

Le grand tournoi des mages d'Äphalest se déroule tous les trente-trois cycles solaires. Dans le respect de règles très strictes, les plus puissants mages et sorcières s'affrontent dans la grande chambre du palais de Quinusän, au cœur du Labyrinthe lointain. La personne ayant démontré sa suprématie obtient ainsi la garde de la gemme de Vrinolur, une des quatre gemmes forgées dans le but de contrôler les forces obscures.

## MATÉRIEL

- 1** 2 mages noirs
- 2** 2 mages mauves
- 3** 3 élémentaires noirs
- 4** 3 élémentaires mauves
- 5** 4 cartes action
- 6** 26 cartes rune basique
- 7** 26 cartes rune avancée
- 8** 4 cartes amulette
- 9** 2 marqueurs de score
- 10** 1 pion compte-tour
- 11** 1 piste de score
- 12** 14 tuiles arène
- 13** 1 tuile arène neutre
- 14** 2 tuiles arène spéciales
- 15** 1 tuile gemme de Vrinolur



## BUT DU JEU

*Vous et votre adversaire incarnez deux mages s'affrontant lors du grand tournoi d'Àphalest. Celui ou celle qui prouvera sa supériorité sera couvert de prestige, mais repartira surtout en possession de la gemme de Vrinolur.*

*Pour activer une rune, vous devrez vous servir de vos tuiles dans l'arène afin de reproduire la forme représentée sur une des cartes rune. Chaque fois que vous activez une rune, vous gagnez les points de puissance indiqués sur la carte et vous aurez accès à un ou plusieurs sorts. La personne totalisant le plus de points de puissance à l'issue du 6<sup>e</sup> tour remporte le tournoi, à moins que l'arbitre ne sonne la fin de la rencontre plus tôt, si quelqu'un atteint ou dépasse 16 points de puissance.*

*SPELL peut être joué de deux manières différentes : en mode symétrique, où vos deux mages possèdent des pouvoirs identiques ; ou en mode asymétrique, où vous choisissez chacune et chacun une amulette qui vous confèrera des pouvoirs particuliers.*

## MODE SYMÉTRIQUE

### MISE EN PLACE

1. Placez le pion compte-tour sur la case du tour 1 de la piste de score.
2. Choisissez chacune et chacun une couleur (noir ou mauve) et prenez les deux cartes action, le mage et les deux élémentaires correspondants. Remettez le mage et l'élémentaire restants dans la boîte, ils ne servent pas en mode symétrique.
3. Placez les marqueurs de score sur le 0 de la piste de score.
4. Choisissez un des deux paquets de runes (basiques ou avancées) et remettez l'autre dans la boîte. Séparez les cartes rune par niveau (1, 2, 3 et 4), puis mélangez séparément chacune de ces piles. Disposez chaque pile face cachée (on voit les sorts mais pas la forme des runes), puis retournez face rune visible les deux premières cartes de chaque pile. Laissez-en une sur la pile, et l'autre à côté. Elles sont disponibles pour tout le monde.

La mise en place présentée ici est idéale pour découvrir le jeu. À mesure que vous apprendrez à maîtriser les sorts et les changements de l'arène, vous voudrez certainement des débuts de partie plus intenses. Nous vous conseillons ainsi de passer à ce moment à des parties avec les règles de tournoi ou en mode asymétrique, afin d'être plongés immédiatement dans des parties à la tension incomparable !



- 5.** Prenez les 7 tuiles à votre couleur devant vous. Placez la tuile neutre au centre de la table, puis une tuile de chaque couleur (face active visible) de chaque côté de la tuile neutre afin de former une ligne ou une colonne (voir le schéma ci-dessus). Placez chacune et chacun votre mage sur la tuile de votre couleur. NB : les deux tuiles spéciales ne sont pas utilisées en mode symétrique.

