte est le jaune le moins précieux carte et il prend le pli.



magicien



pouvoir unique "jouer moins" - si le pouvoir unique d'un sorcier est utilisé, le joueur modifie la règle "Jouer des cartes" qui tourne, ce qui signifie qu'après avoir utilisé le pouvoir, tous les autres joueurs doivent jouer la carte inférieure à la couleur principale, et si le joueur n'a pas de carte avec une couleur de carte principale, la carte la plus basse de la couleur dominante doit être jouée, et si aucune de ces conditions n'est remplie, le joueur peut jouer la carte la plus basse de n'importe quelle couleur. Une seule puissance de processeur peut être utilisée par rôle.

Exemple: le joueur "A" prend son tour et joue une carte bleue. le joueur "B" veut prendre le pli. il utilise un cristal d'énergie et joue le rôle d'un sorcier, ce qui signifie que les joueurs "C" et "D" doivent jouer la moindre carte bleue. Dans ce cas, le joueur "B" ne peut plus faire le tour, car la carte bleue la plus basse du joueur "D" s'avère être le chevalier, dont la valeur est la plus élevée, donc le tour est pris par le joueur "D".



chevalier



pouvoir unique "annuler la couleur dominante" - si le pouvoir unique d'un chevalier est utilisé, le joueur modifie la règle d'exécution d'un tour à ce tour, ce qui signifie qu'après l'utilisation de ce pouvoir, les cartes de la couleur dominante jouées perdent la fonction. cette exigence ne s'applique pas aux cartes de couleur dominante jouées avant l'utilisation de l'énergie, ainsi dans un tel cas, les cartes de couleur dominante jouées avant l'utilisation de l'énergie conserveront l'avantage. la force d'un seul chevalier peut être utilisée par tour.

Exemple: la couleur dominante dans le tour donné est le noir. le joueur "A" mène le tour avec une carte bleue. le joueur "B" veut prendre le pli. il sait qu'il n'y a pas d'oracles et d'empereurs bleus entre les mains des autres joueurs, alors il utilise le cristal d'énergie et joue le chevalier. puisque les joueurs "C" et "D" n'ont pas de carte bleue à ce tour, ils jouent la carte de la couleur dominante, bien que, selon la force du jockey, leurs cartes perdent l'avantage de la couleur dominante, et le joueur "B" surpasse le tour.

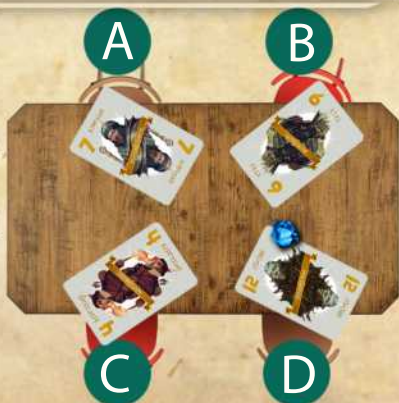


Oracle



pouvoir unique "changer de couleur" - si le pouvoir unique de l'Oracle est utilisé, le joueur change la couleur de l'Oracle qu'il a joué. le joueur ne peut pas changer la couleur de la carte jouée en couleur dominante, cependant, si la carte Oracle jouée est la couleur dominante, le joueur peut la changer en n'importe quelle autre couleur.

Exemple: la couleur dominante dans le tour donné est le bleu. le joueur "A" présente le carton jaune. le joueur "D" ne veut pas prendre le pli, mais il doit jouer un oracle jaune, ce qu'il n'est pas autorisé à faire. le joueur "D" utilise un cristal d'énergie et annonce que son oracle jaune est devenu noir, donc le joueur "D" ne prend pas le tour.

