

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



Préambule

T'es-tu déjà demandé où le Jour se reposait pendant la Nuit et où la Nuit récupérerait pendant que le Jour nous rendait visite? Quel endroit est si beau que le Jour comme la Nuit voudrait y rester éternellement ? C'est un endroit que les personnes normales comme toi et moi ont peu de chances d'apercevoir un jour, encore moins d'y aller, vous pouvez en être sûr ! Je peux, en revanche, t'en raconter une histoire... Et quelle histoire !

Le frère de la belle sœur du cousin issu de germain de la petite amie de mon meilleur copain avait une fille. Elle avait 14 fils, le plus jeune de ceux-ci, rencontra un vieil homme ronchonnant un matin. Le vieil homme divagua à propos d'un ravin traversé par un pont, sur lequel Dame Chance avait permis à un énorme arbre de pousser. Si tu grimpes à cet arbre suffisamment longtemps, tu arriveras à un endroit où, à peu près une seconde tous les dix mille ans, il est possible d'entrevoir une chute d'eau. Cette chute d'eau est nourrie par un lac débordant où il y a une île qui abrite un château colossal, juste au milieu.

C'est dans ce château, que tu ne pourras jamais apercevoir de cette façon, même avec tes meilleures jumelles, que mon histoire se déroule. Car c'est dans ce palace – oui, il s'agit plus d'un palace que d'un château en réalité – que les demoiselles Jour et Nuit résident. Elles s'y reposent tour à tour une fois qu'elles ont rempli leurs devoirs sur Terre. Bien entendu, elles ne s'y reposent jamais au même moment. Imagine un instant ! Jour et Nuit se reposant au même moment! Que se passerait-il sur Terre si cela devait se produire? La Terre, sans Jour et sans Nuit...

Mais après cinq milliards d'années à faire le même boulot, les sœurs se sont ennuyées de leur travail. « J'en ai marre de ça ! » siffla Nuit à Jour, un soir tard, lorsque Jour vînt remplacer Nuit peu avant le lever de Soleil. « Ne travaillons plus jamais ! » répondit Jour, haussant la voix. « Et si tu prenais quelques beaux jours de vacances sœurette, pendant que je m'occupe du palace... » ajouta Nuit sournoisement. « Je ne vais pas quitter ce somptueux palais ! » s'écria Jour en lançant un regard hagard à sa sœur. Jour était en colère, elle ne voulait pas partir, et elle ne voulait certainement pas partir pour faire plaisir à sa sœur, Nuit. « Pourquoi tu ne pars pas toi même? Tu peux prendre tes hiboux puants avec toi tant que t'y es ! Tu sais bien que j'y suis allergique, n'est-ce pas? » Cria Jour. Nuit se hérissa à cette remarque. Sa sœur aînée ne l'impressionnait pas. Il lui fallût peu de temps pour réfléchir. « Un duel... » dit Nuit mystérieusement. « Un duel. » confirma Jour.

Contenu de la boîte:

70 Sorts Nuit
70 Sorts Jour
44 Tuiles
1 Plateau de jeu
2 Pion Jour
2 Pion Nuit
1 Livret de règles (xx pages)
8 Marqueurs 'Mystifier'
18 Marqueurs Temple de Jour (dépolis)
12 Marqueurs 'Cristalliser'
12 Marqueurs Temple de Nuit (dépolis)

Mise en place (voir illustration):

- 1) « Livre de Sorts » de Nuit
- 2) Défausse de Nuit
- 3) Tuiles de Nuit
- 4) Marqueurs « Cristalliser »
- 5) Marqueurs « Temple de Nuit »
- 6) « Livre de Sorts » de Jour
- 7) Défausse de Jour
- 8) Tuiles de Jour
- 9) Marqueurs « Mystifier »
- 10) Marqueurs « Temple de Jour »
- 11) Plateau de jeu de la Vallée du Vide
- 12) Pion Nuit
- 13) Pion Jour

Introduction:

Jour et Nuit sont aux côtés opposés de la Vallée du Vide, un endroit qui fait froid dans le dos avec des rochers flottants, utilisé depuis la nuit des temps d'avant la mémoire comme terrain de bataille pour les causes justes.