La dernière personne à s'être servi de la télékinésie pour faire léviter un objet devient le premier joueur ou la première joueuse. Dans le cas de figure improbable où personne ne maîtriserait encore cet art, déterminez qui commencera en jouant à pile ou face avec la gemme de Vrinolur. La personne choisie par la gemme la place à côté d'elle.

## Création de l'arène

Avant le début du duel, chacun et chacune votre tour (en commençant par la personne **qui n'a pas** la gemme de Vrinolur), placez une de vos tuiles, face inactive visible, adjacente à une tuile déjà placée, afin de former une arène de **4x4 tuiles** (voir le schéma ci-dessous). Il restera un espace vide sur cette arène.

Nous vous conseillons également de laisser un peu d'espace entre les tuiles afin de les manipuler plus aisément par la suite.



Exemple  
d'arène installée

## DÉROULEMENT DU JEU

La personne qui a la gemme de Vrinolur commence à jouer.

Lors de votre tour, vous pouvez accomplir les actions suivantes :

- **Jouer votre mage** (une fois par tour)
- **Bouleverser l'arène** (une fois par tour)
- **Activer une rune** (une de chaque niveau au maximum)
- **Lancer un sort** (autant de fois que vous le souhaitez)

Vous pouvez effectuer vos actions dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez même décider de ne pas effectuer certaines actions.

*Vous pouvez par exemple bouleverser l'arène, puis lancer un sort. Vous pouvez ensuite activer une rune, jouer votre mage, puis lancer un autre sort et enfin activer une rune d'un autre niveau.*

## JOUER VOTRE MAGE

Lorsque vous jouez votre mage, vous devez choisir entre deux options, soit déplacer votre mage, soit activer une tuile.

### Déplacer votre mage

Déplacez votre mage sur une tuile orthogonalement ou diagonalement adjacente. Vous ne pouvez pas vous déplacer sur l'emplacement vide de l'arène ni sur une tuile occupée par un autre mage ou un élémentaire.



**Durant votre tour, une tuile sur laquelle se trouve votre mage ou un de vos élémentaires est considérée comme active et à votre couleur, même s'il s'agit d'une tuile inactive, d'une tuile adverse ou de la tuile neutre. En dehors de votre tour, votre mage ne change pas la couleur de la tuile sur laquelle il se trouve.**

OU

### Activer une tuile

Retournez une de vos tuiles inactives qui est adjacente orthogonalement à votre mage. C'est ainsi qu'une tuile peut être passée d'inactive à active. Vous ne pouvez pas retourner la tuile sur laquelle vous vous trouvez, ni celle sur laquelle se trouve un autre mage ou un élémentaire.



*Faces inactives*



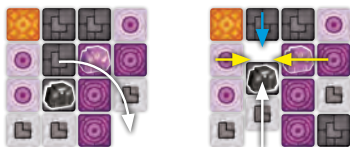
*Faces actives*

Après avoir effectué une de ces deux actions, retournez face cachée la carte correspondante. Vous ne pouvez plus l'effectuer ce tour-ci.

## BOULEVERSER L'ARÈNE

Choisissez n'importe quelle tuile vide (sur laquelle ne se trouve ni un mage, ni un élémentaire) et déplacez-la sur l'emplacement vide de l'arène. Vous créez ainsi un nouvel emplacement vide. Prenez la partie de la rangée à gauche ou à droite, ou bien la partie de la colonne au-dessus ou au-dessous de cet emplacement vide, et glissez-la entièrement vers l'emplacement vide pour le combler à nouveau. À l'issue de l'action de bouleversement, un nouvel espace vide est ainsi créé en bordure de l'arène.

Après avoir effectué cette action, retournez face cachée la carte correspondante. Vous ne pouvez plus l'effectuer ce tour-ci.



**Exemple 1 :** Ewen déplace la tuile active noire vers l'emplacement vide afin de gêner son adversaire. Il fait ensuite coulisser la colonne dans laquelle le nouvel emplacement vide se trouve depuis le bas vers le haut et crée ainsi un emplacement vide en bordure de l'arène. Notez qu'il aurait pu déplacer la colonne depuis le haut vers le bas (en bleu), ou la ligne, dans un des deux sens (en jaune).



