



Le Livret de Règles

Cque vous allez évidemment lire en entier !)



Promis,
c'est
moins long
que ça en
a l'air !



LA BOUTIQUE DE SORTS

Maîtrisez la magie, ou au moins essayez !

Dans La Boutique de Sorts, vous incarnez 2 mages dont les diplômes n'ont jamais été vérifiés.

Votre mémoire magique étant à peu près aussi fiable qu'un grimoire trempé dans la bière, il va falloir acheter, récupérer et améliorer vos sorts avant de les envoyer dans la tronche de votre adversaire.

Votre objectif est simple : faire tomber ses 20 points de vie à 0 avant qu'il ne fasse pareil avec vous.

Entre les sorts élémentaires, les améliorations, les armes, les filouteries et les inévitables Crapauds Evènements, vos plans devraient tenir environ 3 minutes.

T'es là uniquement pour jouer et le lore te passe complètement au-dessus ? Aucun problème, je survivrai à cette humiliation. Tu peux passer directement à la suite. Si l'univers du jeu (et de nos jeux suivants) t'intéresse, tu peux directement aller sur notre site ! (QR code en fin de livret)



INVENTAIRE

Dans cette magnifique boîte, vous trouverez :

- . 100 cartes soigneusement dessinées par votre serviteur
- . 24 jetons d'**or** et de **mana**
- . 2 compteurs de points de vie trop stylés
- . 1 livret de règles que tu es actuellement en train de savourer

COMMENT GAGNER ?

Chaque mage commence avec **20 points de vie**.

Ton adversaire tombe à **0 PV** ? Tu gagnes.
Pas **-1**, pas "attends j'avais oublié un effet"

0 PV, terminé.

Pour y arriver, améliore tes sorts, accumule les effets, harcèle ton adversaire avec de petites attaques ridicules ou prépare un énorme coup pour le cogner de toutes tes forces.

Si ta stratégie s'effondre, et elle va s'effondrer, tu n'auras plus qu'à compter sur la chance, ça marche étonnamment souvent à Tarnemor.

MISE EN PLACE

1 - Choisissez votre sort de départ

Sortez les 5 sorts élémentaires de niveau 1 de la pioche.
Chaque joueur en choisit 1 et le pose tout de suite et gratuitement sur son terrain.

Les sorts de niveau 1 restants retournent dans la pioche.
Votre sort pourra ensuite évoluer grâce à ses versions de niveaux supérieurs.

Un sort élémentaire de n'importe quel niveau peut toujours être posé gratuitement sur le terrain*

2 - Choisissez vos Crapauds Evénement

Sortez tous les Crapauds de la pioche, choisissez-en autant que vous voudrez.

On vous conseille 10 Crapauds maximum pour une partie suffisamment chaotique sans transformer votre table en marécage.
Remettez les Crapauds non utilisés de côté.

Vous voulez en mettre 1 ? 20 ? Tous les Crapauds ? Faites ce que vous voulez, le jeu est chez vous, on a eu vos sous, on n'est plus responsables de rien !

3 - Préparez la Boutique !

C'est ici que naîtront vos plus grandes stratégies et vos achats les plus regrettables.

- . Placez les compteurs de vie sur **20**.
- . Mélangez bien la pioche et placez-la perpendiculairement entre les 2 joueurs.
- . Déterminez le premier joueur avec la méthode scientifique de votre choix.
- . Au début du premier tour, révélez 3 cartes face visible au centre de la table.

Ces 3 cartes forment La Boutique, que vous apprendrez à gérer page 4.

Il a menti, c'est super long cette connerie



DEROULEMENT DU TOUR

Un tour se déroule en 2 grandes phases. Oui seulement 2, on a fait au plus court pour les plus bêtes d'entre vous.

1 - Début du tour

Résolvez tous les effets de début de tour :

- . Dégâts persistants
- . Effets de cartes
- . Crapauds Evénements
- . Autres saloperies laissées là par ton adversaire.

Puis récupérez :

+2 **OR**
+2 **MANA**

Félicitations tu es maintenant financièrement autonome et prêt à prendre de mauvaises décisions, essaie seulement de ne pas perdre plus vite que ton adversaire.

2 - Phase de jeu

Pendant ton tour, tu peux effectuer ces actions dans l'ordre de ton choix :

- . Poser des cartes sur ton terrain
- . Jouer des cartes déjà posées OU dans ta main
- . Vendre une
- . Acheter des cartes dans la Boutique
OU
- . Piocher une carte dans la pioche

Le **TWIST** est ici, durant chacun de tes tours tu peux piocher une carte dans la pioche OU acheter une ou plusieurs cartes dans la Boutique, c'est globalement la seule interdiction du jeu.



LES ACTIONS

Acheter

Tu peux acheter une ou plusieurs cartes présentes dans la Boutique en payant leur coût en **OR**.

