

WOLFYRION

LIVRE DES RÈGLES



14+



15-30



1-2



INTRODUCTION

Lorsque la possibilité de contrôler Volfyirion, le terrifiant dragon habitant les ruines de Kyradar, devint réelle, la rivalité tacite entre la Maison Volarees et la Maison Rorius dégénéra en guerre. L'envie de dominer la puissante bête résulta en un conflit entre les deux forces, prêtes à employer tous les moyens disponibles. Désormais les combats font rage, les cités sont assiégées, les troupes se déploient sur les remparts, des éclaireurs s'aventurent dans les ruines de Kyradar, les civils réparent les dégâts et les érudits sont à la recherche de savoirs interdits. Mais la guerre est loin d'être terminée, car aucune des Maisons ne se rendra tant qu'elle contrôlera au moins une cité.

INDEX

<u>SURVOL DU JEU</u>	5
<u>MISE EN PLACE</u>	6
<u>CARTES</u>	10
• POINTS D'ORDRE, DE COMBAT ET DE SAVOIR	10
• CARTES D'ORDRE, DE BÂTIMENT ET DE TROUPE	11
• CARTES DE MERVEILLE	13
• CARTES DE CITÉ	14
• CARTES MISES EN JEU	15
<u>COMMENT JOUER</u>	16
• PHASE DE PIOCHE	16
• PHASE PRINCIPALE	17
• ACTIONS	18
• FIN DU TOUR	30
<u>CARTES ADDITIONNELLES</u>	31
• VARIANTES	31
<u>RÈGLES OPTIONNELLES</u>	35

CONTENU



1 JETON DE
VOLFYIRION



1 CARTE
VOLFYIRION'S LAIR



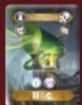
6 CARTES
DE CITÉ



12 CARTES
DE BÂTIMENT



15 CARTES DE
TROUPE



26 CARTES
DE MERVEILLE



20 CARTES DE DÉPART
16 PROSPECTOR,
2 CAPTAIN, 2 DIVINER



36 CARTES
D'ORDRE

AUTRES CARTES



4 CARTES
DE TROUPE
MERCENARY



2 CARTES
D'ORDRE
SABOTEUR



2 CARTES DE
MERVEILLE
ASCENSION PATH



4 CARTES
BONUS



6 CARTES
RUSE



2 CARTES
CONTINUUM

SURVOL DU JEU

Dans Volfyirion, chaque joueur représente une des deux Maisons de Mysthea. Son but est de **vaincre l'autre joueur en détruisant toutes ses Cités**. Pour atteindre cet objectif, les joueurs jouent des cartes pour gagner des points qui peuvent être dépensés pour déployer des atouts stratégiques et pour attaquer. Les joueurs gagnent des ressources et agissent en jouant des cartes de leur deck personnel qui s'améliore grâce aux cartes additionnelles acquises en cours de partie.

COMMENT GAGNER

Un joueur gagne immédiatement la partie après la destruction de toutes les Cités ennemies.

MISE EN PLACE

Les joueurs s'assoient face à face.

Chaque joueur dispose son **Deck de Maison**. Au début de la partie, ce deck est constitué de dix cartes d'Ordre : huit *Prospector*, un *Captain* et un *Diviner*.



Les deux joueurs mélangent leur Deck de Maison puis le placent devant eux.

Mélanguez les cartes d'Ordre (♣) restantes, les cartes de Troupes (♠) et de Bâtiments (♠) pour constituer le Deck d'Atouts.

Mélanguez toutes les cartes de Merveille (♠) pour constituer le Deck des Merveilles. Le Deck d'Atouts et le Deck des Merveilles sont partagés par les deux joueurs.

Placez le Deck d'Atouts face cachée à côté de l'aire de jeu. La première carte du Deck d'Atouts est toujours révélée.

NOTE : Pour ajouter davantage d'imprévisibilité à la partie, vous pouvez laisser la première carte du Deck d'Atouts face cachée.

