**Günter Burkhardt**

pour 2 à 4 joueurs,
à partir de 8 ans.

# GLASTONBURY

Soyez les bienvenus dans la féérique ville de Glastonbury. Sur High Street, vous trouverez tous les ingrédients nécessaires pour concocter vos meilleures potions.

## But du jeu

Les joueurs collectent des cartes *Ingrédient* pour leur potion magique et les placent au fur et à mesure sur le sommet de leur pile *Chaudron*.

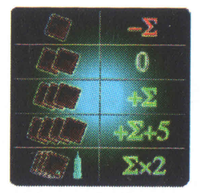
Chaque joueur tente de rassembler le plus grand nombre de cartes du même ingrédient.

Chaque nouvelle carte ingrédient vient recouvrir la dernière carte visible de sa pile *Chaudron.* Il faut donc mémoriser les ingrédients au fur et à mesure afin d'éviter une mauvaise surprise en fin de partie. En effet, les ingrédients dont un joueur n'a pu récupérer qu'une seule carte dans son *Chaudron* lui feront perdre des points.

A la fin de la partie, les joueurs additionnent leurs points en fonction de leurs combinaisons d'ingrédients. Le joueur qui collecte le plus de points remporte la partie.

## Matériel de jeu

- 72 cartes *Ingrédient*
- 2 cartes *Immuto (Métamorphose)*
- 10 cartes *Sortilège*
- 4 cartes *Coin*
- 4 cartes *Chaudron*
- 4 cartes *Aide de jeu*
- 10 cartes *Recette*
- 4 pions *Joueur*

