

ATHENEUM

LA BIBLIOTHEQUE MERVEILLEUSE



Livret de règles

ATHENEUM

LA BIBLIOTHEQUE MERVEILLEUSE

Age 10+ | 2-5 Joueurs | 30-45 Minutes
Un jeu de L'Atelier

L'épreuve de magie a lieu demain. Avec vos camarades de classe, vous vous rendez à la bibliothèque pour réviser. D'un coup de baguette magique sur une pile précise de livres — *tada!* — vous pouvez, en un instant, tout connaître d'un sujet. Cependant, en échange de cette intrusion en dehors des heures d'étude, le gardien vous a demandé de tout nettoyer et de ranger les ouvrages dans les étagères de la bibliothèque. Alors, retrousser-vous les manches et mettez-vous au travail!



CONTENU DE LA BOÎTE



- 1 plateau Bibliothèque



- 30 baguettes magiques (6 par couleur)



- 5 pions Étudiant (1 par couleur)



- 1 sac en tissu



- 2 casiers à livres



- 5 étagères principales



- 10 étagères latérales



- 160 jetons Livre (32 par couleur)



- 60 cartes Étude
 - (30 cartes « A »)
 - (30 cartes « B »)



- 35 cartes Objectif



- 40 jetons Bonus



- 35 jetons Araignée

SUJETS DES LIVRES



BUT DU JEU

Révisiez votre examen tout en rangeant la bibliothèque! Pendant la partie, vous pouvez marquer des points d'objectif en rangeant des livres dans vos étagères, selon des configurations précises. En fin de partie, les compartiments remplis de vos étagères, les bougies décoratives et les livres rangés traitant de votre sujet de prédilection vous feront marquer des points supplémentaires.

SÉQUENCE DE JEU

Le jeu se déroule en deux phases: **la phase « A »** et **la phase « B »**.

Au **début de chaque phase**, distribuez à chaque joueur une main de **six cartes Étude** de la pioche correspondante, face cachée. Pour la phase « A », distribuez des cartes de la pioche « A ». Pour la phase « B », distribuez des cartes de la pioche « B ».

Chaque phase se joue en **cinq tours** de draft: à chaque tour, chaque joueur choisit une carte de sa main et la joue, puis il passe les cartes restantes à l'un de ses voisins de table.

Chaque tour est composé de **quatre étapes**, résolues dans l'ordre.

- Étape 1: Jouer des cartes
- Étape 2: Résoudre les avantages
- Étape 3: Marquer des points d'objectif
- Étape 4: Préparation du tour suivant

Étape 1: Jouer des cartes – le draft

Chaque joueur prend sa main de cartes, les regarde puis, secrètement, **en choisit une**. Une fois que tous les joueurs ont fait leur choix, ils retournent en même temps face visible la carte qu'ils ont sélectionnée.

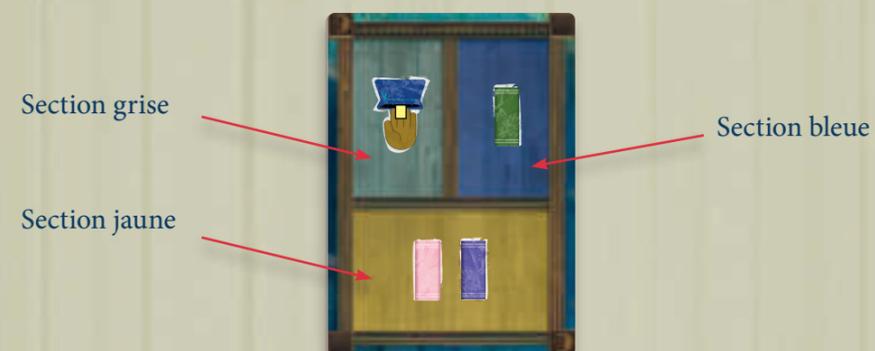
Une fois toutes les cartes révélées, chaque joueur **passé les cartes qu'il a encore en main** à son voisin de gauche ou de droite (en fonction de la phase). Les joueurs ne peuvent pas encore regarder leur nouvelle main! La phase du jeu détermine à quel joueur sont passées les cartes: pendant la phase « A », un joueur passe ses cartes restantes à son voisin de gauche. Pendant la phase « B », il les passe à son voisin de droite.

Au cinquième tour de chaque phase, la dernière carte de la main de chaque joueur n'est pas passée, mais **placée dans la défausse** face visible.