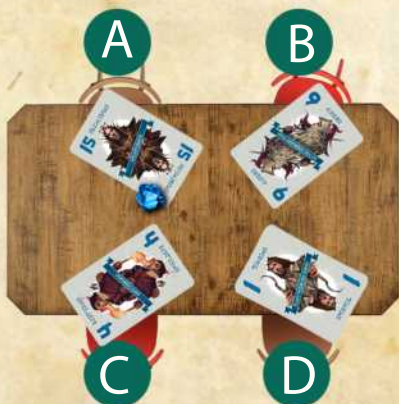


empereur



pouvoir unique "désactiver les pouvoirs uniques" - après avoir utilisé le pouvoir de l'empereur, les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser des pouvoirs et des cubes uniques à ce tour. les pouvoirs et cubes utilisés auparavant restent actifs. un seul pouvoir d'empereur peut être utilisé par tour.

Exemple: le joueur "A" mène le tour avec un empereur bleu. il veut prendre le tour, alors il utilise le cristal d'énergie et empêche les autres joueurs d'utiliser les cubes et les cristaux de pouvoir à ce tour, pour augmenter les chances de prendre le tour. en conséquence, le pli a été pris par le joueur "A".



Cube

un cube est un objet qui permet à un joueur d'augmenter ou de diminuer la valeur des cartes dans un tour donné. pour utiliser cet objet, le joueur doit disposer d'un cube pouvant être collecté à l'étape de sélection des ressources (Voir p. 8). le joueur ne peut utiliser les cubes que sur ses propres cartes. cet objet est utilisé après que le joueur ait joué la carte, selon la règle "jouer des cartes". si le joueur veut augmenter ou diminuer la valeur d'une carte, il doit dépenser et mettre le nombre requis de cubes sur cette carte, après quoi la valeur de la carte qu'il a jouée est modifiée. (1 cube - +/- 1 en valeur). le nombre de cubes utilisés par tour est illimité.



faire défiler

un laissez-passer est une carte de soutien qui donne un avantage au joueur et l'aide à accomplir des missions. la carte contient des instructions décrivant l'effet positif, que le joueur peut utiliser dans un tour particulier. le joueur peut utiliser la passe et activer son effet après la distribution des cartes et avant la phase de sélection des ressources. un seul jet peut être utilisé par manche. le droit d'utiliser le laissez-passer est accordé en premier au joueur assis à gauche du donneur, et s'il n'utilise pas le laissez-passer ou ne l'a tout simplement pas, le droit est donné au joueur assis à côté de lui, et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre.

le défilement peut être collecté dans la phase de sélection des ressources (Voir p. 8). le joueur n'est pas autorisé à utiliser la passe dans le tour où il l'a récupérée.

le faire défiler est caché aux autres joueurs pendant le jeu, et lorsque le joueur active le faire défiler, il doit le retourner et le placer exposé devant lui. la passe activée en fin de manche est ignorée.

gagnant du jeu

à la fin du match, les points des joueurs sont calculés selon le principe suivant. après 12 tours, les points de chaque joueur seront additionnés en fonction des missions accomplies. les joueurs avec au moins une passe obtiennent 2 points bonus. une fois tous les points collectés, le joueur avec le plus de points est le gagnant. si les deux joueurs ont des points égaux, le gagnant est le joueur avec le moins de points négatifs, et si les points négatifs sont égaux, le gagnant est le joueur sans passe inutilisée.

trouvez une tâche ou faites défiler avec le numéro correspondant sur la carte et consultez des descriptions détaillées, des exemples et des instructions.

Missions

trouvez une tâche ou faites défiler avec le numéro correspondant sur la carte et consultez des descriptions détaillées, des exemples et des instructions.

- ① le croupier distribue 8 cartes à chaque joueur. la mission a été corrigée, donc seuls les joueurs qui réussissent exactement 3 tours gagnent des points.
- ② le croupier distribue 8 cartes à chaque joueur. la mission est fixe, donc seuls les joueurs qui prennent des tours comprenant des cartes de toutes les couleurs perdent des points.
- ③ le croupier distribue 8 cartes à chaque joueur. une tâche spécifique est variable. par conséquent, les joueurs obtiennent 1 point pour chaque carte bleue pour les tours qu'ils prennent.
- ④ le croupier distribue 8 cartes à chaque joueur. la mission spécifique est variable et, par conséquent, les joueurs gagnent un point pour chaque carton jaune pour les tours qu'ils prennent.
- ⑤ le croupier distribue 8 cartes à chaque joueur. la tâche spécifiée est fixe; par conséquent, seuls les joueurs qui réussissent 4 levées ou plus gagnent des points.
- ⑥ le croupier distribue 8 cartes à chaque joueur. la tâche spécifiée est fixe; par conséquent, seuls les joueurs qui n'ont pas de nain et de sorcier dans leurs tours pris obtiennent des points.
- ⑦ le croupier distribue 8 cartes à chaque joueur. une tâche spécifique est variable. par conséquent, les joueurs reçoivent 2 points pour chaque tour effectué, la somme des valeurs des cartes étant de 25 ou moins.

