

## Extensions

### Le Grimoire des Pas Perdus

Dans cette extension, le Grimoire des Pas Perdus sera votre guide. Cette relique vous donne l'ordre dans lequel vous devez trouver les Portes, et vous permettra d'utiliser de puissants sorts pour mener à bien cette tâche difficile.

**Matériel:** -8 cartes *Objectif*, 1 carte *Sorts*

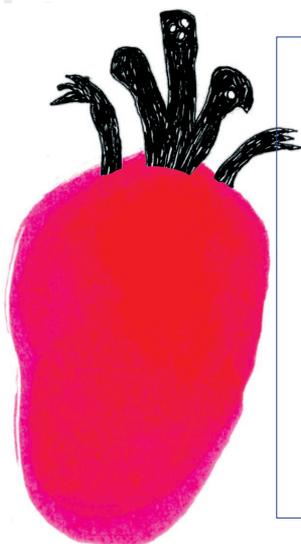
Ces cartes présentent ce symbole d'extension :



### Préparation

Mélangez les 8 cartes *Objectif*, et posez-les aléatoirement faces cachées sur la table, de façon à former une rangée horizontale. Ensuite retournez-les face visible.

Posez la carte *Sorts* à portée de main, sur la face montrant le symbole d'extension.



### Mise en place pour un joueur



Pioche



Défausse



Votre Labyrinthe



### Nouvelle contrainte :

Les cartes *Porte* doivent désormais être obtenues dans l'ordre des 8 cartes *Objectif*, en partant de la gauche. Quand vous obtenez une carte *Porte* qui correspond à la première carte *Objectif* face visible, posez la carte *Porte* devant vous, et retournez la carte *Objectif* face cachée.

Si vous obtenez une carte *Porte* qui ne correspond pas à la première carte *Objectif* visible, posez la carte *Porte* dans les Limbes.

Si, pour résoudre une carte *Cauchemar*, vous décidez de placer dans les Limbes une carte *Porte* déjà obtenue, retournez la carte *Objectif* correspondante face visible. Cette carte est alors considérée comme la première carte *Objectif* libre, et c'est donc une carte *Porte* de cette couleur qui doit être obtenue en premier lieu.

### La carte *Sorts*

Sur cette carte se trouvent 3 formules magiques et leurs coûts respectifs. Le coût correspond au nombre de cartes défaussées que vous devez retirer du jeu. Autrement dit, plus la défausse est pleine, plus le nombre de sorts que vous pouvez lancer est élevé. Il n'y a aucune limite au nombre de sorts que vous pouvez lancer durant votre tour, tant que vous pouvez en payer le prix. Vous pouvez également lancer le même sort plusieurs fois lors d'un même tour.

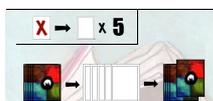
Choisissez avec quelles cartes de la défausse vous payez le sort, et retirez ces cartes de la défausse : elles sont considérés hors du jeu (mais restent toutefois consultables pour la durée de la partie).

### Les trois sorts sont :

#### Prophétie Paradoxe

coût : 5 (6) cartes de la défausse

Regardez les 5 dernières cartes de la pioche, placez-en une au sommet de la pioche, et les 4 autres au bas de la pioche.



#### Planification Parallèle

coût : 7 (9) cartes de la défausse

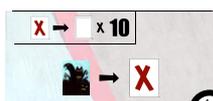
Intervertissez deux cartes *Objectif*.



#### Puissante Punition

coût : 10 (12) cartes de la défausse

Défaussez immédiatement une carte *Cauchemar* que vous venez de piocher, sans devoir en appliquer les effets.