Étape 2: Résoudre les avantages

Chaque joueur **résout les avantages** dont il bénéficie en fonction de la carte qu'il vient de révéler et de celles jouées par ses deux voisins :

- Chaque joueur bénéficie des avantages indiqués dans la section jaune de la carte qu'il a jouée devant lui.
- Chaque joueur bénéficie des avantages de la section bleue de la carte jouée par son voisin de gauche.
- Chaque joueur bénéficie des avantages de la section grise de la carte jouée par son voisin de droite.



Remarque: dans une partie à deux, chaque joueur est à la fois le voisin de droite et le voisin de gauche de son adversaire! Aussi, chacun bénéficie des avantages de la section bleue et de la section grise de la carte de l'autre joueur.

Vous **décidez dans quel ordre** résoudre vos avantages. C'est pour cette raison qu'il est plus pratique de collecter d'abord les objets physiques que vous recevez au cours de ce tour (les jetons Livre, les jetons Bonus, etc.) et de les placer devant vous avant de commencer.

Les avantages sont toujours **optionnels**. Vous pouvez décider de tous les utiliser, de n'en utiliser qu'une partie ou aucun. Cependant, les jetons Livre et Bonus et toutes les possibilités de réorganisation de vos livres qui ne sont pas utilisés à la fin du tour sont perdus.

Étape 3: Marquer des points d'objectif

Tous les joueurs peuvent marquer des points grâce aux **objectifs disponibles** qu'ils ont validés. Chaque joueur ne peut valider un même objectif qu'une seule fois par partie, qu'il ait été validé ou non par d'autres joueurs, tant qu'il est disponible dans la rangée des objectifs.

Chaque objectif nécessite que les livres soient rangés dans une **configuration précise**. Si l'organisation de votre étagère remplit les conditions requises pour un objectif disponible, et que vous ne l'avez pas encore validé, vous pouvez marquer des points immédiatement. Vous pouvez même valider plusieurs objectifs au cours du même tour!

Pour marquer des points en validant un objectif, vous devez disposer d'une baguette magique. Placez la **baguette magique** sur la carte Objectif et marquez immédiatement le nombre de points indiqué en déplaçant votre pion Étudiant sur la piste des scores.

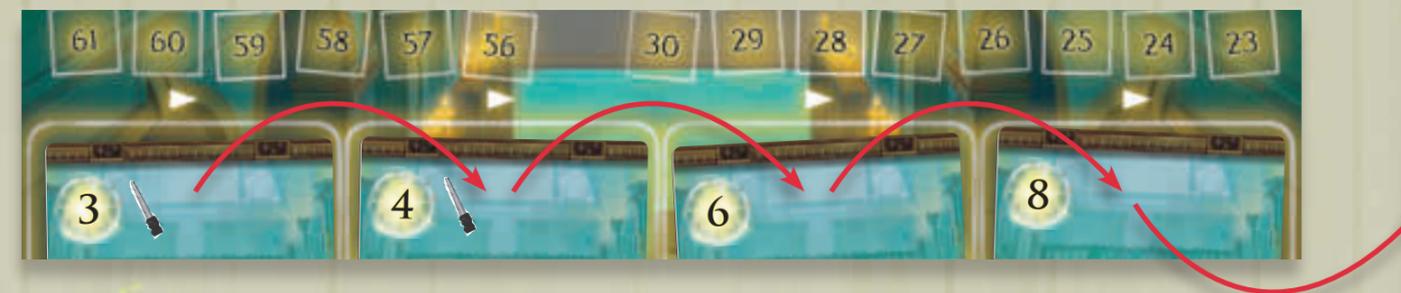
Certains objectifs vous accordent également une baguette magique de la réserve comme **récompense**. Si vous recevez une baguette magique comme récompense pour avoir validé un objectif, vous pouvez l'utiliser au cours du même tour pour valider un autre objectif..

Étape 4: Préparation du tour suivant

Défaussez la carte Objectif située **la plus à droite** de la piste des objectifs, et remettez toutes les baguettes magiques qui se trouvent dessus dans la réserve générale (ne les rendez pas aux joueurs!).

Faites glisser d'une case vers la droite les **trois autres cartes Objectif** puis piochez-en une nouvelle et placez-la face visible à gauche de la piste.