**Exemple 2 :** Cette fois-ci, Ewen déplace une tuile active à sa couleur vers l'emplacement vide et décale la colonne vers le haut. Il obtient ainsi une forme avec des tuiles actives à sa couleur qui pourrait lui permettre d'activer une rune.

## ACTIVER UNE RUNE

À n'importe quel moment de votre tour, si des tuiles **actives** à votre couleur reproduisent la forme d'une carte rune visible, vous pouvez activer cette rune. Pour cela, prenez la carte devant vous et avancez votre marqueur de score d'autant de cases que le niveau de cette rune. Retournez ensuite la carte obtenue pour afficher le ou les sorts que vous pouvez maintenant lancer (voir Lancer un sort, p.8).

NB : vous ne pouvez pas prendre une carte qu'un adversaire a déjà prise.



Vous pouvez toujours tourner une carte rune afin que sa forme corresponde, mais vous ne pouvez en revanche pas la prendre en formant une image miroir. Une rune de niveau 4 ne donnant accès à aucun sort, défaussez sa carte après avoir marqué les 4 points de pouvoir qu'elle rapporte.

Certains agencements de tuiles permettent d'activer plusieurs runes visibles. Activez ces runes l'une après l'autre, dans l'ordre de votre choix. **Attention : vous ne pouvez activer qu'une seule rune de chaque niveau lors d'un même tour.**

Il est possible que vous commenciez votre tour avec vos tuiles reproduisant déjà la forme de runes visibles. Vous pouvez immédiatement prendre la ou les cartes correspondantes.

NB : lorsque vous prenez une carte rune, ne révélez pas la suivante tout de suite. Attendez la fin de votre tour, pour vous rappeler quelle rune vous avez déjà activée. Et rappelez-vous que vous pouvez reprendre une rune de ce même niveau au tour suivant si vous en remplissez les conditions.

## LANCER UN SORT

Chaque rune activée vous donne accès à un ou plusieurs sorts, dont l'effet est rappelé sur la carte. Vous ne pouvez lancer qu'un seul des sorts indiqués sur une carte. Vous pouvez le faire au tour où vous l'avez obtenu, ou à l'un de vos prochains tours. Après avoir lancé un sort, défaussez sa carte.

Les runes de niveau 1 permettent de lancer des sorts de niveau 1. Les runes de niveau 2 permettent de lancer des sorts de niveau 1 ou 2. Et les runes de niveau 3 permettent de lancer des sorts de niveau 1, 2 ou 3. Il n'y a aucune limite au nombre de sorts que vous pouvez lancer lors d'un même tour.

Voici les effets des différents sorts :

### Niveau 1 : Invocation d'élémentaire

Placez un élémentaire sur n'importe quelle tuile de l'arène qui n'est pas déjà occupée par un mage ou un élémentaire.

**Une tuile occupée par un de vos élémentaires est considérée active et à votre couleur**, même s'il s'agit d'une tuile inactive, d'une tuile adverse ou de la tuile neutre. Vous ne pouvez pas invoquer d'élémentaire si vos deux élémentaires sont déjà en jeu. Vos élémentaires ne peuvent ni se déplacer une fois en jeu, ni effectuer d'actions.

À la fin de votre tour, tous les élémentaires que vous avez invoqués se désintègrent et reviennent dans votre réserve.



### Niveau 2 : Lévitiation

Déplacez votre mage sur n'importe quelle tuile. Vous ne pouvez pas vous déplacer sur l'emplacement vide de l'arène ni sur une tuile occupée par un autre mage ou un élémentaire.



### Niveau 3 : Champ de force

Déplacez le mage adverse d'une tuile, orthogonalement ou diagonalement. Vous ne pouvez pas le déplacer sur l'emplacement vide de l'arène ni sur une tuile occupée par un autre mage ou un élémentaire.



