

KRYSTAL

La quête des pierres de Lumière.

L'histoire des pierres de Lumière telle qu'elle nous est parvenue de la nuit des temps et telle qu'elle est encore contée par les chamans et les prophètes fous sous le double soleil orange de Krend.

Sur le vieux monde de Krend, au sein des Terres Arides, baignées par l'arrogant double soleil orange, règnent depuis des millénaires des guerres incessantes et terrifiantes.

Rien n'a encore pu apaiser les haines ancestrales que se portent ces six peuples à l'aspect et aux mœurs si différents. Chacun ne sort de son territoire que pour se livrer à des combats sans merci...

Et pourtant, malgré les océans de feu qui les séparent, une vieille prophétie, oubliée de presque tous, leur est commune. Quelques prêcheurs la racontent encore devant l'âtre des maisons ou près des feux de camp des caravanes. Voici ce qu'ils murmurent en hochant la tête et en fermant les yeux, comme animés par une force supérieure et hypnotique.

Avant le cycle du feu, les pierres de Lumière assuraient la paix et la prospérité, mais la folie des hommes irrita les Dieux qui chassèrent les peuples du royaume originel "Krystal" et en verrouillèrent les portes d'airain pour mille ans.

Mais un jour viendra où les Dieux rouvriront les portes, il faudra alors que les peuples désignent chacun trois Héros pour y pénétrer et reconquérir les pierres de Lumière. Le peuple qui s'emparera en premier des pierres pourra régner en maître dans le royaume de Krystal; les six peuples réconciliés vivront alors en harmonie.

Mais si par malheur les soient, les portes d'airain précipitant les peuples Krend pour encore mille

anciennes querelles renaissent refermeraient de nouveau, vers les terres arides de ans de haine et de violence...



Jeux de société.

KRYSTAL est un jeu produit par CCCP

Edité par ORIFLAM

Conception : Pierre Cléquin, Fabrice Cayla et Jean-Pierre Pécau.

Maquette : Guy Bariol

Illustrations et couverture : Marcel Laverdet

Copyright CCCP Septembre 1989.



KRYSTAL

Un jeu de société pour 2 à 6 joueurs à partir de 10 ans.

I BUT DU JEU.

Etre le premier joueur à ramener sur sa porte, quatre "Pierres de Lumière" différentes : Un Cristal, un Rubis, une Emeraude et un Diamant.

II MATERIEL DE JEU.

2-1 Le matériel.

La boîte du jeu KRYSTAL contient :

1 PLATEAU DE JEU
6 FICHES DE PEUPLE & DE HEROS
120 CARTES DE JEU
18 FIGURINES DE HEROS
18 PIONS CURSEUR "ENERGIE"

2-2 Le plateau de jeu.

Il représente le royaume de Krystal avec ses 25 Lieux et ses 6 Portes d'Accès, (Une Porte par peuple). Chaque Lieu est consacré à un dieu et porte le symbole du peuple qui vénère ce dieu. Le chiffre indiqué sur le Lieu correspond à la **Puissance Divine du Lieu**.

Note : La Clairière des Dieux est ?

En face de chaque porte on trouvera les emplacements destinés à recevoir les cartes (un talon et un écart pour chaque pile de cartes).

2-3 Les fiches de peuple et de Héros.

Chacune de ces six fiches, représente l'un des six peuples. Sur chaque fiche on trouve le nom du peuple et son symbole, une courte présentation, un tableau de «Modificateur de Puissance Divine» dont

l'utilisation vous sera expliquée plus loin, ainsi que les trois illustrations et emplacements des héros du Peuple. Chacun des trois Héros est spécialisé dans un domaine :

Le Gardien : **Pour la Force**



Le Mage : **Pour la Magie**



Le Maraudeur : **Pour le Marchandage.**



Sur chaque emplacement de Héros on trouve le symbole du Héros ainsi que ses capacités de base dans les trois types de combats.

L'échelle d'Energie de chaque Héros servira à noter son niveau d'Energie personnel. Les cartes possédées par le Héros seront placées sur sa fiche, à l'emplacement réservé.