Le but est de construire deux Temples et, ce faisant, honorer les Dieux et engendrer la justice. Naturellement, aucun des deux camps ne laissera l'autre faire son affaire tranquillement. Ils auront de nombreuses opportunités pour faire échouer les plans de l'autre. Car pour réussir à construire un Temple, ils devront prendre le contrôle de leurs environs.

Préparation:

1.1 Choisir un personnage.

Chaque joueur choisit un personnage et prend le pion correspondant de la boîte.

1.2 Livre de Sorts

Chaque personnage possède un set unique de cartes, dit Livre de Sorts. Jour utilise le Livre « Mystifier » et Nuit utilise « Cristalliser ». Chaque Livre de Sorts contient 70 cartes ou « Sorts », Pour commencer, mélange ton Livre de Sorts et pose-le sur la table, face cachée.

1.3 Défausse

A chaque fois qu'un Sort est joué, mets-le sur dans une pile séparée, face visible. Cette pile est la défausse. Les deux joueurs ont le droit de regarder toutes les cartes dans les deux défausses pendant la partie pour y regarder quels Sorts ont déjà été lancés.

1.4 Position de départ

Au début du jeu, les pions de chaque joueur doivent être placés, l'un dans le coin en bas à droite et l'autre en haut à gauche du Plateau de jeu : diagonalement opposés. Toutes les cases sur le Plateau de jeu sont vides. Les cases vides sont appelées « Tuiles Neutres ». Les deux joueurs commencent la partie en piochant les 5 premières cartes de leur Livre de Sorts. Jour commencent toujours la partie.

2 - Règles

2.1 - Phases dans un tour

Un tour consiste en quatre phases: (1) Réveil, (2) Lancement de Sorts, (3) Déplacement et (4) Retrait

Phase (1): Réveil

Jour comme Nuit disposent de 12 heures à dépenser pour effectuer des actions chaque tour. Un joueur n'est pas obligé de dépenser toutes ses heures, il peut également décider de se retirer et mettre fin à son tour.

Phase (2): Utilisation des Sorts

Pendant cette phase, les joueurs jouent efficacement les Sorts de leurs mains. Chaque Sort possède sa propre durée en nombre d'heures. C'est le chiffre écrit sur le coin en haut à gauche. Chaque fois qu'un joueur lance un Sort, on déduit ces heures du montant total d'heures qui restent. Un joueur peut lancer autant de Sorts qu'il veut à son tour, mais il ne peut en aucun cas dépenser plus de 12 heures. Après avoir lancé un Sort, il le défausse, texte visible, sur la pile de défausse.

Lorsque l'on lance un sort, on effectue le maximum d'instructions possibles. Par exemple : Nuit se trouve sur une Tuile de nuit et lance le Sort « Imitation » qui indique « change deux tuiles parmi les tuiles *entourant* la Tuile Occupée par Nuit ». Si deux ou plus des tuiles *entourantes* peuvent être changées, Nuit doit en changer deux, même si cela ne la favorise pas. Si seule une tuile peut être changée, le Sort changera cette seule tuile.

Important : Un joueur n'est pas obligé de lancer des Sorts à tous les tours ! Il peut très bien sauter la phase Lancement de Sorts et aller directement à la phase Déplacement.

Propriétés des Sorts:

- 1: Durée du Sort (coût en heures)
- 2 : Nom du Sort
- 3 : Type de Sort (Mineur/Miracle)
- 4 : Condition
- 5 : Icône
- 6 : Effet
- 7 : Artiste
- 8 : Valeur de construction de deck

Phase 3: Déplacement

Certains Sorts n'affectent que les environs directs d'un joueur. Cela signifie qu'il voudra déplacer son pion à différents endroits sur le plateau de jeu. Un joueur peut déplacer son pion sur n'importe quelle tuile *adjacente* à la tuile où il se trouve - *Tuile Occupée (par...)* - mais pas en diagonale. A chaque fois qu'il se déplace, on doit déduire trois heures du total d'heures qu'il lui reste.

Un joueur ne peut pas se déplacer sur la même tuile deux fois en un tour, y compris celle d'où il est parti. Il n'est donc pas permis de faire des allers-retours entre deux tuiles.

