

BIBLIOS

STEVE FINN

2-4

10+

30mn

• Résumé du jeu

Dans **Biblios**, vous incarnez un abbé à la tête d'un monastère au Moyen Age, en rivalité avec d'autres abbés pour avoir la plus belle bibliothèque de livres sacrés et profanes. Pour parvenir à vos fins, il vous faudra acquérir les ressources nécessaires à la fabrication des enluminures, recruter les meilleurs copistes et reproduire les œuvres les plus prisées. Pour cela, vous aurez à votre disposition une quantité d'or limitée. Enfin, vous devrez éviter les foudres du clergé et séduire les évêques et le pape pour atteindre votre objectif.

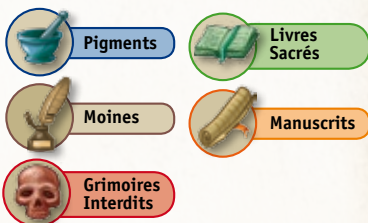
• Contenu

- 1 plateau de valeurs
- 5 dés à six faces
- 87 cartes (voir détail à l'intérieur de la boîte)

Le Plateau de Valeurs indique le nombre de points de victoire que rapporte chacune des 5 catégories.

• But du jeu

Le but de **Biblios** est de gagner le plus de Points de Victoire. Vous les gagnez en ayant le score le plus élevé dans l'une des 5 catégories :



Au début de la partie, chaque catégorie vaut 3 Points de Victoire. À mesure que la partie avance, ces valeurs peuvent évoluer (de 1 à 6).

Pour remporter une catégorie, il faut additionner les valeurs de toutes vos cartes de cette catégorie (voir l'exemple ci-après).



Les Cartes de Catégorie

Le symbole et la couleur de la carte indique sa catégorie. Le chiffre dans le coin en haut à gauche d'une carte indique quelle est sa valeur dans la catégorie concernée.

La carte ci-contre vaut 2 Manuscrits (orange). A la fin de la partie, les joueurs additionnent les valeurs de leurs cartes de Manuscrits. Le joueur qui a le total le plus élevé remporte la catégorie et gagne autant de Points de Victoire qu'indiqués par le dé de la catégorie Manuscrits. En cas d'égalité, le joueur ayant la carte avec la lettre la plus proche de A remporte la catégorie.



La partie se joue en deux phases :

- 1) Lors de la **phase de Dons**, les joueurs acquièrent des cartes gratuitement.
- 2) Lors de la **phase d'Enchères**, les joueurs achètent des cartes aux enchères. Après ces deux phases, les gagnants de chaque catégorie sont déterminés et les Points de Victoire sont attribués. Le joueur qui a le plus de Points de Victoire remporte la partie.

• Installation

Mettez le Plateau de Valeurs au centre de la surface de jeu et placez 1 dé sur sa face « 3 » sur chacune des catégories. Retirez des cartes sans les regarder en fonction du nombre de joueurs, puis mélangez les cartes restantes et formez

une pioche que vous poserez face cachée au centre de la table.

• Pour 2 joueurs

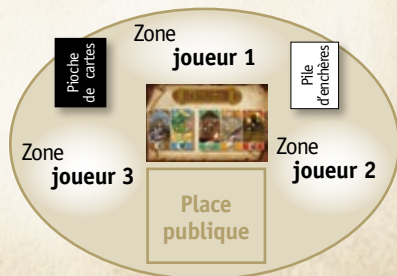
Retirez 6 cartes Or (2 de chaque valeur) puis 21 cartes au hasard.

• Pour 3 joueurs

Retirez 3 cartes Or (1 de chaque valeur) puis 12 cartes au hasard.

• Pour 4 joueurs

Retirez 7 cartes au hasard.



• Comment jouer ?

Une partie se compose de 2 phases :

(1) Dons et (2) Enchères.

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

• Phase 1 : LA PHASE DE DONS

Déterminez le premier joueur, par la méthode de votre choix (le plus âgé par exemple). La personne dont c'est le tour est le joueur « actif ».

Pendant son tour, le joueur actif "alloue" autant de cartes qu'il y a de joueurs plus 1.

4 joueurs : 5 cartes allouées

3 joueurs : 4 cartes allouées

2 joueurs : 3 cartes allouées

« Allouer » les cartes revient à placer :

- une carte devant soi face cachée,
- autant de cartes qu'il y a de joueurs adverses dans la place publique face visible,
- et une carte dans la pile d'Enchères face cachée.

Pour allouer une carte, piochez la 1^{ère} carte du paquet, regardez-la sans la montrer, et placez-la dans l'un des 3 emplacements de votre choix : devant vous, sur la place publique, ou dans la pile d'Enchères.

Puis piochez une nouvelle carte.

Lorsqu'une carte est allouée, il est impossible de revenir en arrière et de changer d'avis.