2-4 Figurines.

Chaque figurine représente un Héros d'un peuple.

2-5 Cartes de jeu.

Les 120 cartes de jeu sont divisées en 5 types différents.

HOMMES REPTILES

Ce peuple agressif adore Yoldana, déesse des Eaux. Le symbole de leur clan est la rune du Serpent.



AMAZONES

Les Amazones adorent Ouendou, dieu du Bois. Leur symbole est la rune du Bois.



CENTAURES

Ce peuple fort et fier ne jure que par Rwal, le seigneur de la Terre. Leur symbole est la rune de la Terre.



NOMADES

Ces hommes filiformes, aux yeux d'insecte, adorent Zimtzin, le dieu du Feu leur symbole est la rune de l'Eclair.



GNOMES

Ce peuple vit au plus profond des cavernes et honore Klumtz, le dieu du Métal. Leur symbole est la rune du Fer.



HOMMES OISEAUX

Ce peuple ailé adresse des prières à Ghat, le dieu de l'Air et du Ciel. Leur symbole est la rune de l'Air.



4

- 2-5-1 Les 51 cartes de combat dont :
 - 17 cartes de combat physique
 - 17 cartes de combat magique
 - 17 cartes de marchandage

2-5-2 Les 24 cartes "Pierres de Lumière" dont :
 - 6 cartes "Cristal"
 - 6 cartes "Rubis"
 - 6 cartes "Diamant"
 - 6 cartes "Emeraude"
 Sur chaque carte on trouvera la description de son pouvoir utilisable en cours de partie.

2-5-3 Les 12 cartes "Créatures". Elles représentent les différentes créatures qu'on peut rencontrer dans la partie. Sur chaque carte on trouvera une illustration de la créature, une courte description de sa façon de combattre ainsi que sa valeur au combat (Force ou Magie).

2-5-4 Les 21 cartes "Objets magiques". Elles représentent les différents objets qu'on peut trouver dans la partie. Sur chaque carte on trouvera une illustration de l'objet ainsi que les conditions et les effets de son utilisation.

2-5-5 Les 12 cartes «Intervention divine». Elles décrivent un événement affectant le cours de la partie.

2-6 Les points d'Énergie.

Chaque Héros possède une échelle d'Énergie sur la fiche du Peuple. Sur chaque échelle on place un pion Énergie qui figurera le niveau de points Énergie que possède le Héros. Au début du jeu, chaque Héros possède six points d'Énergie.

III MECANISMES DE JEU.

Chaque joueur représente l'un des six peuples du jeu. Il doit, en partant de la Porte de son peuple, parcourir les Lieux du royaume avec ses trois Héros en dépensant des points d'Énergie pour leurs mouvements. En s'arrêtant sur un Lieu, un Héros peut : soit récupérer des points d'Énergie, soit l'explorer en tirant des cartes du talon correspondant au symbole du Lieu. Les cartes qu'on tire peuvent provoquer un événement immédiat (Intervention Divine, rencontre de

Créature) ou bien être gardées par le Héros.

Lorsque des Héros de peuples adverses se rencontrent sur un même Lieu, ils s'affrontent. Lorsqu'un Héros détient une ou plusieurs cartes «Pierres de Lumière», il peut retourner à sa porte pour les déposer. Dès que l'un des joueurs a ramené quatre «Pierres de lumière» différentes dans son domaine, il gagne la partie et le jeu s'arrête.

IV MISE EN PLACE DU JEU (de 2 à 4 joueurs).

- A- Chaque joueur tire une des six fiches de peuple.
- B- On enlève du paquet de cartes 5 cartes par peuple non représenté par un joueur : 4 cartes «Pierres de Lumière» (une de chaque type) et la carte «Intervention Divine» marquée d'une astérisque et du symbole de ce peuple.
- C- Les cartes restantes sont mélangées et placées une à une sur les 6 talons du plateau de jeu formant ainsi 6 piles distinctes.
- D- Chaque joueur place devant lui sa fiche de Peuple et pose sur les échelles d'Énergie un pion (qui servira de «curseur») à la case six.
- E- Chaque joueur place les trois figurines de ses Héros sur la Porte de son peuple.
- F- On désigne au hasard le joueur qui sera le premier joueur de la partie.