Si tu achètes au moins une carte durant ton tour,

- . Tu NE peux PLUS piocher de cartes dans la pioche ce tour-ci
- . A la fin de ton tour, les cartes restantes dans la Boutique sont défaussées
- . Au début du tour de ton adversaire, 3 nouvelles cartes seront révélées

Bref, Boutique ou Pioche, pas les deux.

Piocher

Une fois par tour, tu peux piocher gratuitement 1 carte dans la pioche, mais si tu le fais, tu ne pourras plus acheter de cartes dans la Boutique ce tour-ci.

Pioche ou Boutique, oui on vient de le dire plus haut, et si ça suffit pas on le dira encore une fois à la toute fin du livret.

C'est important.

Poser une carte

Certaines cartes doivent d'abord être posées sur la table avant de pouvoir être utilisées. Voir les attributs page 8.

Les cartes "Permanent" coûtent généralement du **MANA** pour être posées.

Les sorts élémentaires, eux, peuvent être posés gratuitement.

Une carte posée n'est pas forcément utilisée immédiatement, elle attend simplement son heure, comme un type beaucoup trop calme au fond d'une taverne.

Jouer une carte

Une carte déjà posée peut être utilisée en payant son éventuel coût en **MANA**. Appliquez ensuite son effet.

Sauf indication contraire, une même carte ne peut être utilisée qu'une fois par tour. Même Tarnemor a ses limites.



Vendre une carte

Une fois par tour, tu peux défausser une carte de ta main pour récupérer au choix :

1 **MANA** ou 1 **OR**

Une seule carte par tour, on n'est pas sur LeBeauCoin.

EXEMPLE DE TOUR

Ludo et Rabah règlent un différend parfaitement habituel à coups de magie dans La Boutique de Sorts, vieille échoppe dans une ruelle sombre de Tarnemor.

Tour 1

Ludo commence, pose son sort élémentaire de niveau 1, gagne 2 **OR** et 2 **MANA**.

Ludo jette un oeil aux 3 cartes visibles de la Boutique, il repère une carte élémentaire de niveau 2 correspondant à son sort niveau 1.

Il l'achète pour X **OR** et décide de le poser tout de suite sur son sort niveau 1.

Ludo utilise X **MANA** pour utiliser son sort niveau 2 sur Rabah.

Rabah perd 2 **PV**.

Ludo décide de terminer son tour et défausse les cartes visibles restantes de la Boutique.

Tour 2

Rabah commence, dévoile 3 nouvelles cartes dans la Boutique, pose son sort élémentaire de niveau 1 et gagne 2 **OR** et 2 **MANA**.

Rabah décide de piocher 1 carte gratuitement, c'est un **Crapaud**. Il place le Crapaud au centre de la table, résout son effet si nécessaire, c'est le nouveau **Crapaud** Événement. S'il y en avait déjà un, celui-ci remplace l'ancien.

Rabah peut maintenant repiocher 1 autre carte. (On allait quand même pas le laisser bredouille). Il décide de la défausser pour gagner 1 **OR**.

Rabah utilise son sort niveau 1 pour taper sur Ludo pour X **MANA** et termine son tour.

Rabah n'a rien acheté dans la Boutique, elle reste donc en place pour Ludo.

Quelques précisions

Piocher une carte **Crapaud** OU une carte +2 **OR** / +2 **MANA**, permet de repiocher une carte juste après.

Tu ne peux défausser qu'une seule carte par tour maximum. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que tu peux avoir en main ou sur ton terrain.

Quand une carte contredit une règle générale de ce livret, la carte gagne.

Si une situation semble ambiguë, relisez calmement la carte.

Si elle semble toujours ambiguë, débattiez entre vous pendant 20 minutes, insultez notre game design puis contactez-nous, on se fera un plaisir d'arbitrer la situation et de corriger ça dans les futures versions du jeu.

Contacts en fin de livret. :)

LES DIFFERENTS TYPES DE CARTES

Sorts élémentaires

Les sorts élémentaires constituent la base de ton arsenal.

Ils sont gratuits à poser sur le terrain mais nécessitent du **MANA** pour être utilisés.

Ils existent en plusieurs versions et peuvent donc devenir progressivement beaucoup moins ridicules.

Améliorer un sort

Tu peux obtenir des versions de niveau supérieur directement dans la Boutique ou la pioche.

Si t'attrapes 2 exemplaires identiques d'un même sort, même nom et même niveau, la carte concernée gagne immédiatement 1 niveau.

La carte supplémentaire est consommée, cherche la carte de niveau supérieure dans la pioche ou défausse et pose la sur ton terrain.

2 sorts moyens deviennent donc un sort légèrement moins moyen, c'est ça le progrès.

Sorts classiques



Les sorts classiques fonctionnent globalement comme les sorts élémentaires sauf qu'ils demandent du **MANA** pour être utilisés ou posés ou les 2.

Ils en existent différents types (permanent, unique etc... voir page X)

En échange ils ont tendance à être plus violents, spécialisés ou simplement plus stylés ! La magie gratuite ça serait trop beau.