Piochez les cinq premières cartes du Deck d'Atouts et alignez-les face visible pour constituer la "**Rangée d'Atouts**".

Placez la carte **Volfyirion's Lair** face visible au bout de la Rangée d'Atouts. Posez le jeton de Volfyirion sur la carte Volfyirion's Lair.

Piochez des cartes du Deck des Merveilles jusqu'à en révéler deux dont le coût est inférieur ou égal à 3 points de Combat chacune puis placez-les, face visible, dans les emplacements de la carte Volfyirion's Lair. Mettez les autres cartes révélées sous le Deck.

Chaque joueur possède trois cartes de Cité qui représentent des positions stratégiques vitales à défendre. Les Cités ont une Valeur de Défense de 8, 9 et 10. Les joueurs alignent leurs trois Cités face à eux : elles constituent leur "**Zone des Cités**" respective.

Chaque joueur dispose d'une **Défausse** et d'une **Zone de Jeu**. Les cartes défaussées forment une pile dans la **Défausse** de chaque joueur.

NOTE: Dans Volfyirion, **défausser** et **retirer** ont deux sens différents. Les cartes et les jetons retirés sont définitivement remis dans la boîte et ne peuvent plus servir de la partie.

**ZONE DES
CITÉS DU
JOUEUR 1**



**DECK DE MAISON
DU JOUEUR 1**



**DECK DES
MERVEILLES**



**CARTE DE
MERVEILLE CARTE DE
MERVEILLE**



VOLFYIRION'S LAIR



**DECK
D'ATOUTS**



RANGÉE D'ATOUTS



**DECK DE MAISON
DU JOUEUR 2**

**ZONE DES
CITÉS DU
JOUEUR 2**

CARTES

POINTS D'ORDRE, DE COMBAT ET DE SAVOIR

Les cartes du jeu fournissent trois ressources qui servent à plusieurs choses.

1

- Les **points d'Ordre** servent aux joueurs pour :
- **Acquérir** des cartes de la Rangée d'Atouts
 - **Redéployer** des Troupes entre leurs Cités

Les joueurs **gagnent** des points d'Ordre en **jouant** des cartes d'Ordre ou grâce à des cartes mises en jeu telles que les Bâtiments et les Merveilles.

1

- Les **points de Combat** sont utilisés pour :
- **Acquérir** les cartes de Merveille du Volfyirion's Lair
 - **Attaquer** une Cité

Les joueurs **gagnent** des points de Combat en **jouant** des cartes d'Ordre ou grâce à des cartes mises en jeu telles que les Bâtiments, les Troupes et les Merveilles.

1

- Les **points de Savoir** sont utilisés pour :
- **Sceller/Desceller** des Merveilles dans toutes les Zones de Jeu
 - **Remplacer** une carte de la Rangée d'Atouts
 - **Déplacer** le jeton de Volfyirion depuis le Volfyirion's Lair vers une Cité ennemie ou d'une de ses propres Cités vers le Volfyirion's Lair

Les joueurs **gagnent** des points de Savoir en **jouant** des cartes d'Ordre ou grâce à des cartes mises en jeu telles que les Bâtiments, les Troupes et les Merveilles.

CARTES D'ORDRE, DE BÂTIMENT ET DE TROUPE

NOM DE LA CARTE

COÛT
EN POINTS
D'ORDRE

TYPE DE CARTE

COULEUR
DE MAISON
MINEURE

CAPACITÉ
PRINCIPALE

CAPACITÉ
SECONDAIRE



CAPACITÉ PRINCIPALE

CAPACITÉ SECONDAIRE

La bannière dans le coin supérieur gauche représente la **couleur d'une Maison Mineure**.

La **bannière grise** indique des cartes **neutres**.

Les **cartes d'Ordre** et de **Bâtiment** accordent des points grâce à leur **Capacité principale**.

La majorité des cartes ont aussi une **Capacité secondaire** (voir p. 27).