V LE TOUR DE JEU.

A son tour, chaque joueur va jouer les phases suivantes dans l'ordre :

- A- Mouvement de ses Héros.
- B- Actions ou Combats de ses Héros.

5-1 Mouvements des Héros (Généralités).

- A son tour, un joueur peut déplacer tout ou partie de ses Héros en dépensant pour chacun d'eux des points d'Énergie.
- Chaque point d'Énergie dépensé permet à un Héros de se déplacer d'un Lieu à un autre Lieu adjacent, c'est à dire connecté à lui par un sentier.
- Un Héros ne peut se déplacer que s'il possède encore des points d'Énergie.
- Les points d'Énergie dépensés sont défalqués de l'échelle du Héros.
- Dès que le joueur a terminé tous

ses mouvements il passe à la phase B.

- 5-1-1 Règles sur le mouvement.
- Les points d'Énergie ne peuvent pas être prêtés, échangés, vendus. Ils sont personnels non seulement au joueur mais aussi à chacun des Héros d'un même joueur.
 - Dans tous les cas, un Héros pénétrant dans un Lieu occupé par un ou plusieurs autres Héros adverses doit obligatoirement s'arrêter, son mouvement est terminé (sauf Négociations voir plus loin).
 - Un Héros pénétrant sur la porte de son peuple **doit** s'y arrêter, son déplacement est terminé. Il devra **obligatoirement** se déplacer au tour suivant.
 - Un Héros ne peut jamais passer ou s'arrêter sur la porte d'un autre peuple. (sauf Négociation voir plus loin)
 - Un Héros peut passer sans s'arrêter sur un Lieu occupé par un autre Héros de son peuple sauf s'il y a d'autres Héros adverses présents.

5-2 Les Actions.

Les mouvements terminés, le joueur passe à la phase B.

- 5-2-1 Héros se trouvant seul sur un Lieu.
- Le joueur à le choix entre deux actions :

- 1- Récupérer des points d'Énergie.
- 2- Explorer le site.

5-3 Puissance Divine d'un Lieu.

Pour entreprendre une action il est nécessaire de connaître la puissance divine **réelle** du Lieu où le Héros se trouve. Pour cela on prend connaissance du chiffre de puissance divine indiqué sur le Lieu. A cette puissance, le Héros doit appliquer le Modificateur de son peuple en fonction du Lieu.

Exemple : Un gardien Nomade se retrouve sur un Lieu portant le symbole des Amazones et d'une puissance divine de 3. Le joueur cherche le modificateur des Nomades appliqué aux Amazones, il le trouve sur sa carte peuple, il est de -1. La puissance divine réelle du Lieu pour le Gardien Nomade est donc de (3-1) = 2.

5-4 Récupération des points d'Énergie.

Le Héros qui choisit cette action,



recupère un nombre de points d'Énergie égal à la puissance divine réelle du Lieu. Sa phase B est alors terminée.

5-5 Exploration d'un Lieu.

Le Héros qui choisit cette option pioche dans le talon correspondant au symbole du Lieu où il se trouve, un nombre de cartes égal à la puissance divine réelle du Lieu.

- Les cartes sont tirées une à une par le joueur qui les regarde secrètement. Dès qu'il pioche une carte «Intervention Divine» ou «Créature», le joueur doit arrêter sa pioche et, soit activer la carte «Intervention Divine», soit combattre la «Créature».
- Lorsque la carte «Intervention divine» a été activée, le joueur reprend sa pioche.
- Dans le cas d'une carte «Créature» ce n'est que si le Héros remporte le combat qu'il pourra poursuivre sa pioche.
- Si un Héros pioche une carte «Pierre de Lumière», «Combat» ou «Objet magique» il la garde, et poursuit normalement sa pioche.
- Un même Héros ne peut détenir plus de **cinq** cartes. S'il en possède plus à la fin d'une pioche, il doit défausser le surplus, à son choix et placer ses cartes dans l'écart de la même pioche.