#### Niveau 4 : Bris de réalité

Non, vraiment, il est joli et il rapporte des points mais n'a aucun effet.

### FIN DU TOUR

Une fois toutes vos actions résolues, c'est la fin de votre tour. Retournez vos cartes « jouer votre mage » et « bouleverser l'arène » afin qu'elles apparaissent de nouveau disponibles pour votre prochain tour. Remettez dans votre réserve tous les élémentaires que vous avez fait entrer en jeu. Révélez des cartes rune, si nécessaire, afin d'en avoir deux face visible de chaque niveau. S'il ne reste plus assez de cartes pour que deux soient révélées, révélez-en simplement autant que possible.

À la fin du tour du deuxième joueur ou de la deuxième joueuse, en plus de ces étapes de fin, le tour complet se termine. Avancez le pion compte-tour d'une case. Un nouveau tour commence alors, toujours entamé par la personne qui possède la gemme de Vrinolur.

### FIN DE LA PARTIE

L'arbitre siffle la fin du duel **à l'issue du tour complet où l'un ou l'une d'entre vous a atteint ou dépassé 16 points de puissance, ou à la fin du 6<sup>e</sup> tour**. Ainsi, vous et votre adversaire aurez joué le même nombre de tours. Celui ou celle qui a marqué le plus de points est alors déclaré vainqueur du duel. En cas d'égalité, le deuxième joueur ou la deuxième joueuse remporte la victoire.



## MODE ASYMÉTRIQUE

Le mode asymétrique se joue de la même manière que le mode symétrique, à l'exception des modifications apportées par les 4 amulettes d'Äphalest.

Au début de la partie, mélangez les quatre cartes amulette et distribuez-en une à chaque personne. Chacun et chacune choisit alors quel côté de la carte utiliser pour cette partie. Chaque amulette indique de combien de mage(s) et d'élémentaires vous disposez pour la partie et quelle nouvelle règle vous devrez appliquer.

### L'AMULETTE DU DOPPELGÄNGER

Si vous possédez cette amulette, vous ne pouvez pas invoquer d'élémentaires. En revanche, vous bénéficiez de deux mages à votre couleur à la place. Aucun de ces deux mages ne disparaît à la fin du tour, ils restent en jeu pour toute la partie. Placez le second mage sur une tuile inactive à votre couleur après avoir créé l'arène.



Pour vous, le sort de niveau 1 ne permet plus d'invoquer un élémentaire. À la place, il permet d'effectuer l'action « jouer votre mage ».

NB : lorsque vous effectuez une action de mage, vous choisissez lequel de vos mages effectue l'action. Si vous avez plusieurs actions de mage, vous pouvez les effectuer avec le même mage ou les séparer entre les deux, selon votre choix.

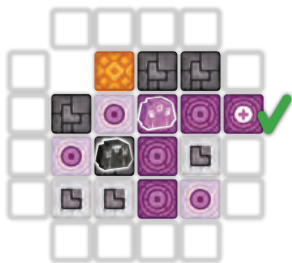
### L'AMULETTE DU TRIÉLÉMENTARIS

Si vous possédez cette amulette, vous bénéficiez de trois élémentaires dans votre réserve au lieu de deux. Vous pouvez également invoquer ces élémentaires sur une tuile occupée par un mage adverse. Si vous le faites, déplacez ce mage sur une tuile vide adjacente (orthogonalement ou diagonalement).



## L'AMULETTE D'EXTRALIMITAE APERTIO

Si vous possédez cette amulette, vous bénéficiez d'une tuile supplémentaire : la tuile arène spéciale à votre couleur. Vous pouvez l'utiliser chaque tour et à n'importe quel moment de votre tour. Pour cela, placez la tuile en périphérie de l'arène (comme montré sur l'illustration). Une fois placée, cette tuile compte comme une tuile active de votre couleur, qui sert donc à reproduire des runes. Attention toutefois, car cette tuile ne peut pas être déplacée au cours d'une action « bouleverser l'arène ». Vous ne pouvez placer cette tuile qu'une seule fois par tour, et elle retourne dans votre réserve à la fin de chacun de vos tours.



