

# CARDIA

## PROTECTEURS DE LA NATURE

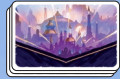
V1



### MATÉRIEL



12 cartes  
Protecteur  
(3 par faction)



5 cartes Lieu

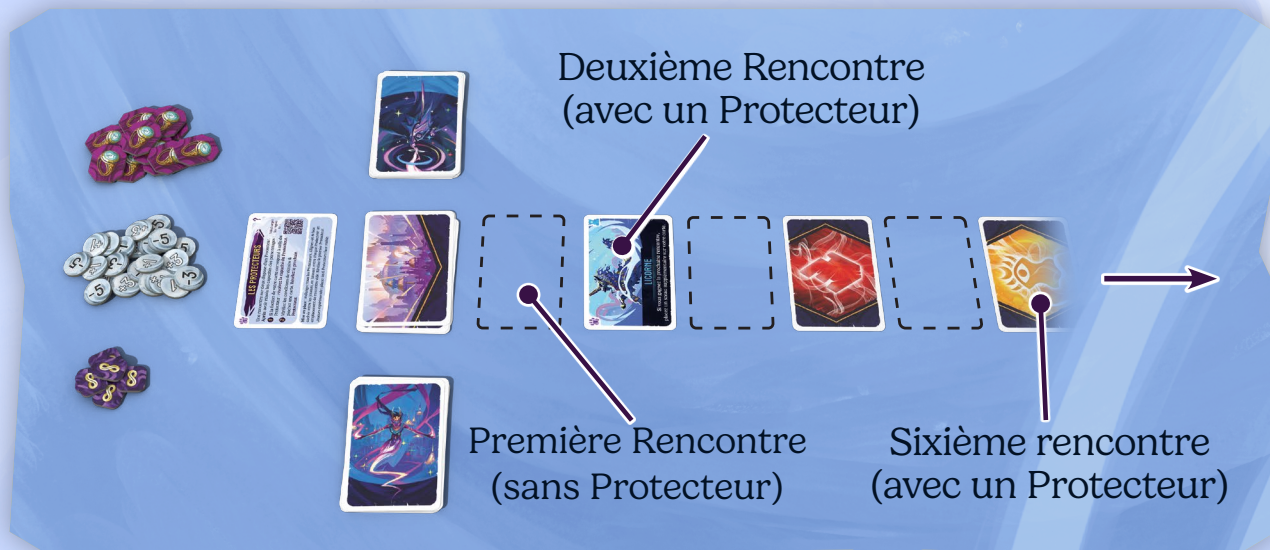


1 carte Référence

### MISE EN PLACE

- 1 Suivez la mise en place habituelle (voir pages 2 et 3 du livret de règles du jeu de base).
- 2 Placez la carte Référence de cette extension à portée des joueurs.
- 3 Mélangez les **12 cartes Protecteur** (peu importe que les dos des cartes soient différents). Alignez-en **6, face cachée**, en partant de la pile de cartes Lieu. Laissez un emplacement de rencontre vide entre la pile de cartes Lieu et la première carte Protecteur, puis entre chaque carte Protecteur. Ainsi **une rencontre sur deux** dispose d'un Protecteur.

Révélez maintenant le **premier** Protecteur (le plus proche de la pile de cartes Lieu).



- 4 Rangez dans la boîte de jeu les cartes Protecteur inutilisées.
- 5 Optionnel : si vous jouez avec un lieu, choisissez-en un et placez-le face visible sur la pile de cartes Lieu, comme d'habitude (pour plus d'infos, voir page 4).





### VARIANTE STRATÉGIQUE

Après avoir joué quelques parties avec les Protecteurs et si vous aimez planifier vos coups, placez les 6 Protecteurs **face visible** au début de la partie.

# LES PROTECTEURS

Une rencontre sur deux dispose d'un Protecteur.

Appliquez les règles habituelles pour les rencontres qui n'ont pas de Protecteur.

Chaque Protecteur appartient à **une faction**    , reconnaissable au symbole illustré sur le recto et le verso de la carte.

Chaque Protecteur possède une **capacité**.



La Licorne appartient à la faction **Dynastie** 

## 1. JOUER DES CARTES

Jouez une carte, en respectant les règles habituelles. La présence ou non d'un Protecteur dans la rencontre n'a pas d'importance.

## 2. ACTIVER UNE CAPACITÉ

Activez les capacités du personnage perdant et résolvez-les en appliquant les conséquences éventuelles sur les autres cartes. **Ensuite**, activez la capacité du Protecteur de cette rencontre.


**Vous ne résolvez la capacité du Protecteur d'une rencontre **que si** vous avez joué une carte de la même faction que celle du Protecteur.**

Vous devez résoudre autant que possible la capacité du Protecteur.


Si les **deux** joueurs ont joué une carte correspondant à la faction du Protecteur, **chaque joueur** active la capacité. L'ordre d'activation n'a aucune importance.

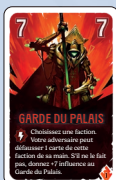


**Vous** avez joué un **GARDE DU PALAIS** qui appartient à la **Guilde** .

Puisque l'**ÉLÉPHANT** appartient également à la **Guilde** , vous activez sa capacité : *Donnez +5 influence à votre carte de la rencontre précédente.*



Vous posez  sur votre **SABOTEUR** (5), ce qui vous fait gagner sa rencontre.