5-6 La Clairière des Dieux.

- C'est le lieu central du plateau de jeu.
- Sur la clairière des Dieux, on peut piocher **une** carte dans n'importe quel talon ou bien récupérer **un** point d'Énergie.
- Aucun combat entre Héros n'est possible dans la Clairière des Dieux.

5-7 Règles sur les actions.

5-7-1 Héros n'ayant pas bougé dans le tour.

Un Héros n'ayant pas bougé dans le tour ne peut pas explorer le Lieu où il se trouve. Il ne peut que récupérer des points d'Énergie.

5-7-2 Héros revenant dans un même Lieu dans un même tour. Si un Héros dans un même tour, se déplace pour revenir dans le Lieu qu'il vient de quitter (s'il fait un aller/retour)... il ne peut pas explorer le Lieu. Il ne peut que récupérer des points d'Énergie.

5-7-3 Héros d'un même peuple se trouvant sur le même Lieu.

- Plusieurs Héros d'un même peuple sur un même Lieu ne peuvent accomplir qu'une seule et même action (exploration ou récupération) en commun. Ils

peuvent se partager les bénéfices de cette action à la convenance du joueur qui les contrôle.

- Il suffit qu'un des Héros soit resté immobile ou ait fait un aller/retour pour que seule, l'action de récupération soit possible.
- Les Héros d'un même peuple se trouvant sur le même Lieu peuvent, de plus, s'échanger librement des cartes (n'oubliez pas le maximum autorisé de cinq cartes chacun). Ils ne peuvent pas, par contre, s'échanger de points d'Énergie.

5-7-4 Héros de peuples adverses se trouvant sur le même Lieu.

- Les Héros se trouvant dans cette situation doivent obligatoirement se combattre (sauf négociation voir plus loin). Le joueur dont c'est le tour de jeu est nommé Attaquant, les autres joueurs sont les Défenseurs.
- Si un joueur possède plusieurs Héros dans une situation de combat, il devra résoudre les combats les uns après les autres, dans l'ordre de son choix.
- Les héros qui combattent ne peuvent faire aucune autre action (sauf en cas de victoire totale voir en 5-8-9).

5-8 Les Combats.

Il y a trois types de combat :

- Le combat physique. (On utilise les cartes Force)
- Le combat magique. (On utilise les cartes Magie)
- Le marchandage. (On utilise les cartes Marchandage)

5-8-1 Modalités de combat.

Un Héros peut utiliser n'importe quel type de combat.

- Le joueur Attaquant déclare le type de combat qu'il choisit pour son Héros et place, face cachée, sur le plateau de jeu, une carte de ce type de combat prise dans la réserve de ce Héros.
- Le défenseur place à son tour une carte de ce type de combat de la même façon. S'il ne possède pas de cartes de ce type il pose n'importe quelle autre carte.
- Les deux cartes sont retournées.
- Les deux joueurs rajoutent à la valeur de la carte jouée la capacité de leur Héros dans le type de combat joué.
- Si une carte jouée n'est pas du bon type on considère que sa valeur est égale à zéro.
- Le vainqueur est le Héros qui possède la valeur la plus haute.
- La différence entre les deux valeurs constitue le montant des pertes du vaincu.

5-8-2 Les pertes.

Les pertes d'un Héros sont différentes selon le type de combat joué :

- Pour un combat physique le Héros vaincu perd des points d'Énergie.
- Pour un marchandage le Héros vaincu perd des cartes, tirées au hasard dans sa réserve, par le vainqueur.
- Pour un combat magique le vainqueur a le choix entre faire perdre des points d'Énergie ou faire perdre des cartes. Il peut panacher, c'est à dire faire perdre des points ET des cartes, dans ce cas une carte égale un pion d'Énergie.

5-8-3 Règles particulières sur le combat.