## L'AMULETTE DE BILEVITAGRAMATON

Si vous possédez cette amulette, vous pouvez effectuer une deuxième fois l'action « bouleverser l'arène » à chaque tour. Pour vous souvenir de l'avoir faite, inclinez votre amulette sur le côté lorsque vous effectuez votre première action de bouleversement du tour. À la fin de votre tour, remettez votre amulette droite, afin de signifier que vous pouvez de nouveau utiliser ce pouvoir à votre prochain tour.





## MODE TOURNOI

Le mode tournoi est adapté aussi bien au mode symétrique qu'au mode asymétrique. Les modifications apportées par ce mode n'affectent que la création de l'arène. Elles permettent des débuts de parties intenses, où les tempêtes de sorts se déchaîneront très tôt. Après avoir déterminé qui est le premier joueur ou la première joueuse, appliquez les modifications suivantes lors de l'installation de l'arène.

Comme dans une partie classique, vous placez les tuiles l'une après l'autre en alternant entre votre adversaire et vous (après avoir placé la tuile neutre), en commençant par le deuxième joueur ou la deuxième joueuse. Mais cette fois vous allez placer vos tuiles en les alternant sur leurs faces inactive et active. La première tuile que chacun et chacune d'entre vous place (de chaque côté de la tuile neutre) l'est face inactive visible, la deuxième le sera face active visible, et ainsi de suite. Ainsi, lorsque l'arène est créée, vous et votre adversaire possédez trois tuiles face active visible, et il y a toujours un emplacement vide dans l'arène de 4x4 tuiles.

La personne qui **n'a pas** la gemme de Vrinolur place son mage sur une tuile active à sa couleur. Son adversaire en fait ensuite autant, et le duel peut commencer, par le tour de la personne qui a la gemme.

Toutes les autres règles restent inchangées.



## MODE SOLO

Lorsque vous jouez en mode solo, prenez le paquet de cartes rune de votre choix, basique ou avancée. En revanche, ne prenez pas d'amulette. En solo, vous jouez en mode symétrique, même s'il y a des modifications apportées à la façon de jouer.

La mise en place de l'arène est prédéterminée. Choisissez une des mises en place proposées et organisez l'arène en fonction. Pour toutes ces mises en place, considérez que vous avez la couleur mauve.

Vous êtes le premier joueur ou la première joueuse et commencez donc la partie. Vous jouerez de manière strictement habituelle, sans aucune modification. Le tour de l'adversaire, en revanche, se fera de manière plus scriptée.

L'adversaire commence toujours par jouer son mage. Il effectue la première action possible dans la liste ci-dessous :

- il active une tuile inactive à sa couleur si son mage y est adjacent orthogonalement,
- il déplace son mage vers la tuile à votre couleur la plus proche de lui (s'il y a le choix entre plusieurs tuiles, il va vers une tuile inactive si possible).

Lors d'une action, si plusieurs tuiles peuvent être choisies, c'est vous qui choisissez.

Après avoir joué son mage, l'adversaire bouleverse l'arène.

Pour cela, prenez une des quatre tuiles centrales et déplacez-la sur l'emplacement vide. Révélez ensuite la gemme de Vrlnolur (après l'avoir faite tourner dans vos mains), et décalez la colonne ou la ligne pour combler le nouvel emplacement vide comme indiqué par la pointe de la gemme.

Pour savoir quelle est la tuile centrale que vous déplacez, prenez la première disponible de cette liste ci-dessous :

- ▶ une tuile active à votre couleur,
- ▶ une tuile inactive à votre couleur,
- ▶ la tuile neutre,
- ▶ une tuile inactive à la couleur de votre adversaire,
- ▶ une tuile active à la couleur de votre adversaire.