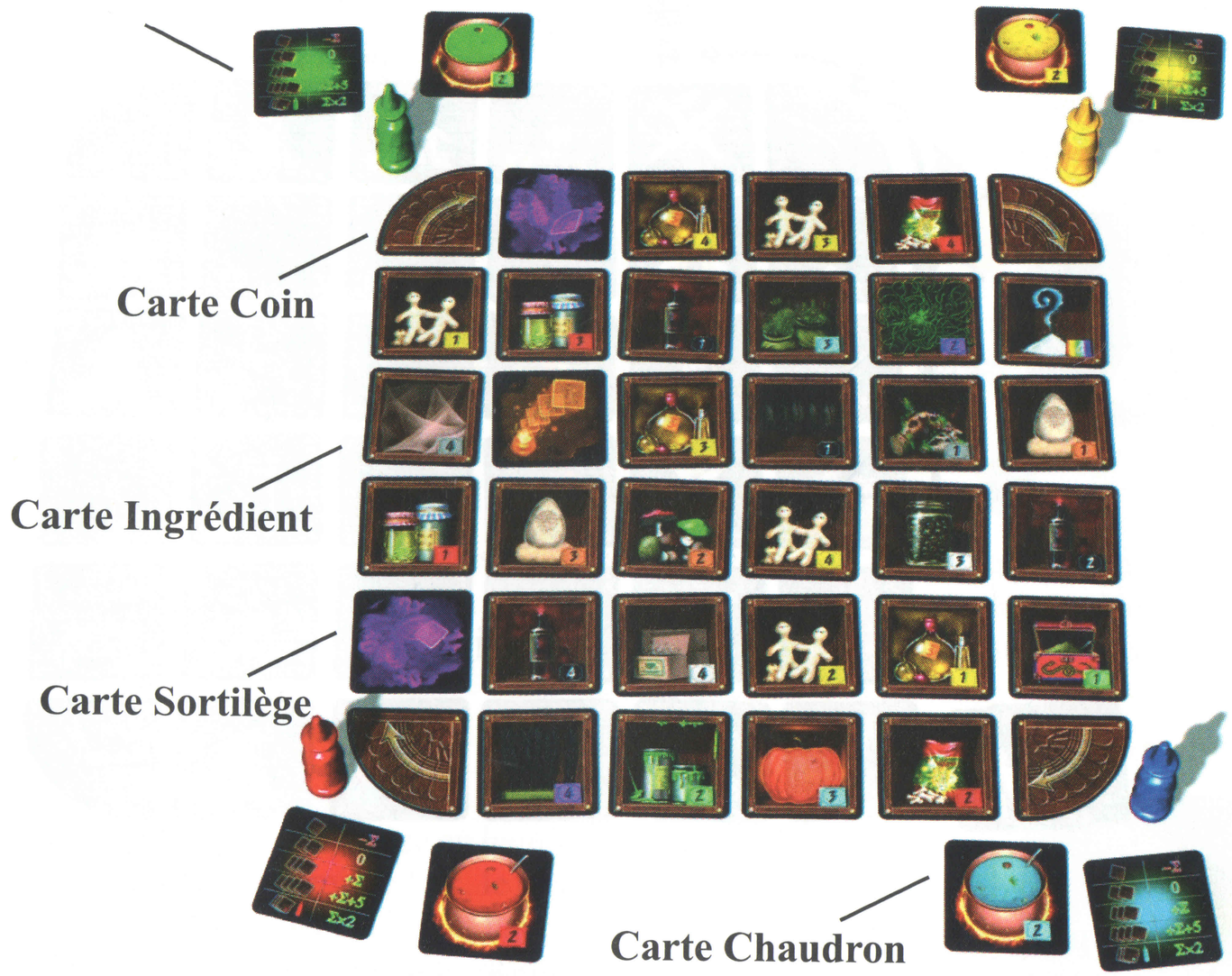


## Mise en place du jeu

Les cartes *Recette* ne sont pas utilisées pour le jeu de base.

Mélangez soigneusement les cartes *Ingrédient*, les cartes *Immuto (Métamorphose)* et les cartes *Sortilège* ensemble. Retournez 32 cartes, une par une en les plaçant face visible et de manière à réaliser un carré de 6 x 6 cartes au centre de la table. Les 4 coins sont vides à ce stade. Le reste des cartes constitue la pioche. La pioche est retournée face cachée et elle est placée sur le côté accessible par tous.

Ajoutez les 4 cartes *Coin* dans chacun des coins (voir illustration). Vous avez maintenant un carré complet de 36 cartes. Chaque joueur choisit un pion de couleur et le place à côté d'une des cartes *Coin*. Chaque joueur reçoit également une carte *Aide de jeu* et la carte *Chaudron* de la couleur de son pion. Chaque joueur place la carte *Chaudron* face visible devant lui. C'est sur cette carte que chacun déposera les cartes *Ingrédient* qu'il récupèrera au fur et à mesure de la partie. Cette pile de cartes constituera son chaudron.




## Déroulement du jeu

Désignez un premier joueur comme bon vous semble.

Jouez dans le sens des aiguilles d'une montre.

A son tour de jeu, le joueur **doit** effectuer les 3 actions suivantes :

1. Déplacer son pion
2. Récupérer une carte
3. Remplacer une carte

## 1. Déplacer son pion

Un pion se déplace toujours dans le sens des aiguilles d'une montre et à l'extérieur du plan de jeu formé par le carré de cartes. Lors de son premier tour, chaque joueur déplace son pion de 2 (c'est le nombre indiqué sur la carte *Chaudron* de chaque joueur). Par la suite, le pion d'un joueur effectuera un déplacement égal au nombre indiqué sur la carte visible sur le dessus de son chaudron. Chaque carte d'une rangée et chaque carte *Coin* comptent pour un déplacement. Il peut y avoir plusieurs pions à côté d'une même rangée ou d'une même carte *Coin* .

## 2. Récupérer une carte

Le joueur choisit une carte parmi la rangée devant laquelle son pion s'arrête. Si le pion se trouve face à une carte *Coin*, le joueur ne peut choisir aucune carte et son tour se termin sauf si il peut utiliser une carte *Sortilège Declinatio* (voir plus bas, cartes *Sortilège*).

Si la carte choisie par le joueur est une carte *Ingrédient* ou une carte *Immuto* (*Métamorphose)*, elle est placée face visible au-dessus de son chaudron. Chaque nouvelle carte ajoutée par un joueur est toujours placée face visible et recouvre entièrement la carte précédente. Il n'y a donc jamais qu'une seule carte visible au sommet de chaque chaudron.

**Important :** Il est interdit de regarder les cartes de son chaudron qui ont été recouvertes sauf si le joueur utilise une carte *Sortilège Perluceo*.

Le joueur qui choisit une carte *Sortilège* peut, en fonction de la carte (voir plus bas, cartes *Sortilège)* l'utiliser immédiatement ou la conserver pour plus tard.

