

MANDRAGORA

Un jeu de
Bruno CATHALA & Florian SIRIEIX
Illustré par PIERO

C'est le Black Magic Friday, les boutiques de sorcellerie font leurs soldes. L'occasion parfaite pour refaire votre stock d'ingrédients magiques et d'enfin régler leurs comptes aux autres sorcières de la contrée ! Vous avez confié votre liste de courses à l'assistant, mais apparemment vous n'êtes pas la seule...

Envoyez-le dévaliser les magasins, vous ramener les ingrédients et grimoires nécessaires pour déchaîner les plus puissants sortilèges contre vos rivales ! Pourvu que cet étourdi pense à prendre des mandragores, et à ne surtout pas toucher aux parchemins maudits...

NOTE : dans la règle, les joueuses et les joueurs sont appelés « les sorcières ».



MISE EN PLACE

- Mélangez soigneusement les 10 tuiles Échoppe et disposez-les en cercle aléatoirement **1**.
- Mélangez soigneusement les cartes Sortilège, par valeur. Faites une pioche face visible pour chaque valeur de Sortilège, près des tuiles Échoppe. Organisez-les par ordre croissant **2**.
- Placez la figurine Assistant sur la tuile Échoppe de départ **3** (tuite avec l'arrondi en-dessous).
- Placez les marqueurs Malédiction et Fin de partie près des tuiles Échoppe **4**.
- Articles magiques : À 2 et 3 sorcières, retirez certaines cartes.

À 4 sorcières, jouez avec la totalité des cartes.

À 3 sorcières :
Retirez du jeu les 5 cartes suivantes.



À 2 sorcières :
Retirez du jeu toutes les 16 cartes bleues ainsi que les 10 cartes suivantes.



- Distribuez 1 carte Mandragore à chaque sorcière **5**.
- Mélangez l'ensemble des Articles magiques restants et faites-en une pioche face cachée au centre du cercle **6**.
- Piochez et placez une carte **face visible** sur chaque Échoppe de jour à l'exception de celle où se trouve l'Assistant. (donc 6 cartes en tout) **7**.
- Piochez et placez une carte **face cachée** sur chacune des 3 Échoppes nocturnes **8**.



MATÉRIEL

- 10 tuiles ÉCHOPPE
- 1 figurine ASSISTANT
- 1 marqueur MALÉDICTION
- 1 marqueur FIN DE PARTIE
- 106 cartes réparties comme suit :



- 24 Sortilèges, de valeur 1 à 5



- 82 Articles magiques

RÉPARTITION DES ARTICLES MAGIQUES :



- 12 Parchemins maudits

x7 x4 x1



- 7 Mandragores (« joker » pouvant servir d'ingrédient ou de grimoire de la couleur de son choix)



- 21 Grimoires de valeur 0 à 3 (6 couleurs)



- 42 Ingrédients (5 couleurs)

RÉPARTITION PAR COULEUR :

						NOIR
INGRÉDIENTS	x3	x6	x9	x12	x12	0
GRIMOIRES	x4	x4	x4	x4	x4	x1





~ DÉROULEMENT DU JEU ~

Les sorcières jouent chacune à leur tour, en sens horaire.

Déterminer la 1^{re} sorcière selon la méthode de votre choix (par exemple, celle qui ressemble le plus à une sorcière).

ENVOYER L'ASSISTANT À LA RECHERCHE DE NOUVEAUX ARTICLES MAGIQUES :

- 1- **DÉPLACEZ L'ASSISTANT** en sens horaire sur l'Échoppe de votre choix parmi les 3 suivantes.
- 2- **GAGNEZ TOUS LES ARTICLES MAGIQUES** présents sur cette Échoppe : Les Ingrédients, Mandragores et Grimoires sont simplement ajoutés à votre main. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes en main. Si des Parchemins maudits sont présents sur cette Échoppe, placez-les immédiatement devant vous face visible, en les ajoutant à ceux que vous possédiez éventuellement déjà.
- 3- **RÉAPPROVISIONNEZ LES ÉCHOPPES** : sur chaque Échoppe traversée par l'Assistant, y compris celle d'où il est parti, ajoutez la 1^{re} carte de la pioche (en respectant toujours le mode de placement des cartes face visible / face cachée). Il peut donc maintenant y avoir plus d'une carte par Échoppe.

