

## ↳ Question de Chifoumi :

Pour les hommes de main, il est dit au début de la règle qu'il va y avoir un choix quant à leur utilisation. Ensuite, au tour de l'initiative, tu en pioches un par joueur. Par la suite, tu les retournes quand tu cesses de miser, (ton total de mise restant valide). J'en ai déduit que tous retournent leur homme de main face visible pour les défis suivants, j'ai bon ?

### ↳ Réponse de Josselin (20 janvier 2008)

Oui, l'homme de main est remis face visible tous les débuts de Défis, jusqu'à la fin de la journée. On en change uniquement en début de journée.

## ↳ Question de Chifoumi :

A la fin de la première journée, comme à chaque fin de défi, les cartes mises sont défaussées (donc pas les cartes bâtiments), mais les cartes hommes de main, qu'en fait-on ?

### ↳ Réponse de Josselin (20 janvier 2008)

A la fin de la journée les cartes hommes de mains sont remélangées pour pouvoir les repiocher. Sauf pour les parties à 2 joueurs (voir règles page 9).

## ↳ Question de M DOUILLEZ :

Il est dit dans la règle qu'à chaque nouvelle journée, c'est toujours le joueur le plus jeune qui débute ! En gros, ce sera toujours le même joueur qui va débiter les 4 journées !

### ↳ Réponse de Josselin (25 février 2008)

Oui, ce sera toujours le même joueur qui piochera en premier son homme de main. Ce n'est pas pour cela qu'il sera le premier à participer aux défis.

Au début nous avons fait la règle pour que pendant la 2e, 3e et 4e Journée : les personnes ayant le plus petit score d'initiative (Homme de main), pioche le tour suivant en premier leur Homme de main. Sans rentrer dans les détails cela compliquait un peu la règle et certains joueurs furent perdus. Cela rendait les Hommes de main avec de petit score d'initiative extrêmement puissant. Mais si vous préférez cette règle vous pouvez l'appliquer.

## ↳ Question de M Denis :

Les effets de jeu du Garde du Corps s'arrêtent au moment où il se couche ?

### ↳ Réponse de Josselin (08 mars 2008)

Oui, une fois que le Garde du Corps est couché les autres joueurs, ne sont plus limités à 2 cartes d'Action pour le Défi. Le garde du corps subira donc souvent des effets de jeu visant à le «coucher».

## ↳ Question de M Denis :

Une fois le Mage couché, doit-il retourner ses cartes (qui étaient face cachée) ou pas ?

### ↳ Réponse de Josselin (08 mars 2008)

Non, c'est uniquement au moment du compte final (à la fin du Défi) que le Mage retournera ses cartes, et même s'il est couché depuis longtemps.

## ↳ Question de Max :

Cartes Dédoublément (Alchimie)

On se retrouve avec 2 Hommes de Main ! mais on prend quelle initiative ?

### ↳ Réponse de Josselin (08 mars 2008)

C'est un avantage que d'avoir 2 Hommes de Main, vous pouvez choisir l'Initiative qui vous arrange. Par Exemple : Vous pouvez décider de prendre l'Homme de Main avec l'Initiative la plus basse pour déterminer à quel moment vous allez jouer. Mais vous pouvez prendre celui avec l'Initiative la plus grosse en cas d'égalité.

J'en profite pour rappeler que si vos Hommes de Main ont des couleurs différentes, vous allez pouvoir utiliser plus facilement les cartes Action et Alchimie.

## ↳ Question de M valinet hugue :

«Que fait on des cartes dans notre main à la fin d'une journée. Les défausse-t-on ou les garde-t-on, que faisons nous des cartes bâtiments? nous bloquons sur ce point et hésitons à commencer notre première partie. »

### ↳ Réponse de Josselin (06 sept. 2008)

Il faut garder ses cartes (en mains) à la fin de journée (sinon vous n'aurez plus beaucoup de carte pour le tour suivant).

Les cartes bâtiments : Elles restent en place tant que personne ne les défausse ou les subtilise. Ce, tous les tours jusqu'à la fin du jeu si personne n'intervient...

## ↳ Message de : M. PETIT Morgan

Commentaires et questions : peut on utiliser la capacité du voleur en début de journée avant le début du défi.  
Ex : Est-ce qu'on peut voler une main avant de poser les alchimistes.

↳ **Réponse :**  
Oui c'est possible.

---

Pendant un défi, si on récupère une carte devant un adversaire (manipulation, réquisition..) peut on rejouer l'évènement ou le boost si notre homme de main à la couleur ?

↳ **Réponse :**  
Non, si vous ne réunissez pas les conditions, la carte n'a pas les effets escomptés.

---

Est ce que le Shinobi Gob défausse tous les bâtiments ?

↳ **Réponse :**  
Les bâtiments restent, uniquement les cartes de Mise partent à la défausse.

---

Pendant un défi peut on réaliser uniquement un évènement sur une carte mise et évènement ?

↳ **Réponse :**  
Non, si vous utilisez l'évènement vous utilisez la Mise. Par contre vous pouvez ne pas utiliser l'évènement, mais uniquement la Mise.

---

Je voudrais savoir si en début de journée en jouant une alchimie «perd sa place» et que le voleur ou le maraudeur ont joué leurs compétences est-ce qu'on peut rejouer la compétence ?

↳ **Réponse :**  
Non, si la compétence est utilisée on ne peut pas la réutiliser

---

Peut on jouer les éphémères en réponse à un autre éphémère (comme dans magic) ?

↳ **Réponse :**  
Si la carte peut se jouer à n'importe quel moment (donc les éphémères), oui vous pouvez faire des réponses.

---

Peut on défausser une alchimie juste avant de se faire voler sa main par la roue de la fortune ?

↳ **Réponse :**  
Une fois qu'un joueur déclare faire un évènement, il faut lui laisser faire ses effets de jeu. Il n'est donc pas possible de vite défausser des cartes pour l'empêcher de les récupérer.

## ↳ Message de : M. Morton Fishback

Je voudrais savoir si en début de journée en jouant une alchimie «perd sa place» et que le voleur ou le maraudeur ont joué leurs compétences est ce qu'on peut rejouer la compétence ?

↳ **Réponse :**  
Non, si la compétence est utilisée on ne peut pas la réutiliser

---

Peut on jouer les éphémères en réponse à un autre éphémère (comme dans magic) ?

↳ **Réponse :**  
Si la carte peut se jouer à n'importe quel moment (donc les éphémères), oui vous pouvez faire des réponses.

---

Le cimetière peut-il intervertir des bâtiments ?

Peut on intervertir deux cartes n'étant pas présente devant nous ?

↳ **Réponse :**  
On peut intervertir toutes les cartes que vous voulez tant qu'elles font partis du Défis en cours, donc les cartes Action (Mise, Mise&Evènement et Mise-ou-Evènement).  
Donc pas possible avec des bâtiments ou des Hommes de mains.

---