

FEUILLE DE ROUTE

Conservez précieusement cette FEUILLE DE ROUTE. Lors de la préparation de chaque partie, elle vous indique quelles cartes utiliser ainsi que les modifications éventuelles de règle du jeu.

JOUR 1 ✓ Prenez les cartes SORT n° **1, 13, 18 et 22.**

JOUR 2 ✓ Prenez les cartes SORT n° **4, 8, 15 et 27.**

✖ Le Décanteur est désormais pris en compte dans les règles de base et ce, jusqu'au tout dernier JOUR. Lisez le paragraphe le concernant p.10 de la règle du jeu.

JOUR 3 ✓ Prenez les cartes SORT n° **2, 11, 20 et 23.**

✖ Le Vide-Poches est désormais pris en compte dans les règles de base et ce, jusqu'au tout dernier JOUR. Lisez le paragraphe le concernant p.10 de la règle du jeu.

JOUR 4 ✓ Prenez les cartes SORT n° **6, 9, 16 et 25.**

✓ Prenez la carte ÉVÉNEMENT n° 1.

JOUR 5 ✓ Prenez les cartes SORT n° **1, 12, 15 et 28.**

✓ Prenez la carte ÉVÉNEMENT n° 2.

 **BONUS INVESTISSEMENT :** À la fin de la partie, les Magicien.ne.s qui n'ont pas utilisé leurs Ressources pour acheter ou améliorer un sort se voient attribuer +1 

JOUR 6 ✓ Prenez les cartes SORT n° **7, 10, 19 et 24.**

✓ Prenez la carte ÉVÉNEMENT n° 3.

JOUR 7 ✓ Prenez les cartes SORT n° **3, 14, 17 et 26.**

✓ Prenez la carte ÉVÉNEMENT n° 4.

JOUR 8 ✓ Prenez les cartes SORT n° **5, 9, 21 et 22.**

- ✓ Prenez la carte ÉVÉNEMENT n° 5.

CORRUPTION : Au début de la partie, c'est *non pas le*.la Joueur.se qui a le score le plus bas qui commence, mais celui.celle qui est le plus haut sur la Jauge . En cas d'égalité, ignorer cet effet.

JOUR 9 ✓ Prenez les cartes SORT n° **6, 8, 18 et 24.**

- ✓ Prenez la carte ÉVÉNEMENT n° 6.

JOUR 10 ✓ Prenez les cartes SORT n° **2, 11, 20 et 23.**

- ✓ Prenez la carte ÉVÉNEMENT n° 7.



BONUS RAPIDITÉ : Le.la Magicien.ne qui remplit ses 4 Flacons en premier remporte 1  supplémentaire.

JOUR 11 ✓ Prenez les cartes SORT n° **4, 13, 16 et 22.**

- ✓ Prenez la carte ÉVÉNEMENT n° 8.

JOUR 12 ✓ Prenez les cartes SORT n° **7, 9, 15 et 26.**

- ✓ Prenez la carte ÉVÉNEMENT n° 9.

JOUR 13 ✓ Prenez les cartes SORT n° **1, 12, 21 et 23.**

- ✓ Prenez la carte ÉVÉNEMENT n° 10.



JOUR DE CHANCE : À la fin de la partie, le.la Magicien.ne qui a le moins de points de victoire remporte +2 

JOUR 14 ✓ Prenez les cartes SORT n° **5, 10, 17 et 27.**

- ✓ Prenez la carte ÉVÉNEMENT n° 11.

JOUR 15 ✓ Prenez les cartes SORT n° **3, 13, 19 et 24.**

✓ Prenez la carte ÉVÉNEMENT n° 12.

JOUR 16 ✓ Prenez les cartes SORT n° **2, 14, 16 et 25.**

✓ Prenez la carte ÉVÉNEMENT n° 13.

 **BONUS INVESTISSEMENT :** À la fin de la partie, les Magicien.ne.s qui n'ont pas utilisé leurs Ressources pour acheter ou améliorer un sort se voient attribuer +1 

JOUR 17 ✓ Prenez les cartes SORT n° **3, 11, 15 et 28.**

✓ Prenez la carte ÉVÉNEMENT n° 14.

JOUR 18 ✓ Prenez les cartes SORT n° **1, 8, 20 et 26.**

✓ Prenez la carte ÉVÉNEMENT n° 15.

JOUR 19 ✓ Prenez les cartes SORT n° **4, 9, 17 et 27.**

✓ Prenez la carte ÉVÉNEMENT n° 16.

 **BONUS RAPIDITÉ :** Le.la Magicien.ne qui remplit ses 4 Flacons en premier remporte 1  supplémentaire.

JOUR 20 ✓ Prenez les cartes SORT n° **6, 10, 19 et 23.**

✓ Prenez la carte ÉVÉNEMENT n° 17.

JOUR 21 ✓ Prenez les cartes SORT n° **2, 12, 16 et 28.**

✓ Prenez la carte ÉVÉNEMENT n° 18.

MÉRITE : Au début de la partie, c'est *non pas* le.la Joueur.se qui a le score le plus bas qui commence, mais celui.celle qui est le plus haut sur la Jauge . En cas d'égalité, ignorer cet effet.

JOUR 22 ✓ Prenez les cartes SORT n° **3, 8, 21 et 25.**

✓ Prenez la carte ÉVÉNEMENT n° 19.

💡 DERNIERE CHANCE : À la fin de cette partie, chaque Magicien.ne peut débloquer un Sort de Niveau IV pour le coût de -1  /-1 

JOUR 23 ✓ Prenez les cartes SORT n° **7, 10, 18 et 24.**

✓ Prenez la carte ÉVÉNEMENT n° 20.

JOUR 24 ✓ Prenez les cartes SORT n° **5, 14, 17 et 22.**

✓ Prenez la carte ÉVÉNEMENT n° 21.

💡 BONUS COMBO-BREAKER : À la fin de la partie, chaque Sort de Niveau III ou IV réussi ramène le double de 