

◆ Resonance ◆

THE FORBIDDEN RITUAL

RÈGLES DU JEU

Introduction aux pernicieuses règles de **Resonance**

SOMMAIRE

INTRODUCTION	P.03	P.17	LES DÉMONS
INGRÉDIENTS	P.04	P.18	LES SORTILÈGES
MISE EN PLACE	P.06	P.20	LES SORCIÈRES
DÉROULEMENT DU JEU	P.08	P.22	MODE PAR ÉQUIPE

**Ce grimoire n'est autre que
LE POINT D'ENTRÉE DANS UN MONDE
MALFAISANT, OÙ IL N'Y A PLUS D'AMIS.**

Préparez-vous !

CAR VOUS MORFONDRE SUR VOS ÉCHECS NE VOUS AIDERA PAS
À ATTEINDRE VOTRE BUT, SORCIÈRE !

Ceci est un avertissement !

VOUS ÊTES RESPONSABLE DES DÉMONS, ESPRITS ET MALÉDICTIONS
QUE VOUS INVOQUEREZ AU MOYEN
DES FORMULES CONTENUES
DANS CET OUVRAGE.

Avec descriptif précis et présentation détaillée

Formules compilées à partir de nombreux siècles de pratique de la magie noire



**Expose ton dessein...
Sorcière !**

Une vengeance imminente

Resonance est un jeu de cartes et de magie noire de 3 à 5 joueurs (et jusqu'à 8 en équipe). Chaque joueur incarne une dangereuse Sorcière, très déterminée, qui tentera d'invoquer un Démon pour se venger d'une offense et apaiser sa rancune.

Pour invoquer votre Démon, vous devez valider **3 combinaisons d'Objets Rituels** à placer sur l'aire de jeu.

Ingrédients de la boîte

✱ 8 CARTES SORCIÈRE ✱



✱ 8 CARTES DÉMON ✱



✱ 8 CARTES SORTILÈGES ✱



Chacune des cartes Sortilèges est différente et correspond à une carte Sorcière.

✱ 8 CARTES LUNE ✱



Les cartes Lune sont numérotées de 1 à 8 et doivent être placées dans le bon ordre !

✱ 80 CARTES OBJET RITUEL ✱



x32 Cartes Herbe

x26 Cartes Minéral

x22 Cartes Potion

✱ 18 CARTES OBJET TRANSITOIRE ✱



x7 Cartes Herbe

x6 Cartes Minéral

x5 Cartes Potion

✱ 13 CARTES ARTÉFACT ✱



Les cartes Artéfact sont numérotées de 1 à 13, ce qui correspond à leur valeur.

✱ 21 CARTES INCANTATION ✱

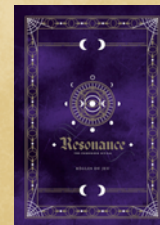


Les cartes Incantation sont numérotées de 1 à 21, ce qui correspond à leur valeur.

✱ 6 CARTES D'AIDE ✱



✱ CE LIVRET DE RÈGLES ✱



Mise en place

- 1 Les joueurs se placent en cercle autour de la zone de jeu, chaque joueur reçoit une carte d'Aide.



5



6

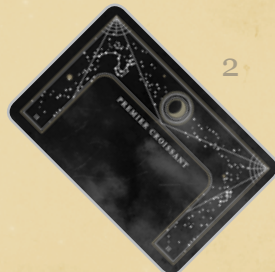
- 2 Placez les cartes Lune pour former un cercle au centre de la zone de jeu, la carte **Nouvelle Lune** sera la première Lune à être jouée.



3



7



2

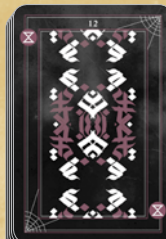
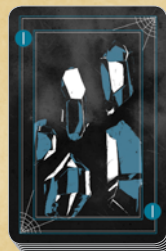


1



8

- 5 Formez 3 piles pour chacun des 3 types de cartes Objet Rituel (dos violet) face visible.



