Mots-clés, de A à G

Les verbes des cartes, au sens exact du livret. Les mots-clés propres à Horizons (Biens, Marchander, Fin du Solstice) n'en font pas partie.

Abandonner · Mettez une Région en jeu dans votre défausse. Ses ressources reviennent dans votre réserve ; une carte Réservée dessous est défaussée aussi.

Acquérir · Prenez une carte visible du Marché de la catégorie indiquée, avec ses ressources et l'Instabilité dessous. Le Marché est complété aussitôt.

Action (gagner, dépenser) · Gagner : prenez un jeton Action du stock, même au-delà de trois. Dépenser : retirez le nombre de jetons demandé, sinon l'effet est impossible.

Action gratuite · La carte se joue sans jeton Action. Une fois par tour au plus pour une même carte. Les coûts écrits sur la carte restent dus.

Ajouter une ressource · Prenez la ressource dans le stock et posez-la dans la zone ou sur la carte indiquée.

Attaque · L'effet touche tous les autres joueurs, autant que possible. Certaines cartes permettent de l'ignorer.

Barbare / Empire · Faces de votre carte État. Une carte marquée d'un État ne se joue de votre main que si vous êtes dans cet État. « Si vous êtes Barbare / Empire » : l'effet ou l'option n'existe que dans cet État.

Cartes en jeu · Une carte permanente reste en jeu jusqu'à ce qu'un effet la retire. Ses ressources reviennent alors dans votre réserve ; un jeton Épuisé posé dessus ne revient qu'à la fin du tour.

Choisir · Résolvez une seule des options séparées par OU. Une phrase complète après la liste s'applique dans tous les cas.

Considérer · Traitez une icône comme une autre jusqu'à la fin du tour : l'icône d'origine ne compte plus. L'effet cesse toujours avant le Solstice ou le Décompte.

Défausser · Mettez la carte dans votre défausse.

Déplacer une ressource · Faites passer la ressource de la réserve de son propriétaire à l'endroit indiqué. Aucune conversion possible. Les ressources déjà posées sur des cartes ne se déplacent pas.

Développer · Payez le coût d'une carte de votre zone de Développement, au choix, et mettez-la dans votre défausse. Par un effet de carte : même si un témoin est déjà posé, et sans en poser. Les Vikings ne Développent jamais.

Donner une carte · Choisissez une carte de votre main ; un adversaire la prend en main.

Échanger · Remplacez une carte du Marché par une autre. Les jetons restent en place, l'Instabilité est renouvelée (sauf Région), et la carte retirée va là d'où venait l'autre.

Épuiser · Pendant votre ordre Activation, posez un jeton Épuisé sur la carte pour résoudre son effet. Une fois par tour et par carte. Poser une carte ne déclenche pas sa capacité Épuiser.

Exiler · Envoyez la carte dans la pile Exil. Depuis le Marché : l'Instabilité retourne dans la pile, la carte est remplacée. Impossible si la carte porte des jetons.

Gagner des ressources grâce aux Régions · Se déclenche quand une Région en jeu portant l'icône indiquée vous fait gagner cette ressource, par son effet ou celui d'une autre carte (Prospérité, par exemple).

Mots-clés, de H à V

Chaque phrase d'une carte se résout dans l'ordre, autant que possible ; ce qui suit « pouvez » est facultatif.

Histoire · Les cartes archivées sous votre carte Puissance. Hors jeu, mais comptées au score. Vous seul pouvez les consulter. Les Vikings n'en ont pas.

Innover · Annoncez une catégorie, puis prenez une carte visible du Marché (son Instabilité retourne dans la pile) ou la première carte cachée de la pioche correspondante. Vassal ou pioche vide : fouillez la pioche Principale ; rien trouvé : 2 Progrès.

Passif · Effet actif en permanence tant que la carte est en jeu : pendant tous les ordres, le Solstice et le Décompte.

Payer · Remettez les jetons demandés dans le stock, depuis votre réserve. 1 Progrès peut remplacer 1 Population ou 2 Matériaux. Aucune autre conversion.

Pioche Nation · Vos cartes Nation face cachée sur l'Avènement. Quoi qu'il arrive, l'Avènement reste tout en bas et ne se mélange jamais avec elles.

Piocher · Prenez des cartes de votre deck en main. Deck vide : mélangez votre défausse et continuez. On pioche toujours la première carte de la pile.

Piocher, si possible · Comme Piocher, mais sans jamais mélanger la défausse : deck vide, vous vous arrêtez.

Placer sur votre deck · Posez la carte (de votre main, sauf mention contraire) face cachée sur votre deck.

Rappeler · Reprenez en main une Région en jeu, avec les cartes Réservées dessous. Les ressources reviennent dans votre réserve. Si vous la rejouez dans le tour, vous pouvez l'Épuiser à nouveau avec un autre jeton.

Récupérer · Prenez la carte indiquée en main, ou dans la zone précisée. Dans une zone face visible, vous choisissez. Récupérer une Instabilité : dans la pile commune ; la dernière déclenche l'Effondrement.

Regarder · Examinez secrètement les cartes indiquées, puis remettez-les dans l'ordre de votre choix. Ignorez Roi des rois (pioche Renommée) et l'Avènement (pioche Nation), sauf s'il est seul.

Renvoyer une carte · Remettez une Instabilité dans la pile commune. En la jouant de votre main : une Action et son coût. Par l'effet d'une autre carte : sans coût.

Renvoyer un jeton · Reprenez un jeton Épuisé posé sur une de vos cartes et remettez-le sur votre carte État. Vous pouvez le réutiliser dans le tour.

Réserver · Glissez une carte de votre main, face visible, sous la carte en jeu concernée. Elle n'est plus en jeu, mais compte au score et suit le sort de la carte qui l'abrite.

Retirer une ressource · Remettez la ressource indiquée dans le stock. Aucune conversion.

Solstice · Effet résolu automatiquement à la fin de chaque manche.

Tous les joueurs / tous les autres joueurs · Le premier vous inclut, le second non.

Trouver · Cherchez la carte dans votre main, puis votre défausse, puis votre deck, puis votre pioche Nation (hors Avènement). Arrêtez-vous dès que vous la trouvez et révélez-la. Mélangez ce que vous avez fouillé.

Voler des ressources · Prenez les jetons indiqués dans la réserve des joueurs visés, autant que possible, sans conversion.