## 3. Remplacer une carte

Le joueur qui récupère une carte d'une rangée pour l'ajouter à son chaudron termine son tour en remplaçant cette carte par une carte de la pioche. Si la pioche est vide, aucune nouvelle carte n'est ajoutée et un espace vide est créé. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

## *Les cartes spéciales*

### Carte IMMUTO *(Métamorphose)*

Une carte *Immuto,* tout comme une carte *Ingrédient*, est ajoutée face visible au-dessus du chaudron du joueur qui la choisit. Cette carte indique « 0 ». A son prochain tour, le pion du joueur ne pourra pas se déplacer et le joueur devra choisir une carte dans la même rangée que celle de son tour précédent.

En fin de partie cette carte peut remplacer n'importe quelle carte *Ingrédient.* Elle peut aider soit à marquer les points correspondants à l'ingrédient qu'elle remplace soit à percevoir un bonus (4 cartes identiques). (Voir plus bas, décompte des points). La carte *Immuto* en elle-même ne vaut aucun point.

### *Cartes Sortilège*

Il y a 4 différentes sortes de cartes *Sortilège*. Chacune des sortes est présente en 2 exemplaires sauf la carte *Sortilège Vanesco* qui existe en 4 exemplaires. Une carte *Sortilège* offre un pouvoir spécial au joueur. Un joueur ne peut utiliser qu'une seule carte Sortilège par tour de jeu.

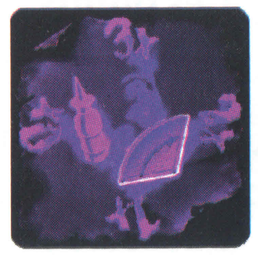
### Le Sortilège ACCIO

Le joueur qui récupère cette carte, la dépose devant lui à côté de son Chaudron avec le signe «2x» placé en haut. Après avoir utilisé le pouvoir du *Sortilège Accio* une première fois, le joueur tourne la carte d'un demi tour (le signe "1x" est maintenant en haut de la carte), marquant le fait qu'il ne lui reste plus qu'une seule utilisation de ce pouvoir.

La carte *Accio* permet au joueur qui l'utilise de prendre n'importe quelle carte dans la rangée de son choix, après avoir déplacé son pion. Le joueur n'est donc pas obligé de choisir une carte dans la rangée devant laquelle son pion s'arrête. Il est interdit, en utilisant la carte *Sortilège Accio*, de récupérer une carte *Sortilège Vanesco* ou *Perluceo.*

Si le pion du joueur termine sa course face à une carte *Coin*, il ne peut utiliser sa carte *Sortilège Accio*. Après 2 utilisations de la carte *Sortilège Accio*, le joueur la retourne face cachée et la place à côté de son Chaudron.

### Le Sortilège DECLINATIO



Le joueur qui récupère cette carte, la dépose devant lui avec le signe «3x» placé en haut. Après avoir utilisé le pouvoir du *Sortilège Declinatio* une première fois, il tourne la carte d'un quart de tour, marquant le fait qu'il ne lui reste plus que deux possibilités d'utiliser cette carte et ainsi de suite. Après 3 utilisations du *Sortilège Declinatio*, la carte est retournée face cachée et est placée à côté du chaudron du joueur.

Si le pion du joueur s'arrête face à une carte *Coin* et qu'il possède une carte *Declinatio*, il peut l'utiliser peut rejouer immédiatement et avancer son pion du même nombre de déplacements qu'indiqué par la valeur de la carte au sommet de son chaudron. En jouant un *Sortilège Declinatio,* le joueur **ne peut pas** récupérer une carte *Sortilège Vanesco* ou *Sortilège Perluceo*.

### Le sortilege VANESCO

*Le sortilège Vanesco* est exécuté immédiatement au moment où un joueur récupère cette carte. Tous les joueurs, excepté le joueur qui a récupéré la carte *Vanesco*, doivent retirer la carte du sommet de la pile de leur chaudron et la replacer en dessous de la pioche générale. Si, au moment où le *Sortilège Vanesco* est activé, la pioche générale est vide, les cartes de chacun des joueurs sont définitivement défaussées du jeu.

La carte *Vanesco* est ensuite retournée face cachée à côté du chaudron du joueur qui l'a activée.