- 4 Mélangez les 13 cartes Artéfact et formez une pile face visible.

- 5 Formez également une pile face visible avec les 21 cartes Incantation mélangées.

- 6 Mélangez les cartes Objet Transitoire aux dos dorés, puis placez-les sur le côté de la zone de jeu face cachée. Un Objet Transitoire est révélé à chaque tour de jeu.



Resonance ou l'art de l'invocation

DE 3 À 5 JOUEURS

MODE MULTIJOUEUR

But du jeu

En tant que Sorcière, vous devez **valider trois combinaisons d'Objets Rituels** durant les différentes phases de la Lune (les différents tours de jeu) pour invoquer votre Démon. Chaque Démon possède des combinaisons d'Objets Rituels différentes, c'est pourquoi chaque Sorcière doit influencer l'activation des Lunes en sa faveur.

Pour vous venger, soyez la première à invoquer votre Démon.

Préparation de la partie

SÉLECTION DU DÉMON À INVOQUER

Distribuez 1 carte Démon face visible à chaque joueur, en commençant par le joueur le plus jeune, puis continuez dans le sens horaire.

Les joueurs conservent la carte Démon devant eux, visible des adversaires jusqu'à la fin de la partie.

SÉLECTION DE LA SORCIÈRE

Distribuez 2 cartes Sortilèges au joueur le plus jeune, celui-ci **choisit et conserve une des cartes** et remplace la seconde sous le tas de cartes Sortilèges. Continuez le même rituel pour chaque joueur dans le sens horaire. **À 5 joueurs**, mélangez les cartes Sortilèges restantes avant d'en distribuer 2 au 5^e joueur.

Les joueurs récupèrent également la carte Sorcière correspondante à leur carte Sortilèges et la place sur celle-ci. Les cartes Sorcière et Sortilèges non sélectionnées sont rangées sur le côté de la zone de jeu.

CARTES OBJET RITUEL DE DÉPART

Chaque joueur reçoit 3 cartes Objet Rituel qu'il ajoute à sa main non-visible des autres joueurs. Une carte de chaque type d'Objet :



- * 1 Carte Herbe
- * 1 Carte Minéral
- * 1 Carte Potion

CARTE ARTÉFACT DE DÉPART

Chaque joueur reçoit 1 carte Artéfact qu'il ajoute à sa main.

Note : il n'y a pas de limites de cartes en main durant la partie.

SUR L'AIRE DE JEU



EN MAIN



Déroulement de la partie

Une partie se déroule en plusieurs tours. Chaque tour permet d'activer une des 8 Lunes placées au centre de la zone de jeu. Le premier tour débute toujours depuis la Nouvelle Lune (I), puis tour après tour, jouer les Lunes dans l'ordre.

I. DÉVOILEZ UNE CARTE OBJET TRANSITOIRE



Au début de chaque tour, une carte de la pile de cartes Objet Transitoire (dos doré) est dévoilée et placée au centre du cercle formé par les cartes Lunes.

II. CHAQUE JOUEUR JOUE UNE ACTION

Tous les joueurs jouent en même temps. Ils doivent effectuer une action parmi les 7 actions disponibles :

- * Jouez une carte Objet Rituel de votre main, face cachée
- * Jouez une carte Artéfact de votre main, face cachée
- * Jouez une carte Incantation de votre main, face cachée, pour lancer un des Sortilèges de votre Sorcière
- * Piochez 2 cartes Objet Rituel
- * Piochez 1 carte Artéfact
- * Échangez des Objets Rituels pour se libérer d'un Sceau
- * Échangez des Objets Rituels pour changer de Démon

Note : il est obligatoire d'effectuer une action à chaque tour.

Il n'y a pas d'ordre de jeu, les joueurs devront faire preuve de rapidité pour effectuer une action avant un adversaire.