Améliorations



Les Améliorations renforcent durablement ou temporairement les mages, les sorts, les armes, ou tout autre élément indiqué sur la carte.

Elles peuvent être posées :

- . Directement sur ton terrain
- . Sous la carte qu'elles améliorent
- . Jouées comme un sort classique

Elles coûtent du **MANA** pour être jouées ou posées.

Filouteries



Les Filouteries existent pour rappeler une chose essentielle, c'est pas de la triche si la carte dit que tu as le droit de le faire.

Elles ne coûtent PAS de **MANA** et servent principalement à te perturber toi et ton adversaire.

Armes

Les Armes proposent une approche quelque peu différente de la magie, l'abandonner complètement.

Une arme peut être posée gratuitement sur ton terrain et peut être utilisée chaque tour gratuitement, y compris celui où elle arrive en jeu.
En revanche, dès que tu poses ton arme :

- . Tu ne peux plus utiliser de **MANA** tant que l'arme est sur le terrain.
- . Tu ne peux jouer que des cartes ne nécessitant pas de **MANA**.

Les armes sont puissantes et régulières, là où les sorts commencent plus bas mais s'améliorent.



C'est donc un choix simple, continuer à développer ta magie comme un mage digne de ce nom, ou prendre un gros machin et commencer à taper tout ce qui bouge.

Une arme ne peut être détruite par seulement une poignée de cartes, ce choix est donc presque irréversible.

Réfléchis-y au moins 2-3 secondes avant de faire tournoyer ton épée au-dessus de ton chapeau Zarbazar flambant neuf.

CRAPAUDS EVENEMENT



Aaaaah les **Crapauds**,

Quand un **Crapaud** apparaît dans la Boutique ou est pioché, place-le directement au centre de la table, visible pour les 2 joueurs, et appliquez son effet si nécessaire.

Puis pioche une nouvelle carte pour remplacer celle que tu aurais dû recevoir ou avoir dans la Boutique si le **Crapaud** n'avait pas décidé d'intervenir.

Ce **Crapaud** devient le **Crapaud Événement**, un seul **Crapaud** peut être actif à la fois.

Si un nouveau **Crapaud** sort de la pioche, place le sur l'ancien, il devient le nouveau **Crapaud Événement**.

Résolvez les effets des **Crapauds** à leur apparition si nécessaire, sinon au début de chaque tour.

Les **Crapauds** aiment le changement, vous 2, probablement moins.

LES ATTRIBUTS



Chaque carte possède également un attribut tout en bas en tout petit.

Unique

La carte est utilisée une seule fois, puis défaussée.

Permanent

La carte reste sur la table après avoir été posée et continue d'agir jusqu'à sa destruction. Elle s'installe, prend ses aises comme personne.

Instantanée

La carte peut être jouée à n'importe quel moment, y compris le tour de ton adversaire. Oui, même pendant son turbo combo magique de la muerte. La carte est défaussée après utilisation.



GLOSSAIRE

Action

Poser, jouer, acheter ou vendre une carte.

Amélioration

Carte renforçant durablement un sort, une arme ou votre mage.

Arme

Carte permanente utilisable gratuitement chaque tour mais condamnant définitivement ton utilisation du **MANA**.

Attribut

Propriété indiquant si une carte est Unique, Permanent ou Instantanée

Boutique

Les 3 cartes face visible disponibles à l'achat au centre de la table.

Crapaud Événement

Carte globale active au centre de la table jusqu'à son remplacement

Défausser

Envoyer une carte dans la pile de défausse sans appliquer son effet.

Filouterie

Carte gratuite principalement conçue pour transformer ton adversaire en ennemi personnel.

Mana

Ressource utilisée pour poser ou utiliser certaines cartes.

Pioche

Pile face cachée contenant les cartes restantes.

Vendre

Défausser une carte contre 1 **OR** ou 1 **MANA**, une fois par tour.

Alors ? On a un p'tit doute ?



UNE QUESTION ?

Vous avez une question sur une règle ?

Une suggestion ? Une réclamation ?

Une théorie absurde sur Tarnemor ?

Vous êtes persuadés d'avoir découvert une combinaison complètement pétée que personne n'avait prévue ?

Contactez-nous !

Ludo et Rabah lisent presque tous les parchemins qu'on leur envoie.

**Email : contact@laboutiquedesorts.fr
Réseaux Sociaux**

Et si vous voulez découvrir davantage l'univers de Tarnemor et de sa Boutique de Sorts, son histoire et les raisons qui ont conduit cette civilisation à devenir ce qu'elle est aujourd'hui,

vous trouverez tout ça sur notre site et sur la page **Crapaud Bavard !**



LaBoutiquedeSorts.fr



Le Crapaud Bavard



Fin

**Vous connaissez maintenant les règles.
En théorie.
Bonne chance.**



**Vous allez en
avoir besoin !**

La Boutique de Sorts
BrainDeadGames - Livret de règles v1