### Le Sortilège PERLUCEO

*Le sortilège Perluceo* est exécuté immédiatement au moment où un joueur récupère cette carte. Le *Sortilège Perluceo* permet au joueur qui la récupère de regarder une (et une seule!) fois l'entièreté des cartes de son chaudron sans en modifier l'ordre.

La carte *Perluceo* est ensuite retournée face cachée à côté du chaudron du joueur qui l'a activée.

### Fin de partie

Une fois la pioche générale vidée, les cartes récupérées dans les rangées ne sont plus remplacées et des espaces vides se créent. La partie prend fin immédiatement dès lors qu'un joueur récupère la dernière carte d'une rangée. Ce joueur peut décider de garder cette carte ou de la défausser. Si cette dernière carte est une carte *Sortilège Vanesco*, le joueur exécute le sortilège et met fin à la partie.

Chaque joueur fait le compte de ses points en respectant la grille reprise sur la carte *Aide de jeu*.

### Les points

Toutes les cartes *Ingrédient* du chaudron d'un joueur sont comptabilisées.

Chaque joueur trie les cartes de son chaudron par type d'ingrédients et les pose face visible devant lui, de sorte que le numéro de chaque carte soit visible par tous. Cette méthode simplifie le comptage des points.

**Une seule carte** d'un même ingrédient fait **perdre** les points de la valeur de la carte.

**Deux cartes** d'un même ingrédient ne rapportent **aucun point** (0 points).

**Trois cartes** d'un même ingrédient rapportent **la somme des valeurs** de chacune des cartes.

**Quatre cartes** d'un même ingrédient rapportent **la somme des valeurs** de chacune des cartes à laquelle s'ajoute **un bonus de 5 points**.

De plus, si les cartes récupérées par un joueur sont de la même couleur que son pion (jaune, vert, rouge ou bleu) les valeurs des cartes concernées sont doublées. Cette règle est valable également pour les points en négatifs. Seul le bonus de 5 points (pour une série de 4 cartes d'un même ingrédient) n'est pas doublé.

*Exemples de points pour le joueur bleu:*

2x(1+2+3+4)+5=25 | 1+3+4=8 | 0 | 2x(-4)=-8

*Le joueur qui possède le pion bleu compte la valeur des cartes «bleues» en double. Le bonus des 4 cartes du même ingrédient n'est pas doublé. Le joueur Bleu score donc un total de 25 points.*

Le joueur qui possède une carte *Immuto* dans son chaudron transforme cette carte en l'ingrédient qu'il souhaite. C'est une carte joker. Cette carte permet de passer d'une carte unique d'un ingrédient (qui fait perdre des points) à une carte double de ce même ingrédient (qui ne fait rien perdre). En ajoutant cette carte à deux cartes d'un même ingrédient, cela permet de pouvoir compter positivement la valeur des 2 cartes. Et si la carte *Immuto* est ajoutée à un groupe de 3 cartes d'un même ingrédient, elle permet au joueur d'ajouter le bonus de 5 points.

La carte *Immuto* elle-même n'apporte aucun point. Elle permet seulement d'obtenir une combinaison.

Le joueur qui a récupéré les 2 cartes *Immuto* présentes dans le jeu peut les ajouter à 2 sortes d'ingrédients différents ou à un seul ingrédient.

Ajouter une carte *Immuto* à une série de 4 cartes d'un même ingrédient ne rapporte aucun point supplémentaire.

*Si le joueur "bleu" dans l'exemple ci-dessus avait une carte Immuto, le résultat serait différent, selon les exemples suivants: si il ajoute sa carte Immuto aux 3 cartes «oranges», il ajouterait un bonus de 5 points puisqu'il pourrait considérer avoir 4 cartes d'une même sorte; si il ajoute sa carte Immuto à ses 2 cartes «vertes», cette carte lui permettrait de comptabiliser les valeurs des cartes vertes, à savoir 3+4+0= 7 points; si il ajoute sa carte Immuto à son unique carte «bleue», cela lui permettrait de ne pas perdre 8 points mais de passer à 0 point pour ce type d'ingrédient.*

Les cartes *Sortilège* n'interviennent pas dans le comptage des points.

Le joueur qui a le plus de points gagne la partie.

## Variante pour 2 joueurs

Pour une partie à deux joueurs, retirez les 8 cartes *Ingrédient* d'une même couleur (celles correpondants à un pion joueur non utilisé). Les cartes sont défaussées du jeu et ne seront pas utilisées pour la partie.