Détail des actions possibles

JOUEZ UNE CARTE OBJET RITUEL DE VOTRE MAIN, FACE CACHÉE



Le joueur place une carte Objet Rituel face cachée au centre de la zone de jeu, chaque Objet Rituel permet d'influencer la Lune qui sera activée à la fin du tour. L'Objet Rituel est dévoilé lors de la phase de Résolution du tour de jeu (voir le chapitre Résolution du tour de jeu pour plus de détails).

Il existe 3 types d'Objets Rituels :

* Carte Herbe  * Carte Minéral  * Carte Potion 

JOUEZ UNE CARTE ARTÉFACT DE VOTRE MAIN, FACE CACHÉE

Le joueur place une carte Artéfact  face cachée au centre de la zone de jeu. **Les cartes Artéfact permettent de retirer toutes les cartes d'un type d'Objet Rituel de la zone de jeu :** cartes Herbe, cartes Minéral ou cartes Potion.

La carte Artéfact est dévoilée et activée lors de la Résolution du tour de jeu (voir le chapitre Résolution du tour de jeu pour plus de détails).



Après utilisation, les cartes Artéfact sont définitivement défaussées de la partie.

Astuce : les novices ont tendance à utiliser leurs cartes Artéfact lors des premiers tours, mais les Sorcières avisées savent que les préserver pour les derniers tours reste la meilleure décision.

Note : si plusieurs joueurs jouent une carte Artéfact lors du même tour, le chiffre sur la carte Artéfact indique l'ordre d'activation, dans l'ordre décroissant.

Si aucune carte Objet Rituel n'est présente au centre de la zone de jeu, la carte Artéfact est défaussée directement.

JOUEZ UNE CARTE INCANTATION DE VOTRE MAIN, FACE CACHÉE, POUR LANCER UN DES SORTILÈGES DE VOTRE SORCIÈRE

Le joueur place une carte Incantation  face cachée au centre de la zone



de jeu. Les cartes Incantation servent à lancer les Sortilèges des Sorcières. Chaque Sorcière possède 3 Sortilèges différents spécifiés sur sa carte, tous les Sortilèges consomment 1 carte Incantation.

Les Sortilèges des Sorcières sont dévoilés, annoncés et activés lors de la Résolution du tour de jeu. Un joueur ne peut utiliser qu'un seul Sortilège par tour.

Note : si plusieurs joueurs jouent une carte Incantation lors du même tour, le chiffre sur la carte Incantation indique l'ordre d'activation, dans l'ordre décroissant.

PIOCHEZ 2 CARTES OBJET RITUEL

Le joueur pioche 2 cartes Objet Rituel parmi les 3 pioches disponibles, et les ajoute directement à sa main : carte Herbe , carte Minéral  ou carte Potion . **Il est possible de piocher 2 fois la même carte.**

Note : si la pioche d'un type de carte est vide, le joueur ne peut pas obtenir de cartes de ce type.

PIOCHEZ 1 CARTE ARTÉFACT

Le joueur pioche 1 carte Artéfact  de la pile de cartes Artéfact et l'ajoute directement à sa main. **Les cartes Artéfact sont limitées à 13 par partie.**

Note : si la pioche des cartes Artéfact est vide, il n'est plus possible d'effectuer cette action.

ÉCHANGEZ DES OBJETS RITUELS POUR SE LIBÉRER D'UN SCEAU

L'un des Sortilège commun à toutes les Sorcières est de placer un Sceau sur une Sorcière adverse, ce qui empêche cette dernière de jouer des cartes Artéfact. Si un joueur se retrouve avec sa carte Sorcière scellée par une autre Sorcière, il peut **défausser 1 carte Minéral  et 1 carte Potion  de sa main pour se libérer du sceau.**

La carte Incantation  placée sur sa carte Sorcière, ainsi que les cartes Objets Rituels utilisées, sont définitivement défaussées de la partie.

Note : si le joueur n'est pas bloqué par un Sceau, il n'est pas possible d'effectuer cette action.

