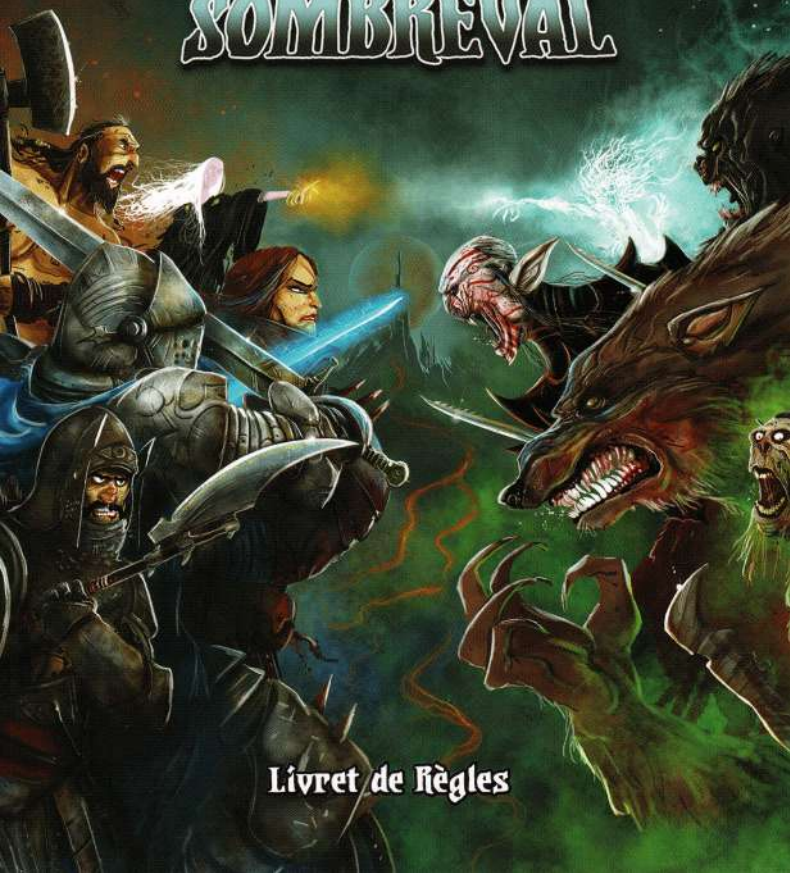


VALERIA

LE ROYAUME

SOMBREVAL



Livret de Règles

L'Histoire de Sombreval

Les ténèbres se répandent au cœur du Royaume de Valéria qui n'est déjà plus que l'ombre de ce qu'il était. Des Loups-Garous, des Vampires, et nombre d'autres créatures de la nuit rôdent lorsque la lune est haute et terrifient votre peuple. Mais n'ayez crainte, de nouveaux Citoyens se joignent à votre lutte et certains sont spécialisés dans l'élimination de ces sombres créatures ! Une fois encore, Ducs et Duchesses, il vous incombe de repousser ces hordes sauvages et affamées pour sauver Valéria et, pour l'un ou l'une d'entre vous, prendre place sur son trône !

Mis en place

Remarque : Les règles présentées ci-dessous vous expliquent uniquement comment intégrer les nouvelles cartes Événement dans vos parties. Pour la mise en place de toutes les autres cartes, reportez-vous aux instructions des règles du jeu de base.

Ces consignes remplacent le paragraphe Cartes Épuisé de la mise en place du jeu de base et ajoutent un élément à la Phase d'Actions. Toutes les autres règles s'appliquent normalement.

Mise en place des cartes Épuisé et Événement

Prenez 1 carte Épuisé par joueur ainsi que 1 carte Événement par joueur (face cachée) et mélangez-les ensemble. Placez le paquet ainsi formé au-dessus de la ligne des cartes Monstre. Remettez les autres cartes dans la boîte.

Remarque : Si vous souhaitez jouer avec une carte Événement particulière, vous pouvez la présélectionner parmi les cartes Événement que vous mélangez avec les cartes Épuisé.