- Les cartes deviennent la propriété du Héros vainqueur.
- Les points sont défalqués de l'échelle du Héros.
- Les cartes jouées durant un combat retournent automatiquement à la pioche.
- Si le vainqueur, après avoir pris des cartes se retrouve ainsi au dessus du maximum de cartes autorisé, il doit en défausser.
- Si un Héros vaincu ne peut fournir le compte de points ou de cartes perdus, le reste est ignoré.
- L'attaquant doit posséder une carte du combat qu'il choisit, sinon il doit choisir un autre type de combat.
- Si un attaquant ne possède aucune carte de combat d'aucun type, il doit le déclarer. C'est le défenseur qui prend l'initiative du combat et qui choisit le type de combat.
- Si les Héros ne possèdent pas de cartes de combat, ils perdent chacun 1 point d'Énergie.
- En cas d'égalité dans un combat c'est l'attaquant qui perd 1 point d'Énergie ou une carte selon le type de combat choisi.

Exemple d'affrontement :

Un mage des Amazones entre dans un Lieu occupé par un maraudeur des Centaures. Comme c'est le tour du joueur des Amazones, c'est lui l'Attaquant, c'est lui qui choisit le type de combat. Il opte pour le combat magique (normal ! c'est sa spécialité, il possède 4 points de base en magie). Le joueur des Amazones annonce son intention, et pose une carte de combat magique de la réserve de son mage face cachée sur la table. Le joueur des Centaures, qui est donc le défenseur, consulte la



fiche de son maraudeur. Le maraudeur n'a qu'une puissance magique de 1 mais, par chance, il possède une carte de combat magique de 4 dans sa réserve, il la pose à son tour, face cachée.

On retourne les cartes :

AMAZONES

Puissance Magique 4 + carte de combat magique 3 = 7

CENTAURES

Puissance Magique 1 + carte de combat magique 4 = 5

Les Amazones gagnent le combat, la différence étant de 7-5= 2.

Comme il s'agit d'un combat magique, le joueur des Amazones choisit de panacher. Il demande au joueur des Centaures de faire perdre 1 point d'Energie à son Maraudeur et il lui prend une carte dans sa réserve.

5-8-4 Affrontements entre des groupes de Héros.

- Tous les Héros du joueur dont c'est le tour de jeu sont des attaquants, tous les autres Héros sont des défenseurs.
- Quelles que soient les combinaisons possibles on résout toujours les combats un contre un et les uns après les autres.
- Chaque Héros, dans la mesure du possible, doit participer au combat.

5-8-5 Les combats se font normalement à la place des actions, mais, un Héros attaquant peut effectuer une action sur le lieu du combat gagné, lorsque tous ses adversaires ont été dématérialisés.

Exemple :

Le Mage et le Maraudeur des Amazones entrent dans un Lieu occupé par le Gardien et le Mage des Centaures et le Maraudeur des Nomades.

Le joueur des Amazones est l'Attaquant.

-1- Il décide de faire combattre son Mage contre le Gardien des Centaures : Ce combat est résolu.

-2- Il doit faire combattre son Maraudeur contre l'un des deux adversaires restants. Il choisit de combattre le Mage des Centaures : Ce combat est résolu.

-3- Il reste un défenseur qui n'a pas combattu (le Maraudeur des Nomades). Si le Mage et le Maraudeur des Amazones sont

encore vivants, le joueur doit choisir entre ces deux Héros celui qui attaque le Maraudeur des Nomades : ce combat est résolu.

5-9 Perte totale de points d'Energie.

- Lorsqu'un Héros n'a plus du tout de points d'Energie, soit à l'issue d'un combat, soit à la fin de son tour, il est dématérialisé. On défausse aussitôt toutes les cartes de sa réserve sur l'écart du symbole du Lieu où il se trouve. Sa figurine est retirée du plateau de jeu et placée sur la fiche de son Peuple.
- Au tour de jeu suivant, le joueur qui contrôle le Héros place sa figurine sur la porte de son peuple et reprend six points d'Energie.
- Il ne pourra bouger qu'au prochain tour.
- Un Héros qui arrive à zéro point d'Energie dans sa phase de mouvement doit s'arrêter, il peut néanmoins accomplir normalement ses actions du tour.

