



FAQ

TIME MASTERS





Cristallisation

Est-ce que le joueur qui a un temporisateur ciblé par *Cristallisation* doit payer l'entretien de ce temporisateur ?

Pendant les deux tours où le temporisateur est cristallisé, traitez-le comme s'il n'était pas présent. Excepté pour les effets des sorts extérieurs à ce temporisateur. Autrement dit, si le temporisateur bloqué est plein, il ne faut pas mettre de cartes en dessous pour le garder plus longtemps en jeu. Mais si c'est votre seul temporisateur et que votre adversaire vous force à en défausser un, vous devrez le défausser.

Un temporisateur bloqué par ce sort, est-il bien totalement bloqué ? Que deviennent ses effets ?

Comme le temporisateur bloqué est comme inexistant, par exemple, s'il bloque le temporisateur de sphère 3 permettant d'augmenter sa main à 6 ou 7 cartes, et bien le joueur, pendant deux tours, devra compléter sa main à 5 cartes.

Décompte et retour chez son propriétaire.

Cristallisation est joué en le posant sur le temporisateur visé et il compte dans le décompte des sorts pour l'accès aux sphères lors du tour où il est joué. Après le deuxième tour du propriétaire du temporisateur concerné, le sort *Cristallisation* est envoyé dans la défausse de son propriétaire.



Vice Caché

Quand on force quelqu'un à devoir se défausser d'un temporisateur plein qui a un effet quand on le défausse, cet effet est-il déclenché ou pas ?

Non : lorsque vous défaussez un temporisateur par l'effet d'un sort ou d'un autre temporisateur, vous ne profitez pas de l'effet de celui qui est défaussé.



Amplification

En association avec *Absorption* (permettant de récupérer la moitié des Kè's utilisés arrondis au supérieur), comment doit-on procéder ? Voici mes deux interprétations.

Exemple : le joueur a 4 Kè's utilisés sur 4 :

- 1ère interprétation : *Absorption* permet d'en récupérer 2, *Amplification* monte cette récupération à 4.
- 2ème interprétation : *Absorption* est appliquée une fois, on récupère 2 Kè's et il en reste 2 utilisés, on applique une seconde fois *Absorption* et on récupère 1 Kè sur les 2 restants.

C'est la première interprétation qui est correcte. En effet, doubler son effet ne veut pas dire jouer deux fois. Donc si vous récupérez la **moitié**, vous récupérez en combinaison avec *Amplification*, la **totalité**.



Érudition

La carte suivante de la sphère dans laquelle le joueur pioche est-elle dévoilée ? Le joueur peut-il à nouveau piocher dans cette sphère lorsque sa phase d'accès aux sphères a lieu ?

Oui. C'est uniquement lors de la phase d'accès aux sphères de conscience que vous ne pouvez pas aller piocher deux fois dans la même sphère. Dans le cas présent, c'est un sort qui fait en sorte qu'une carte aille dans la défausse d'un joueur et non la phase d'accès.

C'est le même principe pour *Petit Profit* (sphère 4)





Accumulation

Si après avoir joué *Accumulation*, je joue un sort coûtant 1 pour le lancer, est-ce que je récupère un jeton « -1 » ?

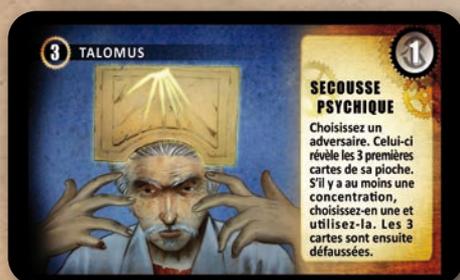
Non, vous ne récupérez pas l'excédant d'énergie.



Tenir le Coup

Faut-il que le sort soit sur le temporisateur ciblé ?

Non, jouez-le, ensuite au début du tour suivant, tous vos temporisateurs pleins pourront rester en jeu sans nécessiter de carte immobilisée dessous. Il n'y a pas de jeton de rappel pour s'en souvenir. Rien ne vous empêche d'utiliser ce sort comme « rappel ».



Secousse Psychique

Si l'adversaire choisi n'a pas 3 cartes dans sa pioche (moins ou aucune), doit-il mélanger sa défausse et reconstituer une pioche ou le sort est-il perdu ou limité ?

Oui. La règle générale d'un deck building est que la défausse redevient pioche dès que le joueur doit piocher une carte.



Adaptation de la Réalité

«Vous devez, en jouant ce sort, vous défausser d'une carte. Si je n'ai plus de cartes, est-ce que je peux tout de même jouer ce sort ?»

Oui. Il est dit dans la règle que l'effet d'un sort s'applique autant que possible. Vous n'avez pas de carte à défausser, donc vous n'aurez aucun effet du sort.



Afflux

«Que se passe-t-il si je joue Afflux alors que je n'ai qu'un seul Kè dépensé ?»

Vous récupérerez le Kè dépensé. Vous ne pouvez pas prendre un « bonus » de 1 Kè, ni temporaire ni récurrent.



Ralentissement

Que se passe-t-il si un adversaire a une réduction de coût pour lancer son prochain sort ?

Ralentissement vous empêche de dépenser plus de 3 Kè's lors de votre tour. Donc si pour un sort coûtant 4, vous avez une réduction de 1, vous n'aurez pas dépensé plus de 3 Kè's. Et il vous sera impossible d'en dépenser d'autre ultérieurement lors du tour en cours, et cela même si vous en récupérez via concentration, ou défausse.



Perte Angoissante

«Si on ne peut pas piocher de carte dans son deck, récupère-t-on 1 Ké ? (C'est la même iconographie que *Lumière Éclatante*, mais ça n'est pas précisé).»