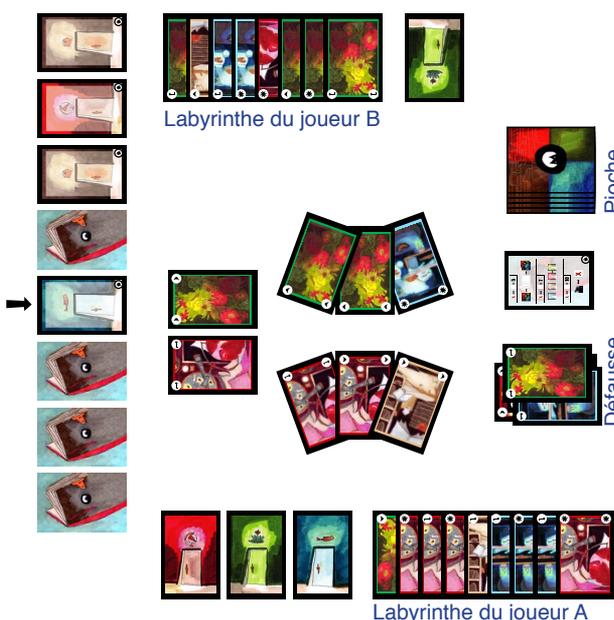


### Variante : Perdus!

Pour un jeu plus difficile, utilisez la carte *Sorts* sur la face ne montrant pas le symbole d'extension.

### Jeu à deux après quelques tours

La carte *Porte* correspondante a été obtenue par le joueur B, mais ensuite re-mélangée dans la pioche pour résoudre une carte *Cauchemar*.

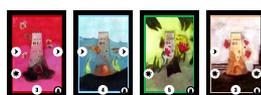


### Les Tours

Dans cette extension, vous devrez également rassembler les Tours du Rêve, fragiles et légendaires constructions, dispersées par les maléfiques Incubes.

**Matériel:** -12 cartes *Tour* (3 rouges, 3 bleues, 3 vertes, 3 brunes)

Ces cartes présentent ce symbole d'extension :



**Préparation:** mélangez les 12 cartes *Tour* dans la pioche.

**Nouvelle condition de victoire:** pour gagner, vous devez réussir à poser sur la table un Rempart de tours, c'est-à-dire une série de 4 cartes *Tour*, une de chaque couleur, en plus des 8 cartes *Porte*.

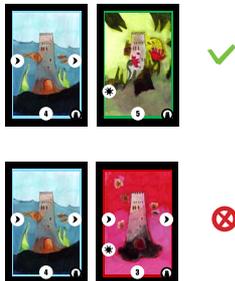
### Les Tours

Ces cartes sont des cartes *Labyrinthe*.

Une carte *Tour* est jouée comme une carte *Labyrinthe*, mais pas dans la (les) rangée(s) « Labyrinthe » : vous devez désormais créer, en plus de votre rangée « Labyrinthe », une rangée formée uniquement de cartes *Tour*.

Dans une partie à deux joueurs, une seule rangée de cartes *Tour* est créée, commune aux deux joueurs.

Les cartes *Tour* ont les symboles Lune et Soleil sur leurs côtés. Une carte ne peut être posée à côté d'une autre carte que si elles n'ont aucun symbole identique sur les côtés adjacents.



### Défausser une Tour

Quand vous défaussez une carte *Tour* de votre main, vous pouvez regarder les 3, 4 ou 5 (selon le chiffre indiqué au bas de la carte) premières cartes de la pioche ; puis replacez-les toutes dans l'ordre de votre choix au sommet de la pioche.

### Interaction Tours – Cauchemars

Quand une carte *Cauchemar* est piochée et résolue, vous devez, en plus de l'effet négatif de cette carte, défausser une carte *Tour* déjà posée sur la table (les cartes *Tour* dans votre main ne sont pas affectées). Si plusieurs cartes *Tour* sont posées sur la table, vous pouvez choisir quelle carte défausser, mais ne pouvez défausser une carte *Tour* posée entre deux cartes que si ces dernières peuvent se connecter sans enfreindre la règle décrite ci-dessus.

### Fausse destruction

Afin de ne pas défausser une carte *Tour*, vous pouvez choisir de jouer une « Fausse destruction » : appliquez l'effet négatif de votre choix pour la carte *Cauchemar*, puis posez cette carte dans les Limbes. Dans ce cas, vous ne devez pas défausser de carte *Tour*.