VI LES CARTES ET LE JEU.

6-1 Les talons et les écarts.

- Toutes les manipulations (écart, pioche) de cartes qu'effectue un héros doivent toujours se faire dans le talon ou l'écart portant le même symbole que celui du Lieu où se trouve ce Héros.
- Lorsqu'un talon est vide, on mélange les cartes de son écart. Elles sont replacées face cachées et deviennent le nouveau talon.
- Il ne peut en aucun cas avoir de transfert de cartes d'un emplacement à un autre. Si un emplacement est vide il ne pourra être réalimenté que par les cartes rejetées par les Héros sur les Lieux portant le même symbole.

6-2 La possession des cartes.

Au début de la partie aucun Héros ne possède de cartes. Le seul moyen d'en acquérir est d'explorer les Lieux du plateau de jeu. Les cartes d'un Héros, qui forment sa Réserve, doivent être clairement placées sur la fiche de son peuple dans l'emplacement prévu pour ce Héros. Un Héros ne peut utiliser que les cartes de sa Réserve. Les seuls transferts de cartes possibles entre Héros d'un même peuple sont lorsque les Héros se trouvent dans un même Lieu sans présence adverse. Un Héros ne peut jamais posséder plus de cinq cartes.

6-3 Les cartes «Intervention Divine».

Lorsqu'on pioche une telle carte on doit la poser face visible sur la Clairière des Dieux. L'effet de la carte est immédiatement applicable et durera jusqu'à la fin du prochain tour du joueur qui l'a tirée. A ce moment la carte est retirée définitivement de la partie. Si entre temps, d'autres cartes «Intervention



Divine» sont tirées, elles doivent être immédiatement défaussées sur l'écart du Lieu (et non pas retirées du jeu). Le joueur tire une autre carte pour remplacer une «Intervention Divine» ainsi annulée.

6-4 Les cartes «Créature».

Un Héros qui pioche une carte «Créature» doit tout de suite la montrer aux autres joueurs et combattre immédiatement la créature en un duel unique. Le type d'affrontement et la valeur de combat de la créature sont indiqués sur la carte. Le Héros du joueur impliqué est le défenseur.

- Si le Héros gagne l'affrontement, la carte «Créature» est définitivement retirée du jeu et il poursuit



éventuellement sa pioche.

- Si la créature gagne l'affrontement, le Héros perd des points d'Energie et/ou des cartes selon le type de combat de la créature, exactement comme pour un combat entre Héros.

- Certaines créatures, lorsqu'elles gagnent un combat, impliquent une résolution différente, (voir texte des cartes).

Les cartes qu'il doit perdre sont tirées au hasard dans sa réserve par le joueur se trouvant à sa gauche. C'est ce même joueur qui détermine le partage entre points d'Energie et cartes lors d'un combat magique.

Les cartes doivent être défaussées dans l'écart du Lieu de l'affrontement. La carte de la créature est également placée dans cet écart, elle pourra revenir en jeu.

- En cas d'égalité, le Héros gagne l'affrontement, la créature est définitivement retirée du jeu.
- Lorsque la victoire d'une créature implique un autre combat (contre le même Héros ou contre un autre), ce combat est immédiatement résolu.

6-5 Les cartes «Objet Magique».

Lorsqu'une carte «Objet Magique» est tirée, le joueur la place dans la réserve du Héros qui vient de la



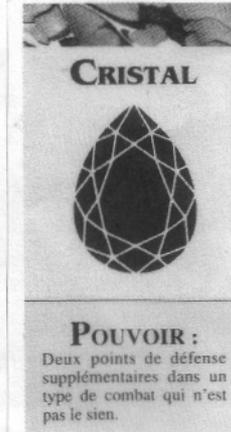
tirer.

Lorsqu'une telle carte est utilisée son effet est immédiat et la carte est définitivement retirée de la partie.