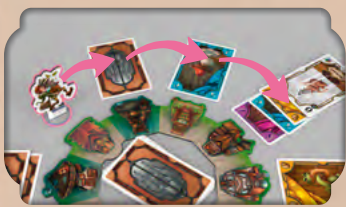


Sur les **ÉCHOPPE DE JOUR**, les Articles magiques sont toujours placés **face visible**.

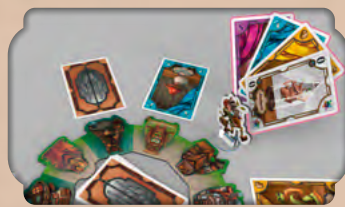


Sur les **ÉCHOPPE NOCTURNES**, les Articles magiques sont toujours posés **face cachée**.

EXEMPLE DE RECHERCHE D'ARTICLES MAGIQUES



La sorcière avance l'Assistant de 3 cases.



Elle récupère toutes les 4 cartes de l'Échoppe où elle finit son déplacement.



On ajoute une carte de la pioche à chacune des 3 Échoppes traversées par l'Assistant, en respectant le placement face cachée pour l'Échoppe nocturne.

LANCER UN SORTILÈGE

Lorsqu'une sorcière choisit de lancer un Sortilège, l'Assistant reste sur son emplacement.

1- PRÉPARATION DU SORTILÈGE :

Choisissez dans votre main 1 Grimoire, associez-le avec le nombre de votre choix d'Ingrédients de la même couleur, et placez ces cartes devant vous, en un seul tas, face visible, de sorte que leur couleur soit bien visible.

ATTENTION : il ne peut y avoir qu'un seul Grimoire par Sortilège ! Si vous possédez deux Grimoires ou plus d'une même couleur, il faudra donc réaliser plusieurs Sortilèges de cette couleur.



~ LA MALÉDICTION ~



Un Parchemin maudit **DONNE 1, 2 OU 3 MALÉDICTIONS** à son propriétaire.

À chaque fois qu'une sorcière gagne ou perd des Parchemins maudits (dans une Échoppe ou du fait d'un Sortilège), on vérifie quelle sorcière possède le plus de Malédiction.

Cette sorcière est maudite et prend le marqueur Malédiction devant elle. (En cas d'égalité, la sorcière qui possède le marqueur le transmet à une des autres sorcières à égalité avec elle pour le nombre de Malédiction).

Le marqueur Malédiction donne un malus de **-2 POINTS DE VICTOIRE** à la sorcière qui le détient en fin de partie !

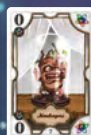


~ MAGIE NOIRE ~



Il n'y a aucun Ingrédient noir dans le jeu. Le Grimoire noir nécessite d'utiliser des Ingrédients **TOUS DE COULEURS DIFFÉRENTES**.

~ LES MANDRAGORES ~



Les Mandragores sont des artefacts magiques extrêmement puissants, qui peuvent servir de joker :

- **SOIT** pour remplacer un Ingrédient.
- **SOIT** pour remplacer un Grimoire.

Dans ce cas vous devez soit utiliser des Ingrédients tous de même couleur (magie de base), soit tous de couleurs différentes (magie noire).

Quel que soit le cas, il ne peut y avoir qu'**UNE SEULE MANDRAGORE PAR SORTILÈGE**.

2- EFFET DU SORTILÈGE :

Choisissez l'effet du Sortilège que vous allez lancer de la façon suivante :

- Le nombre d'Ingrédients utilisés vous donne la **puissance maximale** du Sortilège que vous pouvez lancer. Ainsi, avec 1 Grimoire et 3 Ingrédients de même couleur, vous pouvez lancer un Sortilège de puissance 1, 2 ou 3.
- Prenez la carte Sortilège du dessus de la pile correspondant à la puissance choisie, placez-la sur le tas d'Ingrédients de façon à ne laisser visible que la bordure du Grimoire utilisé, puis appliquez son effet (voir description des effets page 4).

EXEMPLE DE LANCER DE SORTILÈGE



Avec le Grimoire jaune et 3 Ingrédients (2 Ingrédients jaunes + 1 Mandragore), la sorcière lance un Sortilège de puissance 3.



FIN DE PARTIE

Lorsque la pioche d'Articles magiques est vide, il ne reste plus que 3 tours de table à effectuer, à commencer par la sorcière à venir.

Celle-ci pose devant elle le marqueur Fin de partie, face III visible, rappelant à toutes qu'il reste 3 tours de table à jouer. À son prochain tour, elle retourne ce marqueur sur sa face II (il reste 2 tours de table). Enfin, à son tour suivant, elle défausse le marqueur, indiquant que le dernier tour de table commence.



