



LA BATAILLE des Pâtissorciers

Une délicieuse confrontation
par Robin Gibson

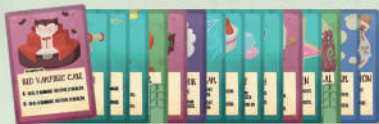
2 JOUEURS | Dès 8 ans | 30 MINUTES

Il fallait bien que cela arrive...

Vous ne pouvez tout simplement plus travailler avec votre collègue à la boulangerie Arcane. Dans un moment de frustration, vous le défiez en duel : après la fermeture, tout est permis. Le perdant devra démissionner et remettre la boulangerie en ordre.

Matériel

2 cartes Personnage
16 cartes Recette



IL VOUS FAUDRA ÉGALEMENT :

Au moins 12 pièces de monnaie ou jetons pour suivre le compte de votre Énergie, Temps et de vos Thermostats.

Installation

Chaque joueur choisit une carte Personnage, la met devant lui et place une pièce sur la Piste d'Énergie, sous le 10.

Mélangez les cartes restantes et distribuez-en 2 à chaque joueur.

Le joueur le plus mielleux commence et effectue une seule action lors du premier tour.



Objectif

Réduire l'Énergie de votre adversaire à 0 en infligeant des Dégâts grâce à vos cartes.



Comment jouer

Effectuez jusqu'à 2 actions par tour, puis augmentez le Thermostat de tous vos fours de 1. Vous pouvez effectuer la même action deux fois. Les actions sont:

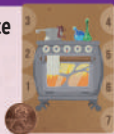
- PIOCHER UNE CARTE RECETTE
- ➡ METTRE UNE RECETTE AU FOUR
- 👁️ JETER UN ŒIL DANS LE FOUR
- ⬆️ AUGMENTER LE THERMOSTAT
- ⬅️ SORTIR UNE RECETTE DU FOUR

■ PIOCHER UNE CARTE RECETTE

Prenez la première carte de la pioche et mettez-la dans votre main. Vous ne pouvez pas faire cela si vous avez déjà 5 cartes en main. Si vous prenez la dernière carte de la pioche, mélangez la défausse pour en former une nouvelle.

➡ METTRE UNE RECETTE AU FOUR

Placez une carte de votre main, face four visible, devant vous. Placez une pièce sur la case indiquant 0. Vous ne pouvez pas avoir plus de 3 Recettes en même temps.





JETER UN ŒIL DANS UN FOUR

Si vous avez oublié un détail à propos de votre carte, vous pouvez y jeter un œil puis la remettre face cachée et replacer votre pièce là où elle se trouvait.



AUGMENTER LE THERMOSTAT

Avancez la pièce d'une case sur une de vos cartes Recette.



SORTIR UNE RECETTE DU FOUR

Retournez une carte, en prenant note de la position de la pièce au dos de la carte. Si un des effets de la carte correspond au chiffre sur lequel est située votre pièce, effectuez l'effet correspondant. Si aucun des effets de la carte ne correspond à votre chiffre, recevez 1 Dégât, puis défaussez la carte. Si la carte possède une Piste d'Énergie ou de Temps, laissez-la, face visible, devant vous. Placez une pièce sur la Piste comme indiqué par l'effet.

À la fin de votre tour, augmentez le Thermostat de tous vos fours de 1.

Si cela fait avancer une pièce au-delà du 7, défaussez la carte et perdez 2 Énergies.

Fin de partie

Le jeu se termine immédiatement lorsque l'un des joueurs parvient à réduire l'Énergie de son adversaire à 0. Le joueur ayant encore de l'Énergie gagne la partie !

Sirop élémentaire

Il y a fort fort longtemps, notre monde fut confectionné par les quatre grands Titans : Farine, Beurre, Levure et Sirop. À l'époque du grand retournement, tous furent enfouis profondément dans la croûte feuilletée du monde. à l'exception de Sirop qui imbiba la terre de son essence. Aujourd'hui encore, son pouvoir reste accessible à quiconque est apte à le maîtriser.

Ingrédients:

- Craie ; - Rapporteur ;
- Un grand pancake, encore chaud mais pas brûlé ;
- Une lame sacrificielle forgée en sucre d'érable pur ;
- Cinq bougies parfumées à l'érable ;

Avant de cuire votre pancake, tracez le cercle d'invocation 141A sur des cercles, 4e édition »). Placez le pancake au centre du cercle. Disposez les bougies à voix haute « SYRUPUS SALVE, FIAT NOBIS PENDET » (Tant qu'il se passe quelque chose. Lorsque vous apercevrez une faible lueur pour percer le centre du pancake, indiquant ainsi votre sacrifice. Le Sirop est composé de sucre et sa capacité d'attention est courte.



ur le sol (voir annexe B du « Guide de l'invocateur : tracer des
osez les bougies sur les points vectoriels du cercle Et récitez
Traduction : « Hey Sirop, trainons ensemble ») jusqu'à ce
ueur, le grand Sirop Élémentaire apparaît. Utilisez la lame
Assurez-vous de garder le Titan occupé. Il est principalement

Aide de jeu

Effectuez jusqu'à 2 actions par tour.

Vous pouvez effectuer la même action deux fois.



PIOCHER UNE CARTE RECETTE
(MAX. 5 CARTES EN MAIN)



METTRE UNE RECETTE AU FOUR (MAX. 3)



JETER UN ŒIL DANS LE FOUR



AUGMENTER LE THERMOSTAT



SORTIR UNE RECETTE DU FOUR

Après avoir effectué vos actions,
augmentez le Thermostat de tous vos fours de 1.

CRÉATION **Robin Gibson**

ILLUSTRATIONS **Robin Gibson**

TRADUCTION **Savannah Bazerque**



Distribution exclusive
de la version française
par les ÉDITIONS MATAGOT

M MATAGOT