ÉCHANGEZ DES OBJETS RITUELS POUR CHANGER DE DÉMON

Le joueur défausse immédiatement 1 carte Herbe , 1 carte Minéral  et 1 carte Potion  de sa main pour changer son Démon et récupérer une nouvelle carte Démon. Le joueur choisit alors la carte Démon qu'il souhaite remplacer.

La précédente carte Démon retourne dans la pile de cartes Démon et pourra être réutilisée plus tard dans la partie.

Resonance est un jeu qui ne pardonne pas l'indécision, ainsi, si plusieurs joueurs veulent changer de Démon lors du même tour, c'est le premier qui annonce son intention, qui sélectionne son Démon en premier.

Note : les niveaux d'Invocation déjà validés de votre Démon restent identiques au précédent Démon.

III. RÉSOLUTION DU TOUR DE JEU

Plusieurs actions sont à réaliser lors de la résolution d'un tour de jeu pour déterminer quel Objet Rituel activera la Lune du tour.

Dévoilez toutes les cartes placées au centre de la zone de jeu puis résolvez les actions dans l'ordre suivant :

SI DES CARTES INCANTATION SONT RÉVÉLÉES

Les cartes Incantation  lancent les Sortilèges des Sorcières au début de la résolution du tour de jeu. Les Sortilèges étant spécifiques à chaque Sorcière, référez-vous à la section *Les Sortilèges* pour connaître leur effet.

Le joueur annonce à voix haute le Sortilège choisi, même si celui-ci est activé en fin de tour. Si plusieurs cartes Incantation sont révélées, le chiffre indiqué sur la carte précise l'ordre d'activation, dans l'ordre décroissant.

Les cartes Incantation utilisées durant le tour sont définitivement défaussées de la partie.



Exemple : l'Objet Transitoire du tour est une Potion. Blanchefleur pose une Incantation 11, Thylane une Incantation 5 et Zinnia une Incantation 1.

Blanchefleur utilise son premier Sortilège et joue une carte Herbe qui équivaut à 3 cartes jouées. Thylane utilise également son premier Sortilège qui transforme sa carte en Artéfact 0. Zinnia choisit de placer un Sceau sur Thylane

à la fin du tour. Thylane utilise son Artéfact pour retirer la carte Herbe. Seule la carte Potion reste au centre, elle activera la Lune du tour.

SI DES CARTES ARTÉFACT SONT RÉVÉLÉES

Le joueur ayant placé une carte Artéfact  retire toutes les cartes d'un même type d'Objet Rituel : cartes Herbe, cartes Minéral ou cartes Potion.

Si plusieurs joueurs ont joué une carte Artéfact lors du même tour, le chiffre indiqué sur la carte Artéfact précise l'ordre d'activation, dans l'ordre décroissant.



Exemple : au centre du cercle, se trouvent 2 cartes Potion, 1 carte Minéral, 1 carte Herbe et 2 cartes Artéfact - l'une numérotée 12, la seconde 4. Le joueur ayant placé l'Artéfact 12 commence et retire les 2 cartes Potion. Puis celui à l'Artéfact 4 retire la carte Minéral. Il ne reste plus que la carte Herbe qui activera donc la Lune de ce tour.

Les cartes Artéfact utilisées durant le tour sont définitivement défaussées de la partie.

SI DES CARTES OBJET RITUEL SONT ENCORE PRÉSENTES AU CENTRE DE LA ZONE DE JEU

Toutes les cartes Objet Rituel jouées au centre de la zone de jeu sont comptabilisées afin de déterminer l'Objet Rituel qui activera la Lune du tour. C'est le type d'Objet Rituel qui est présent en plus grand nombre qui active la Lune.

En cas d'égalité, les cartes Minéral  prennent le pas sur les cartes Herbe , et les cartes Potion  prennent le pas sur les cartes Herbe  et Minéral .



Exemple : au centre du cercle, se trouvent 2 cartes Minéral et 2 cartes Herbe. C'est le Minéral qui sera placé sur la Lune du tour.