Quand vous jouez une **carte de Bâtiment**, vous devez choisir un emplacement de Bâtiment dans une Cité (voir cartes de Cité, p. 14) pour placer la carte. S'il y a déjà une carte de Bâtiment à cet emplacement, celle-ci est retirée de la partie et remplacée par la nouvelle.

Quand vous jouez une **carte de Troupe**, vous devez choisir un emplacement de Troupe dans une Cité pour placer la carte. S'il y a déjà une carte de Troupe à cet emplacement, celle-ci est retirée de la partie et remplacée par la nouvelle.

Une carte de Troupe ajoute sa Défense à la **Valeur de Défense** de la Cité où elle est placée.

CARTES DE MERVEILLE

COÛT EN POINT DE COMBAT



Les cartes de Merveille n'ont pas de couleur de Maison.

Chaque fois que vous acquérez une carte de Merveille, vous pouvez immédiatement **retirer de la partie une autre carte** de votre Défausse, de votre main (qui ne rapporte aucun point) ou de votre Zone de Jeu (après avoir gagné les points de la carte).

Ceci est indiqué par l'icône .

CARTES DE CITÉ



EMPLACEMENT
DE TROUPE

EMPLACEMENT
DE BÂTIMENT

La Valeur de Défense d'une carte de Cité est indiquée dans son coin supérieur droit.

L'emplacement pour les cartes de Troupe se situe en bas à gauche et celui des cartes de Bâtiment en bas à droite.

CARTES MISES EN JEU

La plupart des cartes jouées sont placées dans la Défausse à la Fin du Tour. Certaines cartes ne sont cependant pas défaussées : les **cartes de Bâtiment, de Troupe et de Merveille demeurent en jeu et permettent d'obtenir les points de leur Capacité principale durant chaque Phase principale de vos tours**, tant qu'elles ne sont pas détruites ou scellées.

Cette règle s'applique aussi aux Capacités secondaires et si leurs conditions de déclenchement sont remplies, elles peuvent être employées tous les tours.

COMMENT JOUER

Le joueur ayant vu le plus récemment un dragon, réel ou virtuel, commence la partie. Le tour de chaque joueur se divise en 3 Phases. Lorsqu'elles sont toutes achevées, l'autre joueur commence son tour. Les 3 Phases sont :

1 - Phase de Pioche **2 - Phase principale** **3 - Fin du tour**

PHASE DE PIOCHE

Piochez cinq cartes de votre Deck de Maison.

NOTE : Au premier tour uniquement, un joueur peut mélanger sa main de départ dans son Deck de Maison puis piocher cinq nouvelles cartes.

Lors d'une partie, durant la Phase de Pioche ou la Phase principale, il peut arriver qu'il ne reste pas de cartes à piocher dans le Deck de Maison. Si ceci se produit lors d'une des deux Phases, mélangez votre Défausse pour constituer un nouveau Deck de Maison, puis piochez les cartes dont vous avez besoin.

Durant la Phase principale d'un tour, si vous avez joué toutes vos cartes et qu'il n'y a plus de cartes ni dans le Deck de Maison, ni dans la Défausse, vous devez continuer votre tour uniquement avec les cartes actuellement présentes dans la Zone de Jeu et dans la Zone des Cités.

NOTE : les cartes acquises sont toujours posées dans la Défausse. Elles ne renforcent votre Deck de Maison que lorsque la Défausse est mélangée pour reconstituer celui-ci.

