



CHASSEURS DE LÉGENDES

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Pendant des siècles, la paix a régné sur la Contrée des Perles jusqu'au jour où le magicien sombre Grim, perturba l'équilibre entre le Bien et le Mal. Les terres et le peuple des Perles, engouffrés dans l'obscurité, n'eurent plus qu'un seul espoir : une prophétie. Un héros viendrait bientôt rétablir la lumière...

Aux côtés d'autres intrépides aventuriers, vous pénétrez dans la demeure d'un vieil enchanteur.

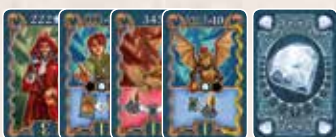
À l'intérieur, vous découvrez des portails menant à la Contrée des Perles peuplées de créatures dignes des mythes et de contes de fées.

Collectez des perles magiques, rassemblez des créatures fantastiques, augmentez votre pouvoir et devenez digne d'incarner la prophétie ! Celui qui amassera le plus de points de Pouvoir sera l' élu qui sauvera la Contrée de Perles.

CONTENU



56 cartes Perle
de valeur 1 à 8



54 cartes Personnage
avec un diamant au dos



5 Portails

MISE EN PLACE

Les cartes Perle et les cartes Personnage sont mélangées séparément. On place **quatre cartes Perle** en ligne au centre de la table, et le reste de la pioche correspondante à côté, face cachée. On place ensuite deux cartes Personnage au centre de la table, et le reste de la pioche correspondante à leur côté, face cachée.

Chaque joueur prend un Portail et le place devant lui. Un premier joueur est tiré au sort, et ce dernier retourne son portail sur la face indiquant l'icône « Premier Joueur ».

Mise en place pour trois joueurs



Note : Les cartes Perle et Personnage possèdent des pioches et défausses séparées. Ces cartes sont toujours piochées et défaussées dans leur pioche et défausse respectives. Lorsqu'une pioche est vide, on mélange la défausse correspondante pour constituer une nouvelle pioche.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le premier joueur commence puis la partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, un joueur peut choisir trois actions parmi les quatre suivantes :

- Prendre **une** carte Perle,
- Défausser et remplacer **les quatre** cartes Perle visibles,
- Placer **une** carte Personnage sur son Portail,
- Activer un Personnage

Il peut effectuer ces actions dans l'ordre de son choix, et peut effectuer une action plusieurs fois s'il le souhaite.

Prendre une carte Perle

Le joueur prend une des quatre cartes Perle visibles ou la carte du dessus de la pioche, et la place dans sa main. S'il prend une carte face visible, il la remplace immédiatement par une carte de la pioche.



Si une carte Perle avec l'icône « Échange » est retournée, les deux personnages actuellement visibles sont défaussés et remplacés par deux nouvelles cartes Personnage de la pioche (exception : cette icône est ignorée lors de la mise en place du jeu).

Limite de cartes en main : à la fin de son tour, un joueur ne peut avoir plus de cinq cartes en main. Si c'est le cas, il doit se défausser des cartes de son choix jusqu'à atteindre cette limite.

Défausser et remplacer les quatre cartes Perle visibles

Le joueur défausse les quatre cartes Perle visibles sur la table et les remplace par quatre nouvelles cartes de la pioche correspondante.



Placer une carte Personnage sur son Portail

Le joueur prend une des deux cartes Personnage visibles **ou** la première carte Personnage de la pioche et la place sur son Portail, en prenant soin d'orienter l'illustration du personnage face à lui (exception : le « Feu Follet », voir page suivante). S'il choisit une carte face visible, il la remplace par une carte de la pioche immédiatement.

Un Portail ne peut contenir que deux cartes Personnage. Si un joueur souhaite placer un autre (troisième) personnage sur son Portail, il doit **d'abord** défausser un des deux personnages présents sur son Portail. Puis il y place le nouveau personnage.







Activer un Personnage

Au dessus de chaque illustration des personnages est indiquée une combinaison de cartes Perle. Afin d'activer un Personnage, le joueur défausse les cartes Perle correspondantes depuis sa main, tourne la carte Personnage de 180 degrés et la place à **droite** de son Portail.



Il faut défausser deux cartes Perle de valeur 6 et deux cartes Perle de valeur 8 afin d'activer ce Personnage.

Exemple de combinaisons de cartes Perle :

 = deux cartes Perle de valeur 1
 = une carte Perle de valeur 5, une de 6 et une de 7
 = deux, trois ou quatre cartes identiques
 = deux paires
 = trois cartes dont la somme est égale à 7
 = n'importe quelle nombre de cartes dont la somme est égale à 10

 = trois 4 ou trois 5
 = trois 2 et un Diamant
 = trois cartes Perle paires
 = trois cartes Perle impaires
 = n'importe quelle paire et deux 6
 = une suite de trois ou cinq valeurs consécutives

Les personnages activés peuvent rapporter des points de Pouvoir, des diamants, et/ou une capacité spéciale (voir la liste à la fin de ces règles):

012345 Les points de Pouvoir (de 1 à 5) sont indiqués en jaune en haut des cartes Personnage activées.

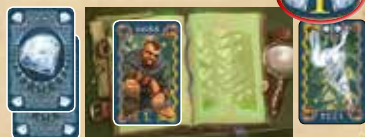
Si un ou plusieurs symboles Diamant sont présents aux côtés des Point de Pouvoir, le joueur prend immédiatement le nombre de cartes Personnage correspondant depuis la pioche et les place à gauche de son Portail face Diamant visible.