Votre adversaire n'a pas joué de carte **Guilde** , elle n'active donc pas la capacité de l'**ÉLÉPHANT**.

**Exception** : dans chaque faction, il existe un Protecteur dont la capacité ne s'active que lorsqu'**une seule** personne joue une carte correspondant à sa faction. Si les **deux** joueurs jouent chacun une carte de la faction de ce Protecteur, il ne se passe **rien**.



**Vous** avez joué la **JUGE** qui est la seule carte *Dynastie* de cette rencontre. Cela vous permet d'activer le **CHAT** :  
*Si votre carte est la seule carte Dynastie de cette rencontre :*  
 retournez sur leur autre face tous les modificateurs d'une carte de votre choix.

Vous retournez le posé sur la **CARTOMANCIENNE (6)** en .  
 Désormais votre **GARDE DU PALAIS (7)** a plus d'influence et vous gagnez donc la rencontre.

Si chaque joueur avait joué une carte *Dynastie*, aucun d'eux n'aurait pu activer la capacité du **CHAT**.

### 3. FIN DU TOUR

Révélez le **Protecteur suivant** dans le sens de déroulement du jeu.

Effectuez ensuite la phase 3, en respectant les règles habituelles.

Si tous les Protecteurs ont été révélés, jouez toutes les rencontres suivantes sans Protecteur.

### CAS PARTICULIERS

- Si la rencontre en cours est défaussée à la phase 2 (avec l'**ASSASSIN (1)** par exemple), le Protecteur **n'est pas** activé lors de ce tour. À la place, vous jouez la prochaine rencontre sur **le même** emplacement et pouvez alors tenter d'activer le Protecteur à ce moment-là.
- Si une rencontre passée est défaussée (avec le **GARDIEN DU MARAIS (13)** par exemple), **décalez toutes les cartes des rencontres** ultérieures pour combler les emplacements libérés (voir page 17 du livret de règles du jeu de base). Il peut donc arriver que le Protecteur de la rencontre en cours soit de nouveau « disponible » et que vous puissiez à nouveau l'activer. Rien ne change pour les rencontres passées (avec ou sans Protecteur).
- Une carte piochée grâce à la **MARIONNETTISTE (10)** est considérée comme jouée et active un Protecteur de la faction correspondante.

### DESCRIPTION DES CARTES



**LICORNE** : placez un sceau supplémentaire sur **votre carte de la prochaine rencontre**, si elle gagne sa rencontre. Si la carte ayant le sceau supplémentaire est défaussée, l'effet n'est plus actif. Si votre adversaire gagne cette rencontre plus tard au cours de la partie, remettez le sceau supplémentaire dans la réserve.



**PERROQUET** : vous activez la capacité de la carte qui vous a permis d'activer le PERROQUET. Peu importe que vous ayez déjà activé sa capacité. Si vous activez une capacité persistante, posez comme d'habitude un jeton Persistant sur la carte.



**PHÉNIX** : vous pouvez également poser un jeton Persistant sur une carte ayant une capacité instantanée (voir page 2 de la FAQ). Si vous jouez une carte ayant une capacité persistante et activez celle-ci à la phase 2, il y aura alors 2 jetons Persistant posés sur cette carte.



**SCORPION** : la carte que vous venez de prendre est placée dans la défausse de votre adversaire.



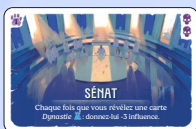
**BASILIC** : si le paquet de votre adversaire est épuisé, il ne peut pas jouer et perd immédiatement la partie.



**CRAPAUD** : vous ne pouvez échanger que **2 de vos cartes** présentes dans **des rencontres strictement adjacentes**. Tous les modificateurs et jetons Persistant se trouvant sur ces cartes restent dessus et sont déplacés avec leur carte respective.

## LIEUX

Vous pouvez ajouter les cartes Lieu de cette extension à celles du jeu de base. Vous pouvez également les utiliser sans jouer les Protecteurs.



**SÉNAT** : posez le modificateur sur la carte immédiatement après l'avoir révélée (pendant la phase 1).



**ANTRE DES VISIONNAIRES** : peu importe que vous gagniez la rencontre en cours ou la rencontre précédente.

## ILLUSTRATION

**Jonas Schmutzler** : dos des cartes, LICORNE, RATON-LAVEUR, PHÉNIX, CRAPAUD

**Ingram Schell** : CHAT, PERROQUET, SCORPION, BASILIC

**Qistina Khalidah** : PAON, ÉLÉPHANT, RENARD, CHAUVE-SOURIS

**Florian Herold** : SÉNAT, RUINES OUBLIÉES, ANTRE DES VISIONNAIRES, ARMURERIE, AUTEL DE RENAISSANCE



© 2026 Hans im Glück Verlags-GmbH,  
Birnauer Str. 15, 80809 München.

Plus d'informations sur :  
[www.asmodee.fr](http://www.asmodee.fr)

Auteurs : Mathieu Rivero & Faouzi Boughida

Graphisme : Franz-Georg Stämmele & Alena Rolinski

Illustrations : Jonas Schmutzler, Ingram Schell, Qistina Khalidah,  
Florian Herold

Traduction : Stéphanie-Patricia Torest

Mise en Page : Luis E. Sánchez

Responsable de localisation : Jean-François Jet