Rassemblez toutes les cartes Étude jouées au cours du tour et placez-les face visible dans la **défausse** correspondante.



FIN DE PARTIE

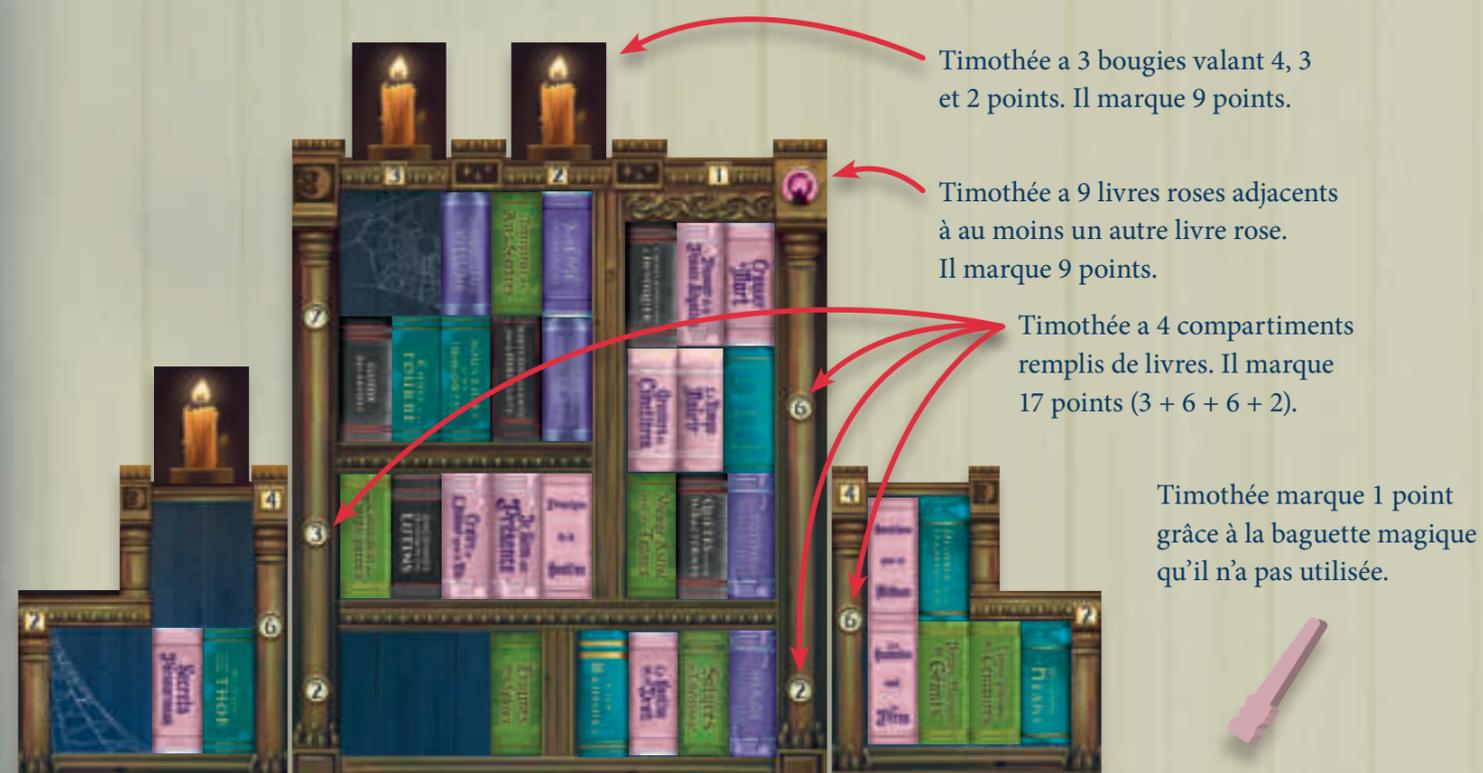
Après 10 tours de jeu, la **partie se termine** et on procède au **décompte final des points**. Pour ce décompte final, chaque joueur marque des points supplémentaires dans quatre catégories en avançant son pion Étudiant sur la piste des scores.