- 8 le croupier distribue 8 cartes à chaque joueur. la tâche spécifiée est fixe; par conséquent, seuls les joueurs qui prennent des tours comprenant des cartes de toutes les couleurs obtiennent des points.
- 9 le croupier distribue 8 cartes à chaque joueur. une tâche spécifique est variable. par conséquent, les joueurs perdent un point pour chaque carton rouge qu'ils prennent.
- 10 le croupier distribue 8 cartes à chaque joueur. une tâche spécifique est variable. par conséquent, les joueurs perdent 1 point pour chaque carte noire dans les tours qu'ils prennent.
- 11 le croupier distribue 8 cartes à chaque joueur. la tâche spécifiée est fixe. À la fin du tour, les joueurs résumement les valeurs des cartes astuce qu'ils ont prises. seuls les joueurs avec une valeur totale de 80 ou plus gagnent un point.
- 12 le croupier distribue 7 cartes à chaque joueur. la tâche donnée est fixe, de sorte que les joueurs qui ne prennent qu'un nombre impair de tours perdent des points.
- 13 le croupier distribue les 3 premières cartes à chaque joueur et les place face visible sur la table, les 3 cartes suivantes sont distribuées face cachée. les joueurs ne prennent que 3 cartes dans leur main. les cartes Showdown sont jouées directement depuis la table. la tâche est fixée. par conséquent, seuls les joueurs qui réussissent exactement un pli gagnent des points.
- 14 le croupier distribue 6 cartes à chaque joueur. après cela, les cartes restantes du jeu du croupier sont posées face cachée sur la table. avant que le premier joueur ne recouvre la carte, la carte du dessus des cartes non cachées doit être retournée et la couleur de cette carte est la couleur dominante à ce tour. au deuxième tour, une nouvelle carte doit être retournée, la couleur de cette carte est la couleur dominante de ce tour, et tout le tour continue selon ce principe. la tâche spécifiée est fixe; ainsi, seuls les joueurs qui prennent 2 levées gagnent des points.
- 15 le croupier distribue 6 cartes à chaque joueur. une fois que les joueurs voient les cartes, utilisent ou non le parchemin et récupèrent les ressources, ils doivent placer leurs cartes sur la table face cachée dans l'ordre selon l'ordre dans lequel ils veulent jouer ces cartes. au premier tour, chaque joueur doit jouer la première carte de sa séquence, puis la deuxième carte au tour suivant, et ainsi de suite jusqu'à la fin du tour. la tâche est fixée. par conséquent, seul le joueur qui prend le plus de plis gagne des points.
- 16 le croupier distribue 8 cartes à chaque joueur. la tâche spécifiée est fixe; par conséquent, seuls les joueurs qui réussissent 4 levées ou plus perdent des points.

17 le croupier distribue 7 cartes à chaque joueur. la tâche spécifiée est fixe; par conséquent, seuls les joueurs qui réussissent exactement deux levées perdent des points.

18 le croupier distribue 8 cartes à chaque joueur. les 4 cartes Ursi sont distribuées face cachée et placées côte à côte sur la table, tandis que les 4 cartes suivantes sont distribuées face visible sur chaque facette. les joueurs ne sont pas autorisés à jouer des cartes avant de les avoir prises en main. une fois la carte face visible jouée, la carte visible est libre et le joueur doit la prendre en main. une tâche spécifique est variable. par conséquent, les joueurs obtiennent 1 point pour chaque tour qu'ils prennent.