Durant ces trois tours, chaque sorcière peut jouer normalement, **ou alors passer son tour, auquel cas elle ne peut plus revenir en jeu**.

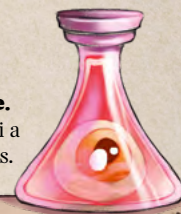
À la fin du 3^e tour de table, ou aussitôt que chaque sorcière a passé son tour, la partie prend fin et chaque sorcière calcule son score.

SCORE DE CHAQUE SORCIÈRE :

- Additionnez la valeur de chaque Sortilège ainsi que du Grimoire qui a permis de le lancer.
- Retranchez 1 point par couleur qui lui reste en main en fin de partie. (Les Mandragores sont considérées comme une couleur différente des autres).
- Retranchez 2 points si la sorcière possède le marqueur Malédiction.

La sorcière qui possède le plus de points de victoire remporte la partie.

En cas d'égalité, la victoire va à celle qui a lancé le plus grand nombre de sortilèges.



EXEMPLE DE DÉCOMPTE DE FIN DE PARTIE.

2+3 = 5 Points 0+2 = 2 Points 3+1 = 4 Points 0+4 = 4 Points

1+1 = 2 Points -2 Points

Sortilèges & Grimoires = 17 points Marqueur Malédiction = -2 points

2 Couleurs restantes

3 couleurs de cartes en main. Le sort Disparition en élimine une. -2 points

~ TOTAL ~
12 Points de victoire.





DESCRIPTION DES EFFETS

Il existe 3 types de cartes Sortilèges :



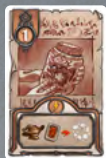
Appliquez l'effet lorsque vous prenez la carte Sortilège.



L'effet est permanent pour toute la partie.



L'effet s'applique à la fin du jeu, avant de compter les points.



BANNISSEMENT x4



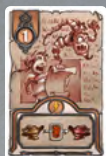
Retirez du jeu un Parchemin maudit en votre possession.



DÉDOUBLEMENT x3



Vous pouvez choisir de rejouer un autre tour immédiatement. Si vous ne le faites pas, l'effet est perdu.



TRANSFERT x4



Donnez à un de vos adversaires un Parchemin maudit en votre possession.



CÉLÉRITÉ x3



Chaque Sortilège de ce type en votre possession augmente de 1 la capacité de mouvement de l'Assistant durant votre tour.



SUBSTITUTION x4



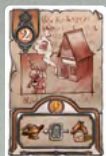
Piochez une carte dans la main d'un adversaire, puis rendez-lui la carte de votre choix. (Vous pouvez lui rendre la carte piochée.)



DISPARITION x2



Choisissez une couleur. Défaussez toutes les cartes de cette couleur de votre main. Si vous possédez les 2 sortilèges de niveau 4, supprimez 2 couleurs de votre main.



LÉVITACION x3



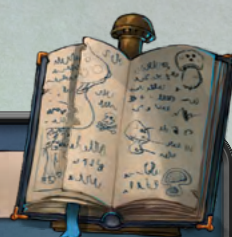
Prenez possession de la carte de votre choix présente sur une des différentes Échoppes. Cette carte n'est pas remplacée.



PURIFICATION x1



Défaussez toutes les cartes de votre main.



VARIANTE EN ÉQUIPES (4 sorcières)

Pour les parties à 4 sorcières, vous avez le choix de jouer chacun pour soi selon les règles normales. Mais vous pouvez aussi choisir de jouer en équipes, à 2 contre 2 ! (Nous vous recommandons cette option.)

Les deux partenaires de chaque équipe se placent face à face. Le jeu se déroule exactement comme indiqué dans le livret de règles. Chaque sorcière gère sa propre main de cartes et ses propres sortilèges. Mais chaque équipe dispose maintenant de la possibilité de se donner et/ou échanger des cartes :

Aussitôt qu'une sorcière reçoit un ou plusieurs nouveaux Parchemins maudits (que ce soit en les ramassant sur une Échoppe, ou à cause d'une adversaire utilisant le Sortilège adéquat), elle peut soit :

- ♦ **DONNER** une carte de son choix à sa partenaire,
- ♦ **RECEVOIR** une carte au choix de sa partenaire,
- ♦ **ÉCHANGER** une carte avec sa partenaire.

Les deux partenaires sont libres de communiquer sur les cartes souhaitées.

En fin de partie, c'est le score cumulé des deux membres de l'équipe qui est pris en compte.