6-6 Les cartes «Pierre de Lumière».

Récupérer des cartes «Pierres de Lumière» constitue le but de la partie, mais elles ont également des utilisations particulières.

- A tout moment, un Héros peut activer le pouvoir d'une carte «Pierre de Lumière» de sa réserve.



Il la retourne face visible. Il bénéficie alors du pouvoir indiqué sur la carte. Une carte ainsi activée le restera tant que le Héros ne décidera pas de la défausser volontairement, ne se la fera pas dérober, ou ne la déposera pas sur la porte de son peuple.

- Cette carte fait partie du total maximum de cinq cartes que peut posséder un Héros.
- Lorsqu'un Héros doit perdre des cartes, elle est mélangée à celle de sa réserve avant que le tirage ne soit effectué. Si cette carte ne lui est pas volée, il devra la replacer face visible devant lui.
- Un Héros ne peut activer qu'une seule carte à la fois. S'il en possède plusieurs il peut garder les autres dans sa réserve et changer la carte activée quand il le souhaite pour profiter d'un pouvoir plus intéressant à un moment donné.
- Il est interdit de ramener deux pierres identiques sur la porte de son peuple.
- Lorsqu'une pierre est posée sur la porte elle ne peut plus servir au Héros. Elle ne peut plus être reprise. Elle ne peut plus être volée par un autre joueur.

▲ VII REGLES SPECIALES POUR 5 & 6 JOUEURS.

A cinq ou six joueurs, chaque joueur ne prend que deux Héros par peuple, à son choix. Toutes les autres règles s'appliquent normalement.

◻ VIII CONSEIL AUX DEBUTANTS.

Il est conseillé aux débutants de ne prendre que deux Héros par peuple, le Gardien et le Mage, la gestion des Héros en sera grandement facilitée.

IX LES NEGOCIATIONS.

Les négociations entre les joueurs sont toujours possibles pour peu que tous les joueurs se mettent d'accord sur cette règle avant le début de la partie.

Dans ce cas :

- Les combats entre Héros se trouvant sur un même Lieu ne sont pas obligatoires. Un des Héros peut céder une ou plusieurs cartes pour qu'en échange, l'autre Héros ne l'attaque pas.
- On peut également négocier un passage libre. Lorsqu'un Héros désire passer sur un Lieu occupé par un Héros adverse il peut éviter de s'arrêter et de combattre en échange de la cession d'une ou plusieurs cartes, ou tout autre accord conclu.
- Le temps de négociation entre les joueurs est limité à une minute, passé ce délai, si aucun accord n'est trouvé on poursuit normalement la partie.
- Dans tous les cas les pions d'Energie ne peuvent jamais faire l'objet d'une négociation.

Y X REGLE OPTIONNELLE.

On peut porter le nombre de «Pierres de Lumière» à ramener sur sa porte à cinq.

La cinquième pierre est au choix du joueur, les quatre autres devant toujours être une série de pierres différentes. Toutes les autres règles restent valables. Si on joue cette règle il faut savoir que la durée de la partie pourra être plus grande.



MISE EN PLACE : (Optionnelle)

- **POUR DEUX JOUEURS** : On garde deux séries de «Pierres de Lumière» plus une autre carte «Pierre de Lumière» de son choix.
- **POUR TROIS JOUEURS** : On garde trois séries de «Pierres de Lumière» plus une carte «Cristal» et une carte «Rubis».
Diamant
- **POUR QUATRE JOUEURS** : On garde quatre séries de «Pierres de Lumière» plus une carte «Cristal» et une carte «Rubis» **et une carte Diamant**
- **POUR CINQ JOUEURS** : On garde cinq séries de «Pierres de Lumière» plus une carte «Cristal», une carte «Rubis» et une carte «Emeraude». **toutes les**

<u>CARTES</u>	<u>valeur</u>						<u>nombre.</u>
	1	2	3	4	5	6	
	1	3	4	4	3	2	
	2	4	5	3	3	0	
	2	4	5	3	3	0	