PHASE PRINCIPALE

Durant la Phase principale vous pouvez effectuer n'importe lesquelles des actions suivantes, dans l'ordre de votre choix et autant de fois que vous le souhaitez :

- Jouer une carte de votre main
- Gagner les points d'une carte
- Utiliser des points d'Ordre pour acquérir une carte d'Atout*
- Utiliser des points d'Ordre pour redéployer une Troupe
- Utiliser des points de Combat pour attaquer une Cité
- Utiliser des points de Combat pour acquérir une Merveille*
- Utiliser des points de Savoir pour sceller/desceller une Merveille
- Utiliser des points de Savoir pour remplacer une carte de la Rangée d'Atouts
- Utiliser des points de Savoir pour déplacer Volfyirion
- Activer la Capacité secondaire d'une carte

***Les cartes acquises sont toujours posées dans la Défausse.**

En tant qu'action spéciale, une fois par partie, un des joueurs peut

- Utiliser des points de Combat pour vaincre Volfyirion

ACTIONS

JOUER UNE CARTE DE SA MAIN

Jouer une carte signifie la prendre de votre main et la poser dans la Zone de Jeu. C'est la mécanique centrale du jeu et elle ne coûte rien. Les cartes non-jouées sont conservées en main et seront défaussées lors de la Fin du Tour.

Lorsque vous effectuez cette action, les cartes de Bâtiment et de Troupe doivent être assignées à un emplacement correspondant dans vos Cités.

GAGNEZ LES POINTS D'UNE CARTE

Vous gagnez le montant de points d'Ordre, de Combat et/ou de Savoir indiqué par la Capacité principale de la carte. Vous ne pouvez gagner des points que grâce aux cartes dans votre Zone de Jeu et votre Zone des Cités.

Vous pouvez gagner des points grâce à n'importe laquelle des cartes mises en jeu lors des tours précédents se trouvant dans votre Zone de Jeu et votre Zone des Cités, telles que les cartes de Merveille ou de Bâtiment.

Vous pouvez toujours gagner des points grâce aux cartes qui vont quitter la Zone de Jeu ou la Zone des Cités, qu'elles soient défaussées ou retirées de la partie.

La Capacité principale d'une carte permettant de gagner des points ne peut être utilisée qu'une fois par tour.

NOTE : Vous pouvez jouer les cartes une par une pour déclencher des effets spécifiques dans un ordre précis. Vous pourriez par exemple :

1. Jouer une carte qui déclenche la Capacité secondaire d'un Bâtiment.
2. Gagner tous les bonus (des deux cartes).
3. Mettre en jeu un nouveau Bâtiment (qui retire de la partie le précédent).
4. Gagner tous les bonus liés au nouveau Bâtiment.



Le joueur 1 a joué cinq cartes et gagné les points suivants grâce aux Capacités principales :

- **5 points d'Ordre** - 1 de la carte Prospector, 1 de la carte Diviner, 1 de la carte Apothecary, 2 de la carte Flawless Deploy.
- **3 points de Combat** grâce à la carte Flawless Deploy.
- **6 points de Savoir** - 3 de la carte Diviner, 1 de la carte Apothecary, 2 de la carte Flawless Deploy.

Aucune Capacité secondaire de Synergie n'est déclenchée.

ACQUÉRIR UNE CARTE D'ATOUT

Pour acquérir une carte d'Atout de la Rangée d'Atouts, vous devez payer le montant de points d'Ordre indiqué par l'icône de coût de la carte. La carte fraîchement acquise est aussitôt ajoutée à la Défausse. L'emplacement libre de la Rangée d'Atouts ne se remplira que lors de la Fin du Tour.

NOTE : Uniquement au premier tour et avant d'acquérir une carte :

- Le premier joueur peut mettre une carte de la Rangée d'Atouts en dessous du Deck d'Atouts et la remplacer par la première carte du Deck d'Atouts.
- Le second joueur peut mettre toutes les cartes de la Rangée d'Atouts en dessous du Deck d'Atouts et les remplacer par les cinq premières cartes du Deck d'Atouts.

REDÉPLOYER UNE CARTE DE TROUPE

Vous pouvez payer le coût d'une de vos cartes de Troupe en jeu pour l'assigner à une autre de vos Cités.

