



# 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 enchanter. 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



## MISE EN PLACE

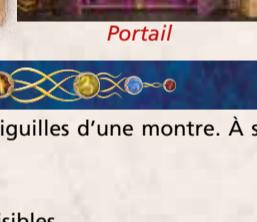
Les cartes Perle et les cartes Personnage sont mélangées séparément. On place quatre cartes Perle en ligne au centre de la table, et le reste de la pioche correspondante à côté, face cachée. On place ensuite deux cartes Personnage au centre de la table, et le reste de la pioche correspondante à leur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

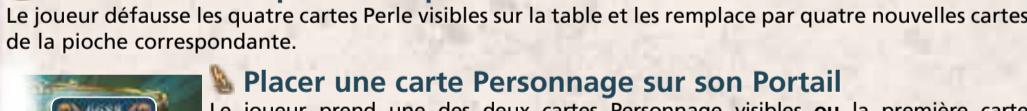
Le premier joueur commence puis la partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, un joueur peut choisir trois actions parmi les quatre suivantes :

- 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.



**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.