Se déplacer est le moyen de base d'obtenir de nouveaux Sorts. Pour chaque tuile visitée, un joueur doit piocher un Sort de son Livre de Sorts. Il ne peut pas choisir de se déplacer sans piocher de Sorts.

Par exemple: Jour décide de ne pas lancer de Sorts ce tour-ci, elle a donc 12 heures pour se déplacer. Cela fait : $12 \text{ heures} = 4 \times 3 \text{ heures}$, Jour se déplace de 4 tuiles ce tour-ci et pioche 4 Sorts de son Livre de Sorts. Encore une fois, elle n'est pas obligée d'utiliser toutes ces heures. Elle peut donc également choisir de se déplacer d'une, deux ou trois tuiles. Elle piocherait donc moins de Sorts et terminerait son tour avec des heures inutilisées.

Phase 4: Retrait

Pendant cette phase, un joueur vérifie s'il possède plus de cinq Sorts en main. Si c'est le cas, il prend les cinq Sorts qu'il veut le plus garder et défausse le reste. Il doit se défusser jusqu'à n'avoir plus que cinq cartes avant de terminer son tour.

S'il n'a que cinq Sorts ou moins en main, il termine son tour sans défusser de carte. Un joueur ne peut pas garder ses heures inutilisées pour son prochain tour.

2.2 - Construire un Temple

Le but du jeu est de construire deux Temples. Un Temple consiste en un ensemble de neuf tuiles d'un joueur (Jour ou Nuit) *adjacentes* les unes aux autres et pas encore intégrées à un Temple. Quand un joueur réussit à créer un ensemble de la sorte, il met un « Marqueur de Temple » sur chacune de ces 9 tuiles pour montrer que celles-ci font partie d'un Temple. Ces tuiles ne pourront plus être retournées ou changées du tout jusqu'à la fin de la partie !

Si après qu'un joueur joue un Sort, un Temple est créé avec plus de neuf de ses tuiles adjacentes les unes aux autres, le joueur choisit neuf de ces tuiles pour y placer les Marqueurs de Temple. Notons que les neuf tuiles choisies doivent former un Temple ensemble, si bien qu'elles doivent être *adjacentes les unes aux autres*.

Une fois qu'un joueur a construit son premier Temple, le jeu continue et le joueur termine son tour comme d'habitude.

Par exemple: Au début de son tour, Jour a un ensemble de huit Tuiles- de Jour adjacentes. Elle change alors deux autres tuiles en Tuiles- de Jour adjacentes aux autres huit tuiles. Ces dix Tuiles- de Jour sont adjacentes les unes des autres, que ce soit verticalement ou horizontalement. Jour choisit maintenant neuf de ces tuiles qui, ensemble, forment un ensemble de neuf tuiles adjacentes. Elle met un Marqueur de Temple sur chacune de ces neuf tuiles tandis que la dixième reste une Tuile de Jour normale et pourra être utilisée pour son prochain Temple.

3 - Références

Chaque Sort fonctionne de manière unique. Suivent quelques clarifications sur les termes utilisés sur les cartes nécessaires pour comprendre entièrement l'effet de chaque Sort.

Sur une carte, dans la description d'un Sort:

Les conditions sont écrites en italique.

Les termes standards sont écrits en gras.

Les actions standards sont soulignées.

3.1 - Termes Standards:

- Jour:** Joueur incarnant la Demoiselle Jour
- Nuit:** Joueur incarnant la Demoiselle Nuit
- Pion Jour:** Se réfère au pion utilisé par Jour
- Pion Nuit :** Se réfère au pion utilisé par Nuit
- Tuile Neutre :** Une case du plateau de jeu sans tuile dessus
- Tuile de jour :** Une tuile avec la face Jour au-dessus
- Tuile de nuit :** Une tuile avec la face Nuit au-dessus
- Tuile-Temple:** Une Tuile de Jour avec un Marqueur Temple inversé
- Tuile Occupée:** (ou *Tuile Occupée par...*) Une tuile où se trouve un pion. Les deux joueurs peuvent se trouver sur la même tuile et peuvent donc avoir la même « tuile occupée ».
Par exemple : La tuile où se trouve le Pion Jour est la *Tuile occupée par Jour*.
- Adjacente:** Se réfère aux tuiles qui sont directement adjacentes à une tuile, horizontalement, verticalement, mais pas en diagonale!
- Entourant :** Se réfère aux tuiles entourant directement une autre tuile, dans toutes les directions (y compris diagonalement!). Les tuiles qui sont « **adjacentes** » à une autre tuile sont aussi « **entourant** » cette tuile.
- Sort :** Un Sortilège. Chaque carte est un Sort. Il y en a quatre variétés : Sorts Mineurs , Sorts de Miracle, Sorts Cristallisants et Sorts Mystifiants. Toutes les variétés sont considérées comme des « Sorts ».
- Livre de Sorts:** Un deck de 70 cartes avec un thème. Le Livre de Sorts de Jour est appelé « Mystifier » et celui de Nuit est appelé « Cristalliser ». Quand il n'y a plus de Sorts restants, il faut mélanger sa défausse et l'utiliser comme son Livre de Sort.
- Temple :** Un ensemble de neuf tuiles de la même sorte (Jour/Nuit) *adjacentes* les unes des autres. Une tuile qui fait partie d'un Temple possède un marqueur de Temple dessus et ne peut plus être changée ni retournée. Elle compte toujours comme une tuile de Jour/Nuit pour les *conditions*
- X :** Si un Sort coûte 'X' heures à jouer, la valeur de X est expliquée sur le texte de la carte.
- Distance :** Si un Sort mentionne la distance entre deux tuiles, il se réfère au plus petit nombre de tuiles sur lesquelles un pion devrait se déplacer afin d'aller de l'une à l'autre.
Par exemple : Au début du jeu, la distance entre de Jour et Nuit est de 12 tuiles (5 horizontales et 7 verticales).

3.2 - Actions standards:

Retourner: Les Tuiles de Jour et de Nuit peuvent être retournées. Une Tuile de Jour devient une Tuile de Nuit et réciproquement. Les Tuiles Neutres ne peuvent pas être retournées.

Changer : Quand la Tuile qui doit être changée possède une Tuile de Jour ou de Nuit dessus, cette tuile est retournée. Autrement, si c'est une Tuile Neutre, le joueur place une de ses tuiles dessus (si le joueur est Jour, la Tuile Neutre devient une Tuile de Jour).

Piocher un Sort: . Un joueur prend la carte du dessus de son Livre de Sorts (sa pioche) et l'ajoute à sa main.

Déplacer: Parcourir des cases pour changer l'emplacement d'un pion. En bougeant un pion avec l'action d'un Sort, cela ne compte pas comme un déplacement. Ainsi, un joueur ne perd pas les 3 heures habituelles pour se déplacer et ne pioche pas de nouveaux Sorts. De plus, un joueur qui serait encore dans sa Phase de Lancement de Sorts peut continuer à lancer des Sorts après avoir bougé son pion.

Mystifier : Jour a des Sorts spéciaux qui Mystifient les Tuiles de Jour.

« Mystifier » une tuile se déroule en trois étapes :

1. Jour place le nombre de marqueurs Mystifier indiqué sur le Sort sur une Tuile de Jour
2. Au début du tour de Jour, un marqueur doit être retiré de toutes les tuiles possédant des marqueurs Mystifier dessus
3. Quand on enlève le dernier marqueur d'une Tuile de Jour, la tuile se transforme en une **Tuile-Temple** de Jour: on met un Marqueur Temple dessus et cette tuile ne pourra plus être changée ou retournée jusqu'à la fin du jeu.

Important : Quand une Tuile de Jour avec des marqueurs Mystifier dessus est retournée, on retire tous les marqueurs et la tuile devient une Tuile de Nuit ordinaire.

Pour voir la différence entre une Tuile-Temple de Jour et une Tuile de Jour qui fait partie d'un Temple, Jour place le Marqueur Temple sur les Tuiles-Temple indépendantes *avec le côté plat vers le haut*.

Cristalliser: Nuit possède des Sorts spéciaux qui Cristallisent les tuiles.