Note : vous devez allouer une et une seule carte devant vous ou dans la pile d'Enchères.

La pile d'Enchères est constituée sur le côté avec la première carte qui y est allouée. Ces cartes seront achetées lors de la phase d'Enchères.

Note : il y a toujours 1 carte de moins allouée à la place publique que le nombre de joueurs.

Dans une partie à trois joueurs, le joueur actif se retrouve avec une carte devant lui, une carte est posée sur la pile d'Enchères et 2 cartes sur la place publique.

Une fois que le joueur actif a alloué le nombre requis de cartes, les autres joueurs choisissent une carte dans la place publique et la posent devant eux face cachée, en commençant avec le joueur situé à la gauche du joueur actif.

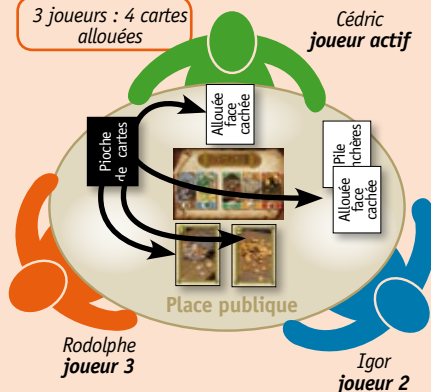
Note : Les joueurs peuvent regarder les cartes de leur réserve à tout moment, mais jamais celles des autres.

Lorsque toutes les cartes ont été récupérées, les joueurs ajoutent leur carte à leur réserve posée devant eux et le tour du joueur actif est terminé. Le joueur situé à sa gauche devient le joueur actif.

Dès que toutes les cartes de la pioche sont allouées et que la Place publique est vide, la phase de Dons est terminée.

3 joueurs : 4 cartes
allouées

Cédric
joueur actif



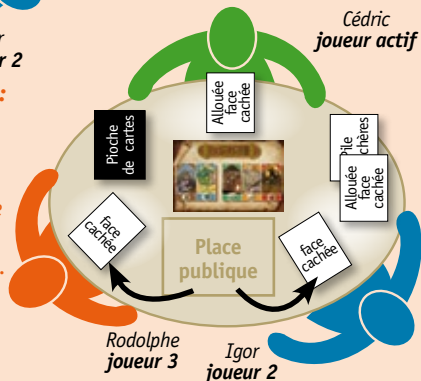
devant lui.

La 4^e carte est une carte « Or 2 » ; elle doit être obligatoirement placée dans la place publique car Cédric a déjà alloué toutes les cartes des autres emplacements. Igor, qui est assis à gauche de Cédric, choisit la carte « Or 2 », laissant la carte « Or 1 » à Rodolphe. Les trois joueurs ajoutent les cartes à leur réserve, face cachée. Le tour de Cédric se termine et c'est à Igor d'allouer les cartes.

• Exemple d'un tour de Phase de Dons:

Cédric est le joueur actif. Comme c'est une partie à 3, il doit allouer 4 cartes. Il regarde la 1^{ère} carte (et voit un « Moine 1 »). Il l'alloue en la mettant face cachée dans la pile d'Enchères.

Il regarde la 2^e carte (une carte « Or 1 »). Il l'alloue à la place publique en la mettant face visible au milieu de la table. La 3^e carte est un « Moine 2 », qu'il s'attribue en la mettant face cachée



Note : La Phase de Dons est suspendue dès qu'un joueur acquiert une carte Église (voir Règle Spéciale - Cartes Église).

• Phase 2 : LA PHASE D'ENCHÈRES

Après la Phase de Dons, la pile d'Enchères est mélangée pour constituer une nouvelle pioche et ses cartes sont mises aux enchères une par une. C'est le joueur qui a joué en premier lors de la Phase de Dons qui joue également en premier lors de cette phase. À son tour, le joueur actif

retourne la carte du dessus de la pile d'Enchères et la place face visible au centre de la table. Les joueurs enchérissent alors pour la carte, selon les règles expliquées ci-dessous. Une fois la carte gagnée, on change de joueur actif comme lors de la phase de dons.

Note : pour des raisons pratiques, il est conseillé au joueur actif de prendre la pile d'Enchères et de la mettre devant lui. Il est en effet facile d'oublier qui est le joueur actif au cours de cette phase.

1) Règles Générales pour les Enchères

Le joueur à gauche du joueur actif commence les enchères ou passe. Puis on continue dans le sens du jeu jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé. À son tour, un joueur doit proposer un prix supérieur à l'enchère en cours ou passer. Lorsqu'il passe il ne peut plus participer à cette enchère.

Note : Si tous les joueurs passent, la carte est retirée du jeu et le tour du joueur actif se termine.