ATTAQUER UNE CITÉ

Attaquer une Cité gardée par une carte de Troupe : vous devez dépenser autant de points de Combat que la Valeur de Défense de la Cité plus la Valeur de Défense de la Troupe qui y est stationnée. Résolution : la carte de Troupe est retirée de la partie mais la Cité est sauvée.

Attaquer une Cité dépourvue de carte de Troupe : Vous devez dépenser autant de points de Combat que la Valeur de Défense de la Cité. Résolution : la Cité est détruite. Puis, si une carte de Bâtiment s'y trouve, retirez-la de la partie. Enfin, retournez la carte de Cité pour indiquer qu'elle a été détruite.

NOTE : Si vous avez assez de points de Combat, vous pouvez attaquer une Cité gardée par une Troupe deux fois d'affilée. D'abord pour détruire la carte de Troupe, puis pour détruire la Cité elle-même.

ACQUÉRIR UNE CARTE DE MERVEILLE

Pour acquérir une carte de Merveille du Volfyirion's Lair, vous devez payer le montant de points de Combat indiqué par l'icône de coût de la carte de Merveille. La carte acquise est aussitôt placée dans votre Défausse. L'emplacement vide sur la carte Volfyirion's Lair n'est de nouveau regarni qu'à la Fin du Tour.

RANGÉE D'ATOUPS



VOLFYRION'S LAIR



Reprenons l'exemple de la p. 19. Le **joueur 1** place les cartes **Elite Trooper** et **Apothecary [A]** dans ses deux **Cités [B]**. Il décide ensuite d'acquérir des cartes en dépensant les points gagnés.

ZONE DE JEU DU JOUEUR 1



ZONE DES CITÉS DU JOUEUR 1



Avec **5 points d'Ordre**, il acquiert **Suicide Mission (3 points) [C]** et **Hidden Cache (2 points) [D]**. Pour **2 points de Combat**, il acquiert **Sharp Qoam [E]**.

Ces cartes sont directement posées dans la **Défausse [F]**.

Le joueur dispose encore d'**1 point de Combat** et de **6 points de Savoir** pour effectuer d'autres actions.

VAINCRE VOLFYIRION

Vous pouvez payer 16 points de Combat pour vaincre Volfyirion.

Si vous accomplissez cet exploit, retirez immédiatement le jeton de Volfyirion de la partie, puis gagnez les Merveilles se trouvant sur la carte Volfyirion's Lair. Vous pouvez ensuite prendre cette carte et la placer dans votre Zone des Cités, en tant que nouvelle Cité. Posséder la carte Volfyirion's Lair fournit 4 points de Combat lors de chaque Phase principale.

Quand la carte Volfyirion's Lair est acquise par un joueur, il n'est plus possible d'acquérir de Merveilles ou de déplacer Volfyirion.

SCELLER/DESCELLER UNE CARTE DE MERVEILLE

Vous pouvez sceller ou desceller une carte de Merveille dans n'importe quelle Zone de Jeu en payant un coût en points de Savoir équivalant à celui de la carte (indiqué par l'icône  figurant sur chaque carte de Merveille).

Quand vous scellez une carte, pivotez-la à l'horizontale. Tant qu'une Merveille est scellée, personne ne peut bénéficier de ces capacités.

Vous pouvez aussi desceller des cartes scellées. Redressez-les verticalement pour représenter cela.

Toutes les Merveilles sont mises en jeu "descellées".



Merveille scellée (à gauche), Merveille descellée (à droite).

REPLACER UNE CARTE DE LA RANGÉE D'ATOUTS

Vous pouvez payer 2 points de Savoir pour remplacer une carte de la Rangée d'Atouts par la première carte du Deck d'Atouts. La carte remplacée est mise sous le Deck d'Atouts. La nouvelle carte peut désormais être acquise.

Vous ne pouvez pas remplir un emplacement vide de la Rangée d'Atouts de cette manière.

Conseil : vous devriez remplacer les cartes de la Rangée d'Atouts avant de chercher à en acquérir.