1. **Sujet de prédilection:** marquez 1 point pour chaque livre sur vos étagères qui correspond à l'icône sujet dans l'angle supérieur droit de votre étagère principale. Cependant, vous ne marquez ces points que pour des livres qui sont adjacents (horizontalement ou verticalement) à au moins un autre livre traitant du même sujet.
Remarque: les diagonales ne comptent pas pour déterminer si deux livres sont adjacents.
2. **Compartiments remplis:** marquez des points pour chaque compartiment de vos étagères rempli de livres. Chaque compartiment rempli vaut un nombre de points égal à la valeur indiquée à côté de ce compartiment (comprise entre 2 et 7 points).
3. **Bougies:** marquez des points grâce aux bougies placées sur vos étagères. Chacune d'elles vaut autant de points que la valeur indiquée sur l'emplacement bougie correspondant (comprise entre 1 et 4 points).
4. **Baguette magique:** marquez 1 point pour chaque baguette magique non utilisée encore en votre possession.

Le joueur ayant le score le plus élevé remporte la partie !

En cas d'égalité, la victoire est accordée au joueur qui a rangé le plus de livres sur ses étagères. S'il y a encore égalité, c'est le joueur qui a rangé le plus de livres de son sujet de prédilection qui l'emporte. Sinon, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

Timothée a marqué 34 points au cours de cette partie. Il ajoute 9 points pour les livres concernant son sujet de prédilection, 17 points pour les compartiments remplis, 9 points pour les bougies et 1 point pour une baguette magique non utilisée. Son score final est de $34 + 9 + 17 + 9 + 1 = 70$ points.



CARTES ÉTUDE



Chaque joueur jouera 10 cartes Étude au cours de la partie. Chaque carte Étude comporte trois **sections** distinctes de couleur différente :

Section grise (à gauche)	Section jaune (en bas)	Section bleue (à droite)
Quand vous jouez cette carte, votre voisin de gauche reçoit les avantages indiqués ici.	Quand vous jouez cette carte, vous recevez les avantages indiqués ici.	Quand vous jouez cette carte, votre voisin de droite reçoit les avantages indiqués ici.

Il y a sept **types d'avantages** qui peuvent apparaître sur une carte Étude. De nombreuses cartes ont des sections qui offrent plusieurs avantages, du même type ou de types différents, au même joueur.

	Prenez dans la réserve <u>un livre de la couleur indiquée</u> . Vous pouvez le ranger dans un compartiment de votre choix (<i>un livre gris indique un joker qui vous permet de choisir un livre de n'importe quelle couleur</i>).
	Prenez dans la réserve un livre de <u>n'importe quelle couleur</u> . Vous ne pouvez le ranger que dans le compartiment indiqué (<i>si le compartiment est rempli, vous ne pouvez pas ranger ce livre à moins d'en retirer un autre pour faire de la place</i>).
	Retirez le nombre de livres indiqué de n'importe quels compartiments. Puis vous pouvez <u>à nouveau ranger ces livres</u> , les réorganiser, dans n'importe quels compartiments (<i>vous pouvez choisir de retirer moins de livres que le nombre indiqué</i>).

	Prenez une <u>étagère latérale</u> dans la réserve et placez-la d'un côté ou de l'autre de votre étagère principale. Placez un jeton Araignée dans son compartiment.
	Prenez une <u>baguette magique</u> de votre couleur dans la réserve.
	Piochez aléatoirement un <u>jeton Bonus</u> dans le sac en tissu. Puis décidez quelle face de ce jeton vous voulez utiliser.
	Marquez immédiatement le nombre de <u>points</u> de victoire indiqué en déplaçant votre pion Étudiant de la valeur correspondante sur la piste des scores.

Les deux pioches se différencient de par la **rareté** de certains avantages. La pioche « A » octroie proportionnellement un plus grand nombre de livres. La pioche « B » octroie proportionnellement un plus grand nombre de possibilités de réorganisation.

CARTES OBJECTIF



Chaque carte Objectif indique (a) la **configuration** requise pour le valider et (b) le nombre de **points** qu'elle rapporte quand un joueur la valide. *Remarque: certains objectifs permettent également de gagner une baguette magique s'ils sont validés.*

Il existe trois types de **configurations différentes** :



Une configuration de ce type peut être validée dans le compartiment de votre choix. La couleur et la position des livres doivent être respectées.



Une configuration de ce type doit être validée dans le compartiment indiqué (ou les compartiments indiqués). La couleur et la position des livres doivent être respectées.