Phase d'Actions

Après avoir révélé une carte Événement, résolvez son effet avant de réaliser votre action suivante ou de passer à la phase suivante. Si cette carte vous permet de réaliser une ou plusieurs actions, ces actions ne sont pas décomptées comme des actions de votre tour. Si plusieurs joueurs sont concernés par cette carte, ils réalisent leurs actions dans l'ordre du tour, en commençant par le joueur actif.

Nouveaux symboles



Joker : Représente les trois Ressources du jeu (Force, Or et Magie). Ce symbole est présent sur tous les types de cartes. Lorsqu'un chiffre est présent sur ce symbole, il indique la quantité d'une Ressource unique de votre choix. Si ce symbole est lui-même un pouvoir ou une récompense, vous devez prendre le nombre de jetons correspondants d'une Ressource de votre choix (pas une combinaison) dans la réserve.

Les symboles suivants correspondent à de nouvelles "instructions".



Carte Bannie : Une carte de votre choix est retirée de la partie. Vous ne pouvez pas retirer des cartes de Départ. Se lit comme "bannissez 1 carte".

Les Monstres proviennent de 5 nouvelles Zones frontalières de Valéria :



Égouts



Catacombes



Bois



Antres



Cryptes



Gardien : Le Gardien est un nouveau type de Monstre. Les Gardiens appartiennent à la Zone indiquée sur leur carte. Lors de la Mise en Place, le Gardien est placé sur le Chef (en-dessous de tous les autres Monstres) dans la pioche correspondant à sa Zone, quelle que soit sa valeur de Force.

Précisions sur les cartes

Palais de la Lune Écarlate : Après avoir payé 2 Magies, vous devez relancer les 2 dés (vous ne pouvez pas relancer 1 seul dé). Vous devez utiliser cet effet avant ou après avoir utilisé d'autres Domaines affectant les dés.

Opéra Niché : Si vous gagnez de la Magie (quelle que soit la quantité) lors de la Phase de Récolte, vous gagnez 1 Magie supplémentaire. Vous ne gagnez pas 1 Magie supplémentaire par carte activée vous faisant gagner de la Magie.

Laboratorium: Une fois retournée, une carte ne peut plus être activée jusqu'à la fin de la partie. Lors du Décompte, la carte est replacée face visible et compte dans l'attribution des PVs des cartes Duc.

Tombe Antique : Les jetons Force ajoutés à un Monstre augmentent sa valeur de Force pour tous les joueurs qui cherchent à le terrasser.

Caverne Maudite : Tous les joueurs, y compris celui construisant ce Domaine, doivent retourner un Citoyen. Une fois retournée, une carte ne peut plus être activée jusqu'à la fin de la partie. Lors du Décompte, la carte est replacée face visible et compte dans l'attribution des PVs des cartes Duc.

Avant-Poste des Corbeaux : Ce Domaine ne s'active que lorsque l'un de vos adversaires terrasse un Monstre, pas lorsque vous en terrassez un.

Éveil du Seigneur Noir : Lorsque cet Événement est en jeu, toutes les valeurs de Magie des Monstres sont augmentées de 1 : **si le Monstre ne possédait pas de valeur de Magie, vous devez payer 1 Magie.**

Obole pour les Pauvres : Si vous n'avez pas 2 Ressources identiques, vous ne devez pas donner de Ressource à un autre joueur.

Dragon : Les Dragons octroient à leur propriétaire une action *Terrasser un Monstre* supplémentaire lors de la Phase de Récolte. Ce n'est pas considéré comme l'une des deux actions de votre Phase d'Actions. Tout Domaine ou carte Événement se déclenchant pendant la Phase d'Actions n'est pas activé lorsque vous réalisez cette action bonus. Par exemple, l'**Avant-Poste des Corbeaux** ne serait pas activé car il ne se déclenche que lors d'une Phase d'Actions.

Get these **Valeria: Card Kingdoms Expansion Packs** today!



©2018 Daily Magic games. Valeria: Card Kingdoms - Shadowvale, Daily Magic Games, and all related marks are TM and ©Daily Magic Games, LLC. All rights reserved. www.DailyMagicGames.com