DÉPLACER VOLFYRION

Vous pouvez payer 8 points de **Savoir** pour **déplacer le jeton de Volfyirion**.

Le dragon ne peut effectuer que deux types de mouvements :

- Depuis la carte Volfyirion's Lair vers une Cité ennemie.
- Depuis une de vos Cités vers la carte Volfyirion's Lair.

Si vous avez assez de points, vous pouvez effectuer les deux mouvements dans le même tour.

Lors de la prochaine Fin du Tour de votre adversaire, si Volfyirion n'est pas déplacé ou vaincu, il détruira la Cité ennemie où vous l'avez placé et tout ce qui s'y trouve.

Voir "Fin du Tour", p. 30 pour plus de détails.



ACTIVER LA CAPACITÉ SECONDAIRE D'UNE CARTE

La Capacité secondaire d'une carte fournit des bonus additionnels. Si ses conditions d'activation sont remplies, une Capacité secondaire peut être utilisée n'importe quand durant votre Phase principale. Une Capacité secondaire ne peut être activée qu'une fois par tour.

1. Synergie

Certaines cartes possèdent plusieurs symboles formant une Synergie. Pour provoquer une Synergie, vous devez vérifier si d'autres cartes dans vos Zones de Jeu et des Cités possèdent les mêmes conditions de couleur (les couleurs des Bâtiments et des Troupes comptent). Si les conditions sont remplies, vous gagnez tous les bonus indiqués.

NOTE : La couleur d'une carte ne compte pas pour sa propre Synergie.



La Synergie est déclenchée s'il y a au moins une carte turquoise dans la Zone de Jeu et/ou la Zone des Cités du joueur. Si tel est le cas, il gagne 2 points de **Savoir**.



La Synergie est déclenchée s'il y a au moins une carte turquoise ET une carte rouge dans la Zone de Jeu et/ou la Zone des Cités du joueur. Si tel est le cas, il gagne 2 points de **Combat** et 2 points de **Savoir**.

2. Capacités de Retrait

Certaines cartes (des Merveilles et des Troupes par ex.) ont une Capacité de Retrait. Durant la Phase principale, vous pouvez retirer les cartes avec cette Capacité pour gagner les bonus associés à ce Retrait. Si une carte est retirée ainsi, vous gagnez toujours les points de sa Capacité principale si vous utilisez l'action Gagnez les points d'une carte (p. 18). La Capacité de Retrait peut servir pour retirer des cartes et affiner votre Deck de Maison.



Le joueur peut utiliser la Capacité de Retrait de cette carte et gagner 3 points de Savoir pour ce tour, mais en retirant définitivement cette carte de la partie.

LES EFFETS DES CAPACITÉS SECONDAIRES SONT LISTÉS CI-DESSOUS :

NOTE : Vous pouvez ne gagner qu'une partie des bonus accordés par une Capacité de Retrait, voire les ignorer complètement.

Piocher une carte



Piocher une carte de votre Deck de Maison. Vous pouvez la jouer ce tour-ci.

Retirer une carte



Choisissez une carte de votre Zone de Jeu, votre Défausse ou votre main. Elle est immédiatement retirée de la partie.

Retirer une Troupe



Choisissez une Troupe stationnée dans une Cité ennemie : cette Troupe est détruite et sa carte est retirée de la partie.

Retirer un Bâtiment



Choisissez un Bâtiment dans une Cité ennemie : ce Bâtiment est détruit et sa carte est retirée de la partie.

Déplacer Volfyirion



Vous pouvez immédiatement faire effectuer un mouvement à Volfyirion (p. 26).

FIN DU TOUR

Quand vous avez fini d'effectuer des actions, la Fin du Tour commence. Suivez les étapes suivantes dans l'ordre :

- À l'exception des Merveilles, chaque carte dans la Zone de Jeu est mise dans la Défausse.

NOTE : Les Bâtiments et les Troupes se trouvent dans la Zone des Cités.