Conservez une des cartes Objet Rituel la plus présente pour la placer sur la Lune à activer, défaussez définitivement les autres cartes de la partie.

Note : les Lunes s'activent dans l'ordre, en commençant bien évidemment par la Nouvelle Lune (I).

Si aucune carte Objet Rituel n'est présente au centre de la zone de jeu après l'utilisation des cartes Artéfact ou des Sortilèges, finissez le tour, puis rejouez un tour pour activer la même Lune. La validation d'un Démon ou des Sceaux s'effectue même si la Lune n'a pas été activée.

Tant qu'une Lune n'est pas activée, les joueurs ne peuvent pas passer à la suivante.

IV. FIN DU TOUR DE JEU

Niveau I



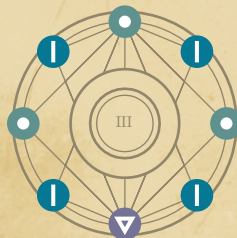
À la fin du tour, les joueurs doivent vérifier l'invocation de leur Démon. Les cartes Démon possèdent **3 niveaux d'invocation à compléter pour les invoquer définitivement.**

Niveau II



Si les symboles des Objets Rituels placés sur les Lunes correspondent à un niveau d'invocation de votre Démon, ce niveau est validé. Pour activer un niveau, il est nécessaire que le niveau inférieur soit validé.

Niveau III



Note : il n'est pas nécessaire que les symboles soient placés dans le même ordre que sur la carte Démon.

Si à la fin du tour de jeu, vous avez réalisé la combinaison d'un niveau de votre carte Démon, annoncez à haute voix le niveau passé, puis **piochez immédiatement une carte Incantation** que vous ajoutez à votre main.

x1



Un niveau ne peut être activé qu'une seule fois par partie.

Il n'est pas possible de valider plusieurs niveaux de Démon par tour, même si les combinaisons de 2 niveaux sont présentes en même temps.

Pleine Lune

Lors de l'activation de la 5^e Lune (Pleine Lune V), tous les joueurs n'ayant pas validé le niveau 1 de leur carte Démon piochent immédiatement 1 carte Incantation et l'ajoutent à leur main.



Mois Lunaire supplémentaire

La 8^e Lune a été activée, mais aucun Démon n'a atteint son dernier niveau d'invocation. Dans ce cas et s'il reste des cartes Objet Transitoire, les joueurs procéderont à un nouveau tour d'activation de chacune des Lunes en commençant par la Nouvelle Lune (I) à nouveau.

En début de tour, l'Objet Rituel précédemment placé sur la Lune à réactiver est défaussé. Puis la partie suit son cours par la révélation d'un Objet Transitoire et les actions des joueurs.

Fin d'une partie

La partie s'achève si un joueur valide les 3 niveaux de sa carte Démon. Une seule carte Démon ne pouvant qu'être activée à la fois, un seul joueur sera donc désigné vainqueur et capable d'invoquer son Démon pour accomplir sa vengeance.



À partir de l'activation de la 8^e Lune (Dernier Croissant VIII), si toutes les Sorcières se retrouvent avec un Sceau sur leur carte Sorcière sauf une seule Sorcière, c'est cette dernière qui remporte la partie. Uniquement, si aucun Démon n'est invoqué pendant le tour.

Si toutes les cartes Objets Transitoires ont été révélées, la partie s'achève sans qu'aucun joueur ne remporte la victoire.

Démons

Les 8 Démons de **Resonance** vous serviront et répondront à vos besoins...
Si vous payez le prix que requièrent leurs services.



BERITH
DÉMON DU MENSONGE



ELIGOS
DÉMON DE LA GUERRE



FOCALOR
DÉMON DES NOYADES



GREMORY
DÉMON DES AMOURS



HABORYM
DÉMON DES INCENDIES



MURMUR
DÉMON DES MORTS



VALEFAR
DÉMON DES VOLEURS



VEPAR
DÉMON DES MALADIES

Avertissement : les Démons **Eligos** et **Harborym** sont les plus difficiles à invoquer. Vous voilà prévenus...