### Le pouvoir du Rempart

Si vous parvenez à poser 4 cartes *Tour*, une de chaque couleur, ces cartes *Tour* ne sont plus affectées par les cartes *Cauchemar* : vous ne devez donc plus défausser une carte *Tour* après avoir résolu une carte *Cauchemar*.



### Variante : les ruines dispersées

Pour un jeu plus difficile, ignorez le paragraphe précédent : les cartes *Tour* posées sur la table sont toujours affectées par les cartes *Cauchemar*, même si vous avez un Rempart de tours.

### Songes heureux & Funestes Prémonitoires

Dans cette extension, vous devrez faire face aux *Funestes Prémonitoires*, redoutables reliques qui se réveilleront au fur et à mesure de votre quête. Vous pourrez toutefois compter sur l'aide des *Songes heureux*, puissants mais volatiles...

**Matériel:** 4 cartes *Songe heureux*,

8 cartes *Funestes Prémonitoires*



Ces cartes présentent ce symbole d'extension :

**Préparation:** Mélangez les 4 cartes *Songe Heureux* dans la pioche.

Puis, mélangez les 8 cartes *Funestes Prémonitoires*, et révélez-en 4, que vous posez face visible sur la table.

Posez le paquet des 4 cartes *Funestes Prémonitoires* restantes face cachée sur la table.



### Les Funestes Prémonitoires

Une carte *Funeste Prémonitoire* contient deux informations:

une condition et une pénalité. Lorsqu'au cours du jeu la condition est remplie, vous devez immédiatement appliquer la pénalité; retirez ensuite la carte *Funeste Prémonitoire* du jeu.

Si plusieurs cartes *Funestes Prémonitoires* voient leur condition remplie au même moment, vous décidez de l'ordre dans lequel elles sont résolues (si résoudre la première annule l'effet de la seconde, vous ne devez pas résoudre la deuxième carte : laissez-la face visible sur la table).



### Les cartes *Funeste Prémonitoire*



Si deux cartes *Porte* rouges sont sur la table, cherchez toutes les cartes *Pièce* rouges dans la pioche, et défaussez-les.

Si deux cartes *Porte* de la même couleur sont sur la table, posez une de ces cartes *Porte* dans les Limbes.



Si deux cartes *Porte* vertes sont sur la table, prenez une carte *Cauchemar* de la défausse, et posez-la dans les Limbes.

Si au moins cinq cartes *Porte* sont sur la table, révélez deux nouvelles cartes *Funeste Prémonitoire* (appliquez-en les effets immédiatement, si leur condition est remplie).



Si deux cartes *Porte* bleues sont sur la table, cherchez deux cartes *Clé* dans la pioche, et défaussez-les.

Si au moins une carte *Porte* de chaque couleur est sur la table, cherchez toutes les cartes *Songe Heureux* dans la pioche, et défaussez-les.



Si deux cartes *Porte* brunes sont sur la table, posez une carte *Porte* déjà obtenue dans les Limbes.

Si au moins trois cartes *Porte* sont sur la table, défaussez votre main (piochez une nouvelle main de 5 cartes, comme si vous veniez de résoudre une carte *Cauchemar*), puis révélez une carte *Funeste Prémonitoire* (appliquez-en les effets immédiatement, si la condition est remplie).

### Les Songes Heureux

Ces cartes sont des cartes *Songe*.

Quand vous piochez un *Songe Heureux* lors de la phase 2° « Compléter votre main », vous devez immédiatement choisir une des options suivantes:

- 1) retirer du jeu une carte *Funeste Prémonitoire* sans devoir en subir la pénalité .
- 2) révéler les 7 premières cartes de la pioche et en défausser autant que vous voulez; replacez ensuite les autres cartes au sommet de la pioche dans l'ordre de votre choix.
- 3) aller chercher dans la pioche une carte de votre choix. Re-mélangez ensuite la pioche, et placez la carte choisie au sommet de la pioche.

Défaussez ensuite la carte *Songe Heureux*, et continuez à compléter votre main.



### Variante: Funestissimes Prémonitions

Pour un jeu plus difficile, révélez 5 ou 6 cartes *Funeste Prémonitoire* en début de partie.