Dans certains cas, les joueurs enchérissent pour de l'Or. Dans d'autres, ils enchérissent pour des cartes de catégorie (voir « Règles Spécifiques pour les Enchères » ci-dessous).

Le joueur qui a fait la plus haute enchère paie et récupère la carte qu'il place face cachée dans sa réserve.

Si un joueur ne peut pas payer le montant de l'enchère, ce joueur est pénalisé.

Pénalité : les autres joueurs piochent chacun au hasard une carte dans la réserve du joueur et l'ajoutent à la leur. La carte est remise aux enchères et le joueur pénalisé ne peut pas y participer.

Variante Bluff médiéval

La personne à la gauche du joueur **faufif** pioche une carte au hasard dans sa réserve et la retire de la partie. Le joueur pénalisé ne peut plus participer à l'enchère en cours.

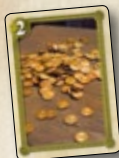
La Phase d'Enchère se poursuit jusqu'à ce que toutes les cartes aient été acquises aux enchères ou retirées du jeu.

2) Règles d'enchères spécifiques pour les cartes de Catégorie et d'Église

Pour les cartes mises aux enchères qui ne sont pas des cartes Or, c'est-à-dire les cartes des cinq catégories (Pigment, Moines, Grimoires Interdits, etc.) et les cartes Église, les règles suivantes s'appliquent :

- Les joueurs misent de l'Or, en annonçant quel montant ils souhaitent payer.
- Pour payer, un joueur peut utiliser n'importe quelle combinaison de cartes Or de sa réserve et il peut payer plus que ce qu'il a misé, mais il ne récupère pas ce qu'il a payé en trop.
- Le joueur qui a gagné l'enchère montre ses cartes Or, les défausse, et ajoute la carte gagnée à sa réserve, face cachée.

Exemple : dans une partie à 3 joueurs, Cédric est le joueur actif. Il retourne une carte « Grimoire Interdit 2 ». Igor, qui est assis à la gauche de Cédric, enchérit pour 1 Or. Rodolphe passe. Cédric enchérit pour 3 Or. Igor surenchérit avec 4 Or. Cédric passe. Igor paie l'enchère avec une carte « Or 2 » et une carte « Or 3 » puis ajoute la carte « Grimoire Interdit 2 » à sa réserve. Igor ne possédant pas de carte « Or 1 », il n'a pas pu payer la somme exacte qu'il avait annoncée et « perd donc 1 Or ».



3) Règles d'enchères spécifiques pour les cartes Or

Lorsqu'une carte Or est mise aux enchères, les règles suivantes s'appliquent :

- Les joueurs misent en annonçant combien de cartes ils souhaitent payer sans aucune limitation de catégorie ou de valeur.
- Le joueur qui a gagné l'enchère paie en plaçant le nombre de cartes misé (face cachée dans la pile de défausse) sans montrer la catégorie de ces cartes aux autres joueurs.

4) Règle spéciale des cartes Église

À tout moment lors de la partie, dès qu'un joueur acquiert une Carte Église, la partie est immédiatement suspendue et la carte Église est résolue, puis défaussée.

Une carte Église donne à son possesseur le pouvoir de modifier le nombre de points de victoire que rapportent une ou plusieurs catégories sur le Plateau de Valeurs. Un joueur peut décider de ne pas utiliser sa carte Église. Dans ce cas, il la défausse. Lorsqu'il modifie les valeurs, le joueur augmente ou diminue de « 1 » la valeur de un ou deux dés sur le Plateau de Valeurs.

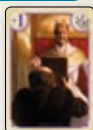
Nombre de dés affectés par le modificateur

Modificateur



Note : Une Carte Église est acquise lorsqu'un joueur la choisit lors de la Phase de Dons ou la remporte lors de la Phase d'Enchères. En d'autres termes, lors de la Phase de Dons, une Carte Église n'est pas considérée comme acquise tant que le joueur actif ne se l'alloue pas à lui-même ou qu'un autre joueur la choisisse dans la place publique. Une Carte Église placée dans la pile d'Enchères n'est pas résolue.

• Une carte Église « +1 » avec un dé permet au joueur d'augmenter la valeur du dé d'une catégorie de 1 point.



• Une carte « -1 » avec un dé permet au joueur de diminuer la valeur du dé d'une catégorie de 1 point.

• Une carte « +1 » avec deux dés permet d'augmenter les valeurs du dé de 2 catégories différentes de 1 point.



• Une carte « -1 » avec deux dés permet de diminuer les valeurs du dé de 2 catégories différentes de 1 point.

• Une carte ayant les deux symboles « +1 » et « -1 » permet d'augmenter ou de diminuer la valeur du dé d'une catégorie de 1 point.



La carte Église est défaussée après avoir été jouée.