Sortilèges

Il y a plusieurs types de Sortilèges, si la formulation sur les cartes ne vous semble pas évidente, peut-être que ces extraits de grimoires vous éclaireront sur les étapes de la résolution des Sortilèges.

Placez un Sceau sur une Sorcière adverse pour l'empêcher de jouer des cartes Artéfact



Vous pouvez choisir de placer un Sceau sur une Sorcière. Cela empêchera la Sorcière visée de jouer des cartes Artéfact comme action, et avantage également votre situation si aucun Démon n'est invoqué après la 8^e Lune. Placez la carte Incantation utilisée durant le tour sur la carte Sorcière à sceller pour symboliser le Sceau.

Une Sorcière ne peut subir qu'un seul Sceau à la fois.

Transformez la carte Incantation

Votre carte Incantation est immédiatement transformée comme indiqué sur votre carte Sortilèges. Il n'est pas nécessaire de piocher ou d'ajouter une autre carte pour symboliser cette transformation.

Jouez une carte de votre main

Un Sortilège requérant de poser une ou plusieurs cartes de votre main signifie bel et bien que les cartes à poser au centre de la zone de jeu sont issues de votre main.

Retirez une carte du centre de la zone de jeu

Quand vient votre tour d'appliquer votre Incantation, retirez les cartes comme indiquées dans votre Sortilège.

Un Objet Transitoire est considéré comme un Objet Rituel.

Note : une carte transformée en Artéfact avant l'action, peut également être retirée. Une carte qui équivaut à 3 cartes du même Objet Rituel compte cependant comme une seule carte si elle doit être retirée du centre de la zone de jeu.

Changez une carte

Les cartes Démons et Sortilèges, changées après un Sortilège, ne sont pas définitivement retirées du jeu. Elles peuvent même être reprises si le Sortilège est de nouveau lancé.

Une Sorcière ciblée par un changement de carte Sortilèges ou de carte Démon choisit sa nouvelle carte dans la réserve sur le côté de l'aire de jeu.

Piochez une ou plusieurs cartes

Réalisez cette action en piochant votre ou vos cartes dans les pioches face visible.

Si l'une des pioches indiquée par le Sortilège est vide, celui-ci peut toujours être lancé, mais une partie du Sortilège est perdue.

Exemple : jouez immédiatement 1 carte Objet Rituel de votre main et piochez 1 carte Artéfact - s'il n'y a plus d'Artéfact, cette partie du Sortilège est simplement perdue.

Défaussez une carte de sa main

Les cartes défaussées via un Sortilège sont définitivement défaussées de la partie. La Sorcière ciblée choisit les cartes à défausser dans sa main.

Si une Sorcière doit défausser une ou plusieurs cartes de sa main, mais ne possède pas l'ensemble des cartes à défausser, une partie du Sortilège est perdue.

Les cartes Artéfact et Incantation ne sont pas des Objets Rituels !

À la fin de ce tour

Les Sortilèges à réaliser à la fin du tour, sont effectués quand le tour prend fin soit après la vérification de l'invocation des Démons. À la fin du tour signifie après la validation des niveaux de Démons et Sceaux du tour. L'effet d'un Sceau sur une Sorcière est pris en compte à partir du tour suivant.



Sorcières

Il y a 8 Sorcières dans cette région qui souhaitent se venger, découvrez leurs profils ci-dessous.