- Défaussez les cartes de votre main que vous n'avez pas jouées.
- Tous les points non dépensés sont perdus.
- **Si** le jeton de Volfyirion est sur l'une des Cités de votre adversaire, il y demeure.
- **Si** le jeton de Volfyirion est sur l'une de vos Cités, celle-ci est détruite par la colérique créature ! Retournez la carte de la Cité. Toutes les cartes de Bâtiment et de Troupe qui se trouvaient dans la Cité sont retirées de la partie. Remplacez le jeton de Volfyirion sur la carte Volfyirion's Lair.

Enfin, terminez votre tour.

AUTRES CARTES

VARIANTES

Voici une liste de cartes additionnelles pouvant fournir aux joueurs de nouveaux défis. **Il est fortement recommandé de n'ajouter ces cartes à une partie qu'après avoir bien maîtrisé les bases du jeu.**

Chaque groupe de cartes possède son propre ensemble de règles et est indépendant des autres. Vous pouvez les combiner pour enrichir vos parties.

CARTES DE TROUPE *MERCENARY* (x4)

Lors de la mise en place, mélangez-les avec le Deck d'Atouts. Tout comme une Troupe classique, une carte Mercenary ajoute sa Valeur de Défense à celle de la Cité où elle est stationnée. Si suffisamment de points de Combat sont dépensés pour permettre d'*Attaquer une Cité* gardée par une carte Mercenary, mélangez d'abord cette dernière dans le Deck d'Atouts, puis détruisez la Cité.

CARTES DE MERVEILLE *ASCENSION PATH* (x2)

Lors de la mise en place, mélangez-les avec le Deck des Merveilles. Les cartes Ascension Path ne peuvent pas être scellées. Vous pouvez payer  pour déplacer la carte de la Zone de Jeu de votre adversaire vers la vôtre pour en gagner le contrôle.

CARTES D'ORDRE SABOTEUR (x2)

Lors de la mise en place, mélangez-les avec le Deck d'Atouts.
Lorsque vous prenez une carte Saboteur dans la Rangée d'Atouts, placez-la dans la Défausse de l'adversaire.
Les cartes Saboteur ne peuvent pas être retirées par les effets d'autres cartes (les Merveilles par ex.).

CARTES BONUS (x4)

Les cartes Bonus permettent une expérience de jeu asymétrique.
Lors de la mise en place, mélangez-les et donnez-en une au hasard à chaque joueur. Les cartes sont immédiatement révélées et placées à côté des Zones de Jeu respective de chaque joueur.
Les cartes Bonus fournissent des effets durables pour toute la partie et ne peuvent pas être retirées ou détruites.

QOAM ARMORY

Vous pouvez effectuer l'action **Vaincre Volfyirion** en ne dépensant que 14 points de Combat.

ANOMALY COLLIDER

Une fois par tour, vous pouvez sceller une de vos Merveille pour gagner immédiatement autant de points de Savoir que le coût de la Merveille.

QOAM ORACLE

Vous pouvez acquérir la première carte du Deck d'Atouts de la même façon que pour n'importe quelle carte de la Rangée d'Atouts.

HEROES PARTY

Vous pouvez dépenser 4 points de Combat pour acquérir la première carte du Deck des Merveilles sans en payer le coût.

CARTES RUSE (x6)

Les cartes Ruse permettent une expérience de jeu asymétrique.

Lors de la mise en place, mélangez-les et donnez-en une au hasard à chaque joueur. Ne révélez pas la carte à votre adversaire.

Chaque carte Ruse possède une condition spécifique provoquant son activation. Dès que la condition est remplie, même durant le tour de l'adversaire, la carte est immédiatement déclenchée et révélée. Résolez son effet, puis retirez-la de la partie.

MIRAGE CITY

Condition : L'adversaire déplace Volfyirion sur l'une de vos Cités.

Effet : Remplacez immédiatement Volfyirion sur la carte Volfyirion's Lair.