Crystalliser une tuile se fait en deux étapes :

1. Nuit place un marqueur sur une ou plusieurs tuiles. Quand une tuile est Cristallisée, Jour ne peut pas la retourner ni la changer. De plus, Jour ne peut pas se déplacer sur ces tuiles (quand la Tuile Occupée par Jour est Cristallisée, alors Jour ne peut pas se déplacer, à moins d'utiliser un sort approprié).
2. Au début du tour de Nuit, tous les marqueurs Cristalliser sont retirés de toutes les tuiles, sauf exception (voir *remarque* ci-après)

Il ne peut jamais y avoir plus d'un marqueur Cristalliser sur une tuile. Quand Nuit lance un Sort qui cristallise une tuile qui possède déjà un marqueur dessus, rien ne se passe. Si ce Sort Cristallise plusieurs tuiles en même temps, seules les tuiles qui n'ont pas déjà de marqueur Cristalliser dessus en reçoivent un.

Remarque: si un sort dit que des marqueurs cristalliser ne seront pas retirés au prochain réveil de nuit, ils le seront au tour d'après (ils durent donc deux tours au lieu d'un). Il est conseillé de les placer à l'envers (coté plat vers le haut) pour les distinguer. De plus, Nuit PEUT changer des tuiles Cristallisées sans enlever ses marqueurs.

Cristalliser et Mystifier ne s'affectent d'aucune façon. Une tuile Jour peut avoir des Marqueurs Mystifier et des Marqueurs Cristalliser dessus en même temps.

3.3 – Conditions:

De temps en temps, une condition doit être remplie avant qu'un joueur puisse lancer un Sort. Quand un Sort a une condition, celle-ci est écrite dessus *en italique* sur la première ligne du texte du Sort.

Par exemple:

Ce Sort ne peut être lancé que lorsque Nuit est sur une Tuile de Nuit.

Enfin, Jour et Nuit n'ont pas le droit de lancer aucun des Sorts à thème de l'autre (Mystifier/Cristalliser).

Par exemple: Jour lance « Voler la Passion », Jour regarde la main de Nuit et choisit le Sort « Cristalliser ». Jour ne peut pas lancer ce Sort, si bien que d'après le texte sur le Sort « Voler la Passion », il sera simplement défaussé.

4 - Fin du Jeu:

Il y a trois fins possibles au jeu. Pendant la partie, une de ces situations arrivera :

4.1 - Victoire Normale:

Un joueur gagne la partie quand il a réussi à construire son deuxième Temple (les deux Temples peuvent se toucher mais doivent être distincts, totalisant 18 tuiles)

4.2 – Égalité:

Quand un joueur a déjà construit un Temple et qu'un autre réussit à en construire un également, il peut être impossible pour n'importe lequel des deux joueurs de construire un deuxième Temple. Ceci car il n'y a tout simplement plus aucune zone assez grande pour abriter les 9 tuiles adjacentes nécessaires. Dans ce cas, la partie se termine sur une égalité, étant donné qu'il n'est plus possible pour aucun des joueurs de gagner le jeu.

4.3 - Victoire de Jour par défaut:

Quand au début du tour de Jour, une tuile Mystifiée se transforme en **Tuile-Temple** de Jour, il peut arriver que Nuit ne puisse plus créer de second Temple car il n'y a plus d'endroits sur le plateau où Nuit pourrait créer un ensemble de neuf tuiles adjacentes. A partir de ce moment, seule Jour peut gagner en construisant un deuxième Temple, et Nuit a perdu sa chance de gagner la partie. Par conséquent, la partie s'arrête et Jour est déclarée gagnante. Chaque joueur devra être attentifs à voir si cette situation arrive et c'est à Nuit d'essayer de l'éviter.

Par exemple: Jour commence son tour et retire le dernier marqueur Mystifier d'une de ses Tuiles de Jour. Elle se transforme donc en Tuile-Temple de Jour. Cette Tuile-Temple ferme l'écart entre une autre Tuile-Temple de Jour et le centre du plateau. Il n'y a plus d'endroits possibles où Nuit pourrait créer un deuxième Temple, mais c'est encore le cas pour Jour, étant donné qu'elle peut inclure ses Tuiles-Temple dans son Temple. Jour gagne la partie.