BLANCHEFLEUR
ÂME EN TRAVERSÉE

« La place est déserte pourtant, ils peuvent sentir ma présence. »



CALANTHE
REINE ACHARNÉE

« N'en finissons pas trop rapidement, je veux me délecter de chaque moment. »



ÉVANTHE
HERBORISTE DOUTEUSE

« Occupons-nous des mauvaises herbes. »



MYOSOTIS
SENTINELLE SAUVAGE

« L'appel de la forêt, personne n'y résiste bien longtemps. »



THYLANE
ENFANT CRUELLE

« 1, 2, 3, trouvons une proie. 4, 5, 6, elle sera engloutie. 7, 8, 9, dans les eaux du fleuve. 10, 11, 12, elles deviendront toutes rouges. »



VIRÁG
RECLUSE ENTOMOPHAGE

« Broyer les os de mes ennemis pour concocter un petit remuant. »



VUOKO
CRÉATURE DES MARAIS

« Il n'y a pas d'âge pour me livrer un cœur à la chair tendre et juteuse. »



ZINNIA
GITANE FLORENTINE

« Je vois une décision, une fin douloureuse et une satisfaction prodigieuse. »



Resonance

ou l'union fait le désespoir

POUR 6, 7 OU 8 JOUEURS

MODE PAR ÉQUIPE

Le mode par équipe permet de jouer à **Resonance** avec un plus grand nombre de joueurs. Chaque équipe est constituée de 2 Sorcières qui réunissent leurs forces pour invoquer le Démon qui leur permettra d'infliger une vengeance commune.

S'il y a un nombre de joueurs impair, l'un des joueurs incarnera les 2 Sorcières à lui seul. Cependant, ce ne sera pas un exercice facile, soyez bien sûr de vous avant de commencer le rituel.

But du jeu

Chaque équipe de 2 Sorcières possède 1 carte Démon commune, l'objectif pour l'équipe est d'activer les 3 niveaux du Démon afin d'être la première équipe à l'invoquer et ainsi remporter la victoire.

Préparation de la partie

PLACEMENT DES JOUEURS

Placez les joueurs d'une même équipe côte à côte. Pendant la partie, les joueurs d'une même équipe peuvent se parler à haute voix et se montrer leurs cartes respectives.

SÉLECTION DU DÉMON À INVOQUER

Distribuez 1 carte Démon face visible à chaque équipe, en commençant par l'équipe la plus jeune (additionnez les âges de joueurs), puis continuez dans le sens horaire.

Chaque équipe conserve la carte Démon devant elle, visible des adversaires jusqu'à la fin de la partie.

SÉLECTION DES SORCIÈRES

Distribuez 2 cartes Sortilèges à chaque équipe, en commençant par l'équipe la plus jeune, puis continuez dans le sens horaire.

Chaque joueur choisit la carte Sortilèges de la Sorcière qu'il incarnera pour la partie. Chaque équipe va également désigner une Sorcière supérieure qui le restera jusqu'à la fin de la partie. Celle-ci recevra les cartes Incantation quand un niveau de Démon est passé.

Les joueurs placent leur carte Sortilèges devant eux jusqu'à la fin de la partie. Les joueurs récupèrent également la carte Sorcière correspondante à leur carte Sortilèges et la placent au-dessus de celle-ci.

CARTES OBJET RITUEL DE DÉPART

Chaque joueur reçoit 3 cartes Objet Rituel à ajouter à leur main :



- * 1 Carte Herbe
- * 1 Carte Minéral
- * 1 Carte Potion

CARTE ARTÉFACT DE DÉPART

Chaque joueur reçoit 1 carte Artéfact à ajouter à leur main.



Déroulement de la partie

Une partie se déroule de la même façon que pour le mode multijoueur, chaque tour permet d'activer une des 8 Lunes situées au centre de la zone de jeu.

I. DÉVOILEZ UNE CARTE OBJET TRANSITOIRE

Comme dans le mode multijoueur, au début de chaque tour, une carte Objet Transitoire est dévoilée et placée au centre du cercle d'invocation formé par les cartes Lune.



II. CHAQUE JOUEUR JOUE UNE ACTION

Tous les joueurs jouent simultanément. Ils doivent effectuer une action parmi les 7 actions disponibles :

- ✦ Jouez une carte Objet Rituel de votre main, face cachée
- ✦ Jouez une carte Artéfact de votre main, face cachée
- ✦ Jouez une carte Incantation de votre main, face cachée, pour lancer un des Sortilèges de votre Sorcière
- ✦ Piochez 2 cartes Objet Rituel
- ✦ Piochez 1 carte Artéfact
- ✦ Échangez des Objets Rituels pour se libérer d'un Sceau
- ✦ Échangez des Objets Rituels pour changer de Démon

Note : il est obligatoire d'effectuer une action à chaque tour.