Une configuration de ce type doit être validée dans les compartiments indiqués. La position des livres doit être respectée, mais leur couleur n'a aucune importance

Remarque: ce qui se trouve dans les emplacements autour de la configuration indiquée n'a aucune importance. Ces emplacements peuvent être vides ou contenir des livres. De plus, il n'est pas nécessaire qu'une configuration débute au niveau le plus bas, elle peut être validée n'importe où dans le compartiment.

Veronika remplit les conditions de cet objectif qui ne peut être validé que dans le compartiment supérieur droit. Elle place une de ses baguettes magiques sur la carte Objectif et marque immédiatement 7 points.



JETONS LIVRE



Les livres ne peuvent être rangés que **verticalement** et uniquement dans des **emplacements vides**. Dans chaque compartiment, les emplacements sont délimités par des lignes en pointillés. De plus, quand vous rangez des livres sur les étagères, les trois règles suivantes doivent être respectées à tout moment.

1. **Règle de l'appui:** il y a plusieurs emplacements dans chaque compartiment. Un livre ne peut pas être rangé sur un emplacement à moins qu'il n'y bénéficie d'un appui d'un côté ou de l'autre. Un appui peut être fourni (a) par un autre livre ou (b) par une paroi du compartiment.

Dans l'exemple de gauche, le livre turquoise bénéficie de l'appui de la paroi du compartiment. Dans l'exemple au centre, le livre violet bénéficie de l'appui du livre turquoise. Dans l'exemple de droite, le livre violet ne bénéficie d'aucun appui.



2. **Règle d'empilement** : certains compartiments ont plusieurs niveaux. Dans ces compartiments, un livre ne peut pas être rangé au niveau supérieur, sauf si un livre est placé directement en dessous. En outre, la règle de l'appui s'applique toujours.

*Dans l'exemple de gauche, le livre rose bénéficie d'un appui et il y a un livre en dessous.
Dans l'exemple au milieu, il y a bien un livre sous le livre noir, mais ce dernier n'a aucun appui.
Dans l'exemple de droite, le livre rose bénéficie bien d'un appui, mais il n'y a aucun livre en dessous.*



3. **Règle de la transition** : vous ne pouvez pas retirer un livre et le ranger ailleurs si cela empêche n'importe quel autre livre de respecter l'une ou l'autre des précédentes règles.

Dans l'exemple de gauche, retirer le livre noir est autorisé. Dans l'exemple de droite, retirer le livre violet n'est pas autorisé, car le livre vert ne respecterait plus la règle de l'appui, et le livre noir la règle de l'empilement.



À la fin de chaque tour, tous les livres qui restent dans votre zone de jeu et que vous n'avez pas rangés dans les étagères sont remis dans la réserve.

JETONS ARAIGNÉE

Chaque étagère (aussi bien les étagères principales que latérales) arrive en jeu avec une araignée **dans chaque compartiment**. L'endroit exact où se trouve l'araignée dans un compartiment n'a aucune importance, déplacez juste son jeton quand vous rangez vos livres en fonction de vos besoins.

Quand vous remplissez complètement un compartiment avec une araignée dedans, vous **capturez cette araignée** et vous la remettez dans la réserve. Capturer une araignée vous octroie un avantage spécial de votre choix que vous pouvez utiliser à n'importe quel moment avant la fin du tour en cours.

Ces **avantages spéciaux** (voir ci-après) sont également indiqués sur le plateau Bibliothèque afin de les consulter plus facilement. Choisissez un de ces avantages à chaque fois que vous capturez une araignée :

- une baguette magique
- un jeton Bonus
- un livre de n'importe quelle couleur
- une étagère latérale

Simon vient de ranger un livre dans ce compartiment qui est désormais complètement rempli. Il capture l'araignée et décide de prendre comme avantage un livre turquoise (son sujet de prédilection). Il peut ranger ce livre à n'importe quel moment avant la fin du tour en cours.



JETONS BONUS



Quand vous gagnez un **jeton Bonus**, piochez-en un au hasard dans le sac en tissu. Vous avez alors jusqu'à la fin du tour en cours pour décider de la manière dont l'utiliser. Chaque jeton Bonus peut être utilisé de deux manières différentes :

- **une baguette magique** — OU — **une bougie**
- **une paire de livres** — OU — **une bougie**
- **un livre de n'importe quelle couleur** — OU — **une bougie**
- **réorganiser jusqu'à quatre livres** — OU — **une bougie**
- **une étagère latérale** — OU — **une bougie**

Si vous souhaitez utiliser la **face bougie** d'un jeton Bonus, placez-le dans n'importe quel emplacement vide dédié en haut d'une de vos étagères. Chaque étagère principale a trois emplacements pour bougie et chaque étagère latérale en a deux. Les bougies rapportent des points en fin de partie.