Bien évidemment, votre adversaire ne peut pas déplacer une tuile sur laquelle se trouve un mage.



**Exemple :** *L'adversaire déplace en priorité une tuile à votre couleur. Puis, il déplace vers l'espace vide les tuiles pouvant se diriger dans le sens indiqué par la gemme de Vrinolur - ici, vers le haut.*

À la fin du tour de votre adversaire, défaussez la carte rune du sommet des piles indiquées. Elles dépendent du tour en cours et de la difficulté choisie. Considérez que l'adversaire les a gagnées. Il marque donc les points de puissance correspondants (mais il ne lancera pas de sorts).

En mode difficile, si vous n'avez pas remporté la partie à la fin du cinquième tour, votre adversaire la remporte avec plus de 16 points.

Comme dans une partie classique, si l'un d'entre vous atteint ou dépasse les 16 points de puissance, la partie se termine à la fin du tour en cours.

## NIVEAU NORMAL

**Tour 1** : aucune rune

**Tour 2** : aucune rune

**Tour 3** : runes de niveau 1 et 2

**Tour 4** : runes de niv. 1, 2 et 3

**Tour 5** : runes de niv. 1, 2 et 3

**Tour 6** : runes de niv. 1, 2, 3 et 4

## NIVEAU DIFFICILE

**Tour 1** : aucune rune

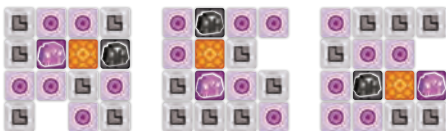
**Tour 2** : aucune rune

**Tour 3** : runes de niveau 1, 2 et 3

**Tour 4** : runes de niv. 1, 2 et 3

**Tour 5** : runes de niv. 1, 2 et 3

## MISES EN PLACE DE DÉPART



## CONSEILS DE JEU

Essayez de toujours garder une tuile inactive à votre couleur proche de votre mage, afin d'avoir une tuile à activer à chaque tour.

À chacun de vos tours, avant d'utiliser l'action de bouleversement, prenez un moment pour observer les formes des runes disponibles. Il est souvent bon de se concentrer sur les formes des cartes de haut niveau. Il sera plus simple de les reproduire si vous vous focalisez dessus directement.

SPELL est un jeu qui nécessite de l'apprentissage. Au début, il vous sera probablement difficile de repérer des formes, mais patience, vous arriverez rapidement à lier des formes entre elles et ainsi à créer des combinaisons vous apportant jusqu'à 10 points de puissance lors d'un même tour.

N'hésitez surtout pas à changer de temps en temps de paquet de cartes rune afin de renouveler le plaisir de la création des formes.

**CRÉDITS** Conception : Chuz • Illustrations : Henri Kermarrec et Chuz • Graphisme : Henri Kermarrec • Relectures : Florent Coupeau et Marco Poutré • Traduction : Henri Kermarrec et Yohann Hériot • Mode solo : Yohann Hériot et Guillaume Sandance

## AIDE DE JEU

### TOUR DE JEU

- **Jouer votre mage** (une fois par tour)
  - **Bouleverser l'arène** (une fois par tour)
  - **Activer une rune** (une de chaque niveau au maximum)
  - **Lancer un sort** (autant de fois que vous le souhaitez)
- Vous pouvez effectuer vos actions dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez même décider de ne pas effectuer certaines actions.*

### RÉSUMÉ DES SORTS

**1 INVOCATION D'ÉLÉMENTAIRE**  
Invoquez un élémentaire sur n'importe quelle tuile\*.



**2 LÉVITATION**  
Déplacez votre mage sur n'importe quelle tuile\*.



**3 CHAMP DE FORCE**  
Déplacez le mage adverse sur une tuile adjacente orthogonalement ou diagonalement\*.



\* Mis à part une tuile occupée par un mage ou un élémentaire.



**PR**  
**DONNEZ**  
OU  
**RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)