19 le croupier distribue 8 cartes à chaque joueur, distribue les 4 premières cartes face cachée, cachées à chaque joueur et posées les unes sur les autres sur la table, et les 4 cartes suivantes sont distribuées à chaque joueur en main. les joueurs ne sont autorisés à jouer que des cartes de leurs mains. après avoir joué la carte à la main, les joueurs doivent tirer une carte plus haute de la table. les joueurs ne sont pas autorisés à voir les cartes face cachée sur la table tant qu'elles n'ont pas été tirées. une tâche spécifique est variable. par conséquent, les joueurs obtiennent 1 point pour chaque nain ou sorcier dans leurs tours effectués.

20 le croupier distribue 8 cartes à chaque joueur. une fois que les joueurs ont installé des cartes, utilisé ou non le pass et collecté des ressources, chaque joueur doit remettre toutes ses cartes au joueur assis de l'autre côté de lui. la tâche donnée est fixe et jouée en binôme; par conséquent, la paire qui prend plus de tours gagne des points. chaque joueur est jumelé avec le joueur assis de l'autre côté de lui.

21 le croupier distribue 8 cartes à chaque joueur. une fois que les joueurs voient les cartes, utilisent ou non le pass et récupèrent les ressources, chaque joueur doit retourner toutes ses cartes au joueur assis de l'autre côté de lui. La tâche donnée est fixe et jouée en binôme; par conséquent, la paire qui fait moins de tours perd des points. chaque joueur est jumelé avec le joueur assis de l'autre côté de lui.

22 le croupier distribue 6 cartes à chaque joueur. après chaque tour, chaque joueur doit remettre toutes ses cartes restantes au joueur assis à sa droite. la tâche spécifiée est fixe; par conséquent, le joueur avec le plus de tours obtient des points.

23 le croupier distribue 8 cartes à chaque joueur. une tâche spécifique est variable. par conséquent, les joueurs avec le plus de cartes de la même couleur dans leurs tours obtiennent 2 points. les points peuvent être gagnés dans chaque couleur séparément. si les joueurs ont un nombre égal de cartes de la même couleur dans leurs tours pris, aucun d'eux n'obtiendra de points de cette couleur.

24

le croupier distribue 8 cartes à chaque joueur. une fois que les joueurs voient les cartes, utilisent ou non la passe et collectent des ressources, chaque joueur doit diviser les cartes de sa main en deux comme il le souhaite, créer une pile de 4 cartes et les placer face cachée sur la table. les joueurs à votre droite doivent choisir une pile au hasard et la deuxième pile est défaussée du jeu, ce qui signifie que le tour est joué avec les cartes restantes. la tâche spécifiée est fixe; par conséquent, les joueurs qui n'hésitent dans aucune astuce gagnent des points.

25

le croupier distribue 8 cartes à chaque joueur. une fois que les joueurs voient les cartes, utilisent ou non le pass et récupèrent les ressources, chaque joueur doit remettre 3 cartes comme il le souhaite au joueur à sa droite. une tâche spécifique est variable. par conséquent, les joueurs perdent 1 point pour chaque tour effectué.



7 le joueur "A" active la passe. il doit choisir quelle barre a déjà été utilisée pendant la partie. le joueur "A" choisit la passe "Resceller les cartes" qui a déjà été activée par le joueur "B" au tour précédent, donc le joueur "A" active l'effet de passe "Renvoyer les cartes".

8 le joueur "C" active la passe; par conséquent, il doit stocker 3 rouleaux du groupe de passes et en garder un, les deux passes restantes du jeu sont rejetées. le joueur "C" a la possibilité d'activer la passe sélectionnée dans le tour donné. ou enregistrez-le pour les prochains tours.

9 le joueur "D" active le parchemin, donc dans l'étape de sélection des ressources, il choisit 2 types de ressources. il peut choisir 3 cristaux d'énergie et 5 cubes, ou 2 cristaux d'énergie et 10 cubes, ou 1 cristal d'énergie et 15 cubes. le joueur ne peut pas ' nouveau défilement du lac ' dans ce tour.