Non, la règle stipule clairement que vous ne pouvez faire l'action « B » que si vous avez pu faire l'action « A ».

Dans ce cas-ci, vous ne pourrez récupérer 1 Ké que si et seulement si vous avez pu piocher une carte. Dans de rare cas, il s'est avéré que le joueur n'avait plus de cartes ni dans sa pioche, ni dans sa défausse.



Saut Temporel

Est-ce que cette personne récupère des Kè's ?

Oui.

Les seules phases qui sont réellement sautées sont la phase principale et l'accessibilité aux sphères.

Pour rappel, Saut Temporel n'est utilisable lors de parties à deux joueurs.



Rémanence

Peut-on regarder sa défausse avant de jouer le sort ? Peut-on à tout moment de la partie regarder sa défausse ?

Oui.

À la condition de ne pas changer l'ordre des cartes.





Interruption Malicieuse

Comment on peut jouer une carte en dehors de son tour ? C'est ce qui est demandé sur la carte du Dr MOPS mais bien qu'elle coûte 0 à activer je ne vois pas comment elle pourrait l'être en dehors de ma phase de jeu.

Tout simplement en interrompant votre adversaire et en lui disant que vous la jouez. L'adversaire doit alors mettre sa phase de jeu en pause et s'exécuter. Vous ne profiterez pas d'un accès aux sphères de conscience après ceci. Votre adversaire reprend ensuite son tour là où il l'avait laissé.



Temporisateur X

Comment mettre en jeu le Temporisateur de niveau X (goodies Ulule). Dans quelle pile ?

Le Temporisateur X est donné au premier joueur au début de la partie. Celui-ci le place dans sa zone de jeu. Après trois tours le temporisateur s'activera automatiquement et passera au joueur suivant, ... qui le posera directement dans sa zone de jeu.

Si le joueur active le temporisateur avant les 3 tours, il passe alors directement au joueur suivant.

«Pourquoi il resterait 3 tours chez moi me bloquant mes K's alors que mon adversaire pourra le faire partir en un tour en l'activant ? Je suis un peu perplexe quant à cette carte.»

Ce temporisateur ne bloque pas du tout les K's, au contraire ! Il donne juste la possibilité de jouer ses K's éphémères comme s'ils étaient récurrents. Donc vous pouvez les récupérer en passant votre tour ou avec des concentrations, ou même en défaussant 2 cartes.

Combien de sorts faut-il lancer dans le cas où on veut acheter une carte face cachée?

Prenons le cas d'une carte de la deuxième sphère. La règle stipule "Le recours à cette pioche mystère vous en coûtera un sort supplémentaire. Ainsi, pour pouvoir prendre la seconde carte de la sphère de niveau 2, il vous faudra jouer... 3 sorts". **Faut-il comprendre qu'il faut en jouer trois au total, ou trois plus les deux qu'il a fallu jouer pour prendre la première carte ?**

Il faut jouer le niveau de la sphère +1 donc pour l'exemple: en tout 3 sorts.

«Doit-on défausser les sorts dans l'ordre dans lequel on les a joués, ou dans l'ordre que l'on veut ? J'ai joué avec un joueur «A», qui savait que notre adversaire «B» avait de quoi prendre la dernière carte de la défausse. «A» peut-il choisir l'ordre de ses cartes pour défavoriser «B» ?»

Oui la défausse se fait au choix du joueur, mais une fois effectuée, on ne peut plus changer l'ordre des cartes.

«Y a-t-il un ordre de priorité pour utiliser les Kè's que l'on possède ? Pour être plus précis, dans le cas où nous avons à la fois des Kè's éphémères et des Kè's récurrents, pouvons-nous choisir lesquels utiliser ?»

Il n'y a pas de priorité. Il en revient au choix du joueur de dépenser l'un et/ou l'autre.

Avons-nous le droit de jouer un sort, même si nous ne savons pas faire l'action du sort ?

Oui. Comme indiqué dans la règle, les actions des sorts se jouent dans la mesure du possible.

Exemple Nettoyage Cérébrale : «Retirer deux cartes de la sa main de la partie» : Si vous jouez ce sort alors qu'il vous reste 0 ou 1 carte en main, vous pouvez jouer ce sort **et** vous devez retirer de la partie la carte qu'il vous reste (s'il vous en reste une en main).



«Si je comprends bien on peut activer le sort d'un temporisateur et passer sans donc perdre l'accès aux sphères durant le même tour ?»

Avant d'aller plus loin dans l'explication, il faut se souvenir que ce n'est pas un sort qui s'active sur un temporisateur, mais le temporisateur qui s'active, libérant de ce faite, les sorts posés sur lui.

Pour répondre à la question, la réponse est non.

La règle est simple : soit on passe, soit on joue. Si on passe, on ne joue pas de carte. Si un temporisateur est plein et que l'on veut passer, alors, il faut mettre une carte face caché sous le dit temporisateur.

Autre précision : vous pouvez poser un temporisateur (exemple deux slots), jouer un sort dessus, ensuite activer ce même temporisateur (libérant le sort) et jouer le sort temporisé. Cela le même tour. Autrement dit, vous ne devez pas attendre qu'un temporisateur soit plein et vous pouvez l'activer à tout moment durant n'importe lequel de vos tours.

«Le fait d'utiliser la capacité d'un temporisateur en défaussant les sorts qui y sont posés rend donc nul l'activation de ces mêmes sorts ?»

Oui.



[/MushroomGames](#)



[/Mushroom_Games](#)



info@mushroom-games.be



www.mushroom-games.be