Utiliser les diamants :

Si un joueur n'a pas les bonnes cartes Perle pour activer un Personnage, il peut utiliser un Diamant pour augmenter – **mais pas réduire** – la valeur d'une carte Perle de 1. Par exemple, une carte Perle de valeur 4 devient une carte Perle de valeur 5. Un seul diamant peut être utilisé sur chaque carte Perle. Les Diamants ainsi utilisés sont placés dans la défausse des cartes Personnage.

Attention : Il n'est pas possible de créer une carte Perle de valeur 9 à l'aide d'un diamant.

Pour avoir activée la Licorne, le joueur gagne 1 point de Pouvoir et 2 diamants.



Fin d'un tour

Le tour d'un joueur prend fin après sa troisième action. S'il a plus de 5 cartes en main, il doit alors se défausser de cartes jusqu'à atteindre cette limite. Puis c'est au tour du joueur à sa gauche.





Lorsqu'un des joueurs totalise 12 points de Pouvoir ou plus (grâce aux cartes Personnage), il déclenche la fin de partie. Terminer le tour en cours avant de réaliser un tour final. La partie s'achève alors et le joueur totalisant, à ce moment, le plus de points de Pouvoir remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le plus de diamants qui l'emporte.


Capacités spéciales des cartes Personnage


Attention : utiliser les capacités rouges et bleues des personnages ne compte pas comme une action.


Les capacités rouges ne sont utilisées qu'une seule fois et doivent être utilisées lors de l'activation du Personnage.

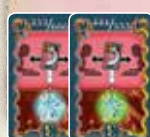
 Le joueur peut immédiatement effectuer trois actions supplémentaires.

 Le joueur suivant gagne une action supplémentaire pour son prochain tour.

 Le joueur prend une carte Personnage sur le Portail d'un autre joueur et le défausse.

 Le joueur consulte les cartes Perle d'un adversaire puis en choisit une qu'il ajoute à sa main.


 Le joueur récupère une des cartes Perle qu'il vient de jouer.





Le « Feu Follet »


Le Feu Follet est le seul Personnage dont la carte est jouée à l'envers sur le Portail. Tant qu'une carte Feu Follet est posée sur le Portail d'un joueur, ses voisins de gauche et de droite peuvent aussi l'activer durant leur tour. Le joueur qui active le Feu Follet gagne 3 points de Pouvoir et place cette carte à droite de son Portail.


Les capacités bleues prennent effet immédiatement et sont permanentes. Selon leur capacité, elles peuvent être utilisées avant votre première action, n'importe quand durant votre tour ou après la dernière action de votre tour.


 Les cartes Perle de valeur 1 de la main du joueur peuvent être utilisées comme des 8 lors de l'activation d'un Personnage.

 Le joueur peut défausser une carte Perle de valeur 2 pour prendre 1 Diamant.

 Le joueur bénéficie d'une action supplémentaire par tour (y compris celui durant lequel il active ce Personnage).

 Après sa dernière action, et une fois par tour, le joueur peut défausser toutes les cartes de sa main et en piocher autant.

 Avant sa première action, le joueur peut consulter la première carte de la pioche Personnage et l'y replacer face cachée.

 Le joueur peut utiliser un Diamant pour réduire de 1 la valeur d'une carte Perle. Il ne peut pas réduire une carte Perle à 0. Il ne peut utiliser qu'un Diamant par carte. Les Diamants utilisés sont placés dans la défausse des personnages.



Sur certaines cartes Personnage figurent des cartes Perle avec une valeur ou le symbole « ? ». Le symbole « ? » représente n'importe quelle valeur de 1 à 8. À chaque fois qu'un joueur active le Personnage, il peut utiliser cette carte Perle une fois, comme si elle provenait de sa main. Une carte Perle figurant sur un Personnage ne compte pas dans la limite de 5 cartes en main. Sa valeur ne peut être augmentée ni réduite à l'aide d'un Diamant.



Exemple : Un joueur souhaite activer Le Petit Chaperon Rouge sur son Portail. Il joue les cartes Perle de valeurs 4, 7 et 8 depuis sa main, et complète la combinaison en utilisant le 5 du Nain et le symbole « ? » du Dragon afin d'obtenir un 6. Ainsi il active Le Petit Chaperon Rouge et ne défausse que 3 cartes de sa main.



© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH

Auteur : Johannes Schmidauer-König
Illustrations : Dennis Lohausen



Données et adresses
à conserver. 11-2015

Adaptation et
distribution française :



ZAL Les Garennes
F 62930 Wimereux - France
www.gigamic.com