10 le joueur "A" active la passe. au deuxième tour du tour donné, le joueur "B" prend le pli, donc le joueur "A" utilise l'effet faire défiler et vole le pli au joueur "B". la fin du tour, ce pli compte comme le pli réalisé par le joueur "A".

11 le défilement ne peut être activé que pendant les tâches statiques. le joueur "A" active la passe. la tâche de la mission dans le tour donné est "prendre exactement 3 tours". le joueur "A" prend 4 plis. la fin du tour, selon l'effet du parchemin, le nombre de tours effectués par un diminue; par conséquent, le nombre total de tours effectués par lui est considéré comme étant de 3, et donc la tâche est accomplie par le joueur "A".

12 le joueur "B" activer le défilement. À la fin du tour, il prend 5 levées. en conséquence, il obtient 5 points bonus pour cette mission.

13 le joueur "A" active un parchemin, il doit donc choisir un joueur pour échanger des cartes. le joueur "B" choisit et échange toute la main de cartes avec lui, et en conséquence le joueur "A" jouera maintenant le tour avec les cartes distribuées au joueur "B".

14 le joueur "A" active le défilement. a chaque tour, il peut négliger la règle "jouer des cartes" et jouer la carte en dernier joueur. le joueur "D" est en tête du tour, donc le joueur "A" doit jouer la carte suivante, cependant, en utilisant l'effet de défilement, il saute son tour et décide de jouer la carte en tant que dernier joueur.

15 le joueur "A" active le défilement. dans l'étape de sélection des ressources, le joueur "B" choisit 2 cristaux d'énergie, le joueur "C" choisit 10 cubes et le joueur "D" choisit une passe. Selon l'effet de la passe, le joueur "A" reçoit des cristaux d'énergie supplémentaires et 10 cubes, en plus des ressources de son choix au stade de la sélection des ressources.

16 l'effet de défilement ne peut être utilisé qu'un tour par tour. le déclencheur "A" active le défilement. il veut prendre le pli au troisième tour, cependant, les cartes jouées à ce tour ne le lui permettent pas, il utilise donc l'effet de défilement et prend le pli donné quelles que soient les cartes jouées par les autres joueurs et s'ils ont utilisé les pouvoirs de leurs cartes ou cubes. sur un principe similaire, en utilisant l'effet faire défiler, il peut ne pas prendre le pli si les cartes à jouer ne le lui permettent pas. dans le cas où le joueur "A" avance dans le rôle et ne veut pas faire de tâche, il peut jouer n'importe quelle carte, utiliser l'effet de défilement et annoncer la couleur de la carte, et en conséquence, le tour est exécuté par le joueur qui joue la valeur la plus élevée. la carte de la couleur dominante, et si la carte de la couleur dominante n'est pas jouée à ce tour, la carte avec la valeur la plus élevée de la couleur est déclarée par le joueur "A". si aucune de ces conditions n'est remplie, le joueur "A" remporte le pli.

17 dans l'étape de sélection des ressources, le joueur "B" sélectionne le faire défiler et pioche le faire défiler #17, il doit donc tourner le parchemin et être actif immédiatement, ce qui signifie que le joueur "B" gagne 3 points.

18 lorsque la passe est activée, le joueur "A" récupère un cristal d'énergie supplémentaire. il peut utiliser le cristal d'énergie sur les cartes de ses adversaires, ainsi que ses cartes, à son avantage, tout au long du tour.

19 le joueur "A" active un parchemin, il doit donc choisir un joueur, et le joueur "B" choisit; ainsi, le joueur "B" avance à chaque tour pendant le tour, peu importe qui prend le pli à quel tour. le joueur "A" peut également choisir lui-même.

20 le joueur "A" active un parchemin, donc dans ce tour, il peut utiliser n'importe quel pouvoir sur n'importe quelle carte qu'il joue. le joueur "A" prend le tour avec "l'empereur", parce qu'il ne veut pas prendre le pli, les "nains" utilisent la force sur la carte "empereur" dont la valeur la plus basse prend le pli; par conséquent, le joueur "A" ne prendra probablement pas le pli.

www.BgeraGames.com