Si vous souhaitez utiliser la face avantage d'un jeton Bonus, résolvez cet avantage normalement puis défaussez le jeton dans la boîte de jeu.

Banana pioche un jeton Bonus avec une paire de livres (vert et violet). Ces livres ne l'aident pas à valider les objectifs disponibles et aucun d'eux ne correspond à son sujet de prédilection (noir), aussi décide-t-elle d'utiliser la bougie du jeton.

Remarque: pour les jetons Bonus qui proposent une paire de livres, deux règles spéciales s'appliquent. Premièrement, vous pouvez les ranger sur une étagère en les orientant verticalement dans le sens que vous voulez (les tranches des livres peuvent être à l'envers). Deuxièmement, si vous réorganisez cet ensemble ultérieurement, cela compte comme deux possibilités de réorganisation.

CLARIFICATIONS

Le titre des livres a-t-il une importance pour le jeu ?

Non. Les titres des livres sont juste là pour donner de la saveur au jeu. La seule information importante est la couleur du livre (son sujet).

Que se passe-t-il s'il n'y a pas assez de jetons ?

S'il vous manque des jetons Livre, utilisez un matériel de substitution approprié. S'il n'y a plus de jetons Bonus, remettez ceux qui ont été défaussés dans le sac en tissu.

Que se passe-t-il si aucune baguette magique de ma couleur n'est disponible ?

Il n'y a que six baguettes magiques par joueur. Si vous devez gagner une baguette magique et qu'il n'y en a aucune de votre couleur dans la réserve, cet avantage est perdu.

Combien puis-je avoir d'étagères latérales ?

Chaque joueur ne peut avoir qu'un maximum de deux étagères latérales. Si vous devez en gagner une autre alors que vous en avez déjà deux, cet avantage est perdu.

Puis-je capturer plusieurs araignées dans le même compartiment ?

Non. Si vous retirez des livres d'un compartiment plein et que vous le remplissez à nouveau, vous ne capturez pas une autre araignée.

Quand sont marqués les points pour les compartiments remplis ?

Uniquement en fin de partie. Si vous retirez des livres d'un compartiment plein et que vous ne le remplissez pas avant la fin de la partie, vous ne marquez aucun point pour ce compartiment.

CRÉDITS

Concepteurs de L'Atelier: Alexandre Garcia
Lucas Forlacroix
Simon Havard
Timothée Simonot
Valentin Gaudicheau

Illustratrice: Veronika Fedorova

Conception graphique: Jeanne Torres

Artistes de production: Adam Kelzer
Josh McDowell
Dan Wagner

Rédacteur: Dustin Schwartz

Titres des livres: Banana Chan

RENEGADE GAME STUDIOS

Président & éditeur: Scott Gaeta
Directeur: Robyn Gaeta
Responsable opérationnel: Leisha Cummins
Directeur des ventes & du marketing: Sara Erickson
Responsable créatif: Anita Osburn
Producteur principal: Dan Bojanowski
Responsable game design: Matt Hyra
Responsable marketing: Teri Litorco
Responsable production créative: Gordon Tucker
Gestionnaire de production vidéo: Desiree Love
Responsable événementiel: Chris Whitpan
Coordinateur de développement: Dan Blanchett
Service client: Jenni Kingma

Les créateurs du jeu aimeraient remercier toutes les personnes qui l'ont testé et qui lui ont permis d'exister, ainsi que Régis Bonnessée et l'équipe Libellud pour leur soutien inconditionnel.

Renegade Game Studios aimerait remercier les bibliophiles du monde entier et les membres de la Renegade Society pour leur soutien !

RENEGADE FRANCE

Chef de projet: Simon Gervasi — **Traduction:** Philippe Tessier — **Relecture:** Sylvain Chane-Pane — **Maquette:** e-Dantès



Age 10+ 2-5 Jours 30-45 Min

www.renegade-france.fr

 /PlayRGSFrance

 @PlayRenegade

 @origamesrenegadeFrance

 @PlayRenegade

SAV: SAV@renegade-france.fr

© 2020 Renegade Game Studios. All Rights Reserved.

© 2021 Origames. Tous Droits Réservés.