DOUBLE SHIFT

Condition : L'adversaire effectue sa première action d'Attaque contre l'une de vos Cités.

Effet : Augmentez la Défense de vos Cités de 2 pour ce tour. Les points de Combat dépensés par votre adversaire sont perdus.

QOAM INSTABILITY

Condition : Dès qu'il y a un total de deux cartes de Bâtiment en jeu dans les Zone des Cités.

Effet : Détruisez immédiatement tous les Bâtiments actuellement en jeu.

AFTERTHOUGHT

Condition : Dès qu'il y a un total de deux cartes de Troupe en jeu dans les Zone des Cités.

Effet : Détruisez immédiatement toutes les Troupes actuellement en jeu.

CRYSTALLIZATION

Condition : Dès qu'il y a un total de trois cartes de Merveille en jeu dans les Zone des Cités.

Effet : Détruisez immédiatement toutes les Merveilles actuellement en jeu.

SECOND CHANCE

Condition : Votre adversaire utilise la Capacité de Retrait d'une carte de Troupe pour attaquer une de vos Cités.

Effet : Vous pouvez immédiatement récupérer la carte de Troupe et la placer dans une de vos Cités.

RÈGLES OPTIONNELLES

RECONSTRUIRE LES CITÉS

Pour reconstruire une Cité, dépensez le montant de points indiqué sur la face de la carte montrant la Cité détruite. Retournez la carte sur son côté intact. Si une Cité est détruite une seconde fois, sa carte est retirée de la partie.

VOLFYIRION'S LAIR - VERSO

Utilisez le verso de la carte Volfyirion's Lair lorsque vous jouez en 2 contre 2. Notez que ce mode de jeu nécessite deux exemplaires du jeu.

Pour diversifier votre expérience du jeu, essayez l'une des **règles spéciales** disponibles sur notre site web !

Affrontez Volfyirion seul en **Mode Solo**, faites appel à un ami pour vous aider en **Mode Coop.**, unissez vos forces dans le **Mode 2 contre 2**, etc.

Toutes les règles optionnelles pour jouer à Volfyirion sont disponibles sur : <https://tabula.games/extrarules/volfyirion>

CRÉDITS

Conception du jeu

Federico Tini — Concepteur du jeu
Alessandro Veracchi — Concepteur du jeu & Fondateur

Art

Travis Anderson — Ill. & Direction artistique
Valentina Biagiotti — Design graphique
Alessandro Depaoli — Sculpture 3D
Federico Frenguelli — Rendu 3D
Valerio Palmerini — Vidéos
Eleonora Teloni — Conception graphique

Version Française

Légion Distribution

Autres versions

Claudio Coppini — Japanese
Kwstas Fanakis — Greek
Danail Gechev — Bulgarian
Martin Hellwich and Carsten
Pettan — German
Tomáš Hubka — Czech
Alie Koffeman — Dutch
Jakub Križan — Slovak
Yegor Minin — Ukranian
Roy Shaul — Hebrew
Tim Squarta — Norwegian
Dusanka Stanoeva — Swedish
Paweł Stróżyk — Polish
Tomori Tamas — Hungarian
Filipa Tato — Portuguese
Sergio Tirado Alba — Spanish

Commercialisation & Production

Andrea Bellezza — Directeur de projet
Leonardo Bertinelli — Producteur
Jasmin Movahedian — Coéditeur
Andrea Veracchi — Fondateur

Testeurs

Giacomo Agostinelli
Christian Alunni
Girolamo Amico
Elisa Cecchini
Michele Cristofani
Valerio Frittella
Alessandra Giugliarelli
Valentina Maggi
Luca Toccaceli

Remerciements à

Federico Alunno
Silvano Cerza
Alessandro De Angelis
Federico Dolce
Laurent Gaubert
Francesco Mariucci
Metadna
Hydra Games Perugia
Björn Kruse
Alessio Rapini
Tipografia Rossi
Brad Valentine
Paolo Varotto