Note : Les bonus/malus d'une carte Église avec deux dés doivent être utilisés sur deux catégories ou pas du tout. Il n'est pas possible d'augmenter ou de diminuer une seule catégorie.

• **Exemple :** lors de la Phase de Dons, Cédric alloue la première carte (une « Église -1 avec deux dés » à lui-même). Son allocation de carte s'arrête temporairement afin qu'il puisse résoudre l'effet de la carte Église. Il décide de baisser la valeur du dé des Livres Sacrés de 2 à 1 et la valeur du dé des Pigments de 3 à 2. Il ajuste les deux dés puis poursuit son tour normalement.

• Gagner la partie

Lorsque toutes les cartes de la pile d'Enchères ont été récupérées ou retirées de la partie, les joueurs procèdent au décompte des points pour chaque catégorie.

Les joueurs regroupent leurs cartes par catégorie et additionnent les points obtenus dans chacune d'entre elle. Le joueur qui a le plus grand nombre de points dans une catégorie la remporte. Il récupère le dé correspondant sur le Plateau de Valeurs et le place devant lui pour montrer les Points de Victoire qu'il a gagnés.

Note : Les chiffres sur les cartes ne sont pas des Points de Victoire, ils servent juste à déterminer qui remporte les catégories.

• Égalité dans une catégorie

C'est le joueur qui a la carte de cette catégorie la plus proche de la lettre

"A" dans l'ordre alphabétique (voir le petit cartouche en bas à droite) qui la remporte.

Lorsque toutes les catégories ont été remportées, les joueurs additionnent le montant de leurs dés. Celui qui a le plus grand nombre de Points de Victoire remporte la partie.

• Égalité une fois que tous les montants ont été additionnés

S'il y a égalité entre les joueurs après que tous les montants aient été additionnés, c'est le joueur qui a le plus d'Or qui remporte la partie.

Si cela ne suffit pas à les départager, c'est celui qui a remporté la catégorie Moines qui est le vainqueur.

• **Exemple :** les joueurs calculent les points pour chaque catégorie, en commençant par celle des Moines. Cédric a 3 cartes Moines (2, 3, 4), ce qui fait un total de 9 Moines. Rodolphe possède également des cartes Moines pour un total de 9. Cependant Rodolphe a une carte avec un « B » alors que Cédric n'a qu'un « C ». Par conséquent, Rodolphe remporte la catégorie. Il prend le dé de la catégorie Moines sur le Plateau de Valeur ; le dé lui rapporte 5 Points de Victoire. Le calcul des autres catégories se fait de la même façon. À la fin, Cédric remporte 3 catégories. Ses dés indiquent 2, 2 et 4, pour un total de 8 Points de Victoire. Les dés de Rodolphe montrent 5 et 3, pour un total de 8 Points également. Mais Rodolphe a plus d'Or et bien qu'ils soient à égalité en point de victoire, c'est Rodolphe qui remporte la partie.

STEVE FINN



BIBLIOS



2-4



10+



30mn

Choisissez **vos cartes Ressource** soigneusement pendant **la phase de Dons**, elles vous serviront pour en gagner d'autres **aux Enchères**

Servez-vous **des cartes Église** pour favoriser les catégories où vous pensez être majoritaire

Les Dés indiquent la valeur de chaque catégorie

Le Scriptorium permet de suivre l'évolution des valeurs pour chaque catégorie

Pour gagner, vous devez avoir le plus de points dans **les Catégories** qui vous intéressent

Biblios est un jeu de cartes de Steve Finn

À la tête d'un monastère au Moyen Age, vous vous mesurez avec les autres monastères pour avoir la plus belle bibliothèque. Pour constituer votre collection, il vous faudra acquérir les pigments nécessaires à la confection des enluminures, recruter les meilleures copistes et reproduire les œuvres les plus prisées. Pour cela, vous aurez à votre disposition une quantité d'or limitée. Toute l'astuce sera de vous séparer des éléments de votre collection au bon moment et de payer au plus juste les pièces qui rendront les autres envieux tout en composant avec les caprices des évêques pour parvenir à vos fins.



© IELLO
309 BD DES TECHNOLOGIES
54710 LUDRES - FRANCE
www.iello.info

Auteur : Steve Finn
Illustrateur : David Palumbo
Packageur : Origames
© 2010 Iello. Tous droits réservés.



0-3



Réf.: 51002



3 760175 510021

EAN : 3760175510021

Fabriquée en Chine

ATTENTION :

Ce jeu contient des aimants ou des composants magnétiques. Des aimants collés les uns aux autres ou à un objet métallique à l'intérieur du corps humain peuvent entraîner des lésions graves ou mortelles. En cas d'ingestion ou d'inhalation d'aimants, demandez immédiatement une assistance médicale.

Visuels non contractuels, les couleurs et détails peuvent varier