III. RÉSOLUTION DU TOUR DE JEU

La résolution du tour est similaire au mode multijoueur. Les Sortilèges, puis les Artéfacts et enfin la comptabilisation des Objets Rituels sont réalisés dans cet ordre afin de déterminer quel Objet Rituel activera la Lune en cours.

Note : dans le mode par équipe, les Sortilèges, qui visaient toutes les autres Sorcières en multijoueur, visent chacune des Sorcières des équipes adverses.

IV. FIN DU TOUR DE JEU

Lors de la fin du tour, les équipes vérifient l'invocation de leur carte Démon. Les cartes Démon possèdent **3 niveaux d'invocation à compléter pour les invoquer définitivement**.

Si l'un des niveaux d'invocation du Démon est complété, l'équipe ne reçoit qu'une seule carte Incantation  qui est ajoutée à la main de la Sorcière supérieure. x1



Pleine Lune

Lors de l'activation de la 5^e Lune (Pleine Lune V), toutes les équipes n'ayant pas validé le niveau 1 de leur carte Démon **piochent immédiatement 1 carte Incantation**  **et l'ajoutent à la main de la Sorcière inférieure.**



Mois Lunaires supplémentaires

La 8^e Lune a été activée, mais aucun Démon n'a atteint son dernier niveau d'invocation. Dans ce cas et s'il reste des cartes Objet Transitoire, les équipes procéderont à un nouveau tour d'activation de chacune des Lunes en commençant par la Nouvelle Lune (I) à nouveau.

En début de tour, l'Objet Rituel précédemment placé sur la Lune à réactiver est défaussé. Puis la partie suit son cours par la révélation d'un Objet Transitoire et les actions des équipes.

Fin d'une partie

Comme dans le mode multijoueur, **la partie s'achève si une équipe valide les 3 niveaux de sa carte Démon**. Une seule carte Démon ne peut être qu'activée à la fois, une seule équipe de 2 joueurs sera donc désignée vainqueur et capable d'invoquer son Démon pour accomplir sa vengeance.

À partir de l'activation de la 8^e Lune (Dernier Croissant VIII), si toutes les Sorcières supérieures se retrouvent avec un Sceau sur leur carte Sorcière sauf la Sorcière supérieure d'une seule équipe, c'est cette dernière qui remporte la partie. Uniquement, si aucun Démon n'est invoqué pendant le tour.

Note : il est possible de placer un Sceau sur une Sorcière inférieure, mais cela n'influera pas sur la victoire de l'équipe.

Si toutes les cartes Objets Transitoires ont été révélées, la partie s'achève sans qu'aucune équipe ne remporte la victoire.





Remerciement

Marine, Mathis, Mélanie, Justine, Jérémy, Suzanne, Mickaël, Adrien, Nisah, Clément, Rémy, Marie, Elise, Pauline, Jo, Violette, Cyril, Morgan, Lina.

Ce jeu a été financé à l'aide d'une campagne de financement participatif en 2022, merci à tous nos backers pour leur soutien !

Jeu imaginé par :
Sergio Matsumoto
Illustré par :
Manon Polier

Pour découvrir nos autres projets :
www.dtda.fr

Pour nous envoyer des messages d'amour :
contact@tda.fr

Pour suivre notre actualité :
• Facebook : www.facebook.com/DTDAGames/
• Twitter : [@DTDA_Games](https://twitter.com/DTDA_Games)
• Instagram : [@tda_games](https://www.instagram.com/tda_games)

Resonance est un jeu du studio indépendant DTDA GAMES :
DTDA SAS
35 rue des Chantiers
78000 Versailles, France
Tous droits réservés.