## Variante avec les cartes *Recette*

Il existe 2 types de cartes *Recette*, identifiées par un symbole différent au verso des cartes.

Avant de démarrer, séparez les cartes *Recette A* des cartes *Recette B* et mélangez chacune des sortes séparément. Distribuez, face cachée, une carte *Recette A* et une carte *Recette B* à chaque joueur.

Les cartes *Recette* non distribuées sont défaussées dans la boite faces cachées. Elles ne seront pas utilisées dans la partie.

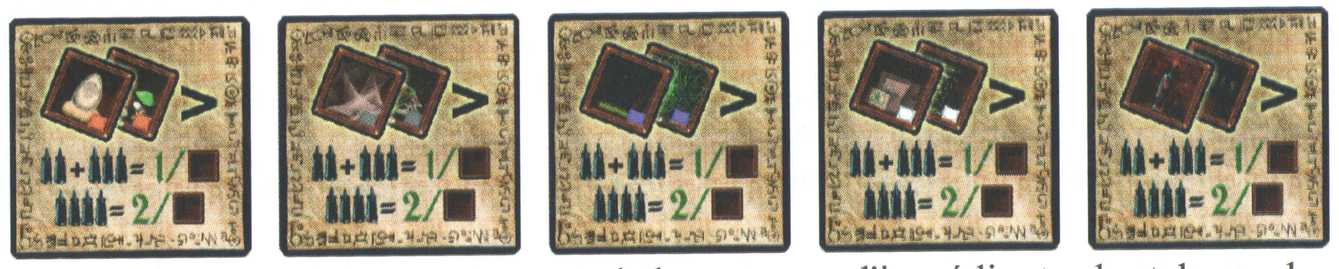
Les cartes *Recette* sont gardées secrètes par les joueurs. Un joueur pourra regarder ses propres cartes *Recette* A et/ou B à n'importe quel moment de la partie.

La mise en place du jeu reste ensuite la même que pour la partie de base.

Chaque carte *Recette* offre un objectif différent. Le joueur qui remplit l'objectif de sa ou de ses cartes *Recette,* remporte des points supplémentaires.

Au moment de compter les point, il est recommandé de commencer par additionner les points rapportés par les cartes *Ingrédient* (comme dans la partie de base) et ensuite de révéler les cartes *Recette* de chacun.

## Les cartes *Recette* de type A




Chacune des cartes *Recette A* reprend deux types d'ingrédients dont la couleur est différente de celles des pions des joueurs.

Le joueur qui, à la fin de la partie, a le plus d'ingrédients dans la couleur de l'objectif d'une carte *Recette A,* gagne, par carte *Ingrédient* de la couleur correspondante, un bonus de :

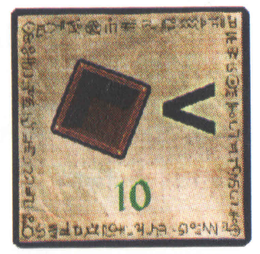
1 point dans une partie à 2 ou 3 joueurs ;

2 points dans une partie à 4 joueurs.

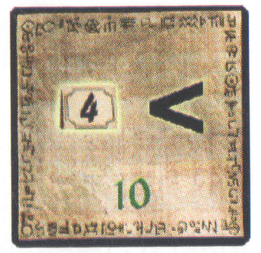
Le joueur qui possède une carte *Immuto*, l'utilise normalement pour le comptage de points de base. Si la carte *Immuto* est utilisée pour un type d'ingrédient dont la couleur de la carte *Recette A* lui fait gagner des points, il compte la carte *Immuto* comme une carte ingrédient et remporte pour celle-ci 1 ou 2 points supplémentaires selon le nombre de joueurs.

Si deux ou plusieurs joueurs sont à ex-aequo sur l'objectif d'une carte *Recette A,* personne ne remporte de points.

## Les cartes *Recette* de type B

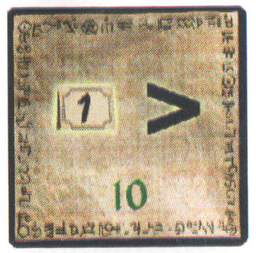



Si le propriétaire de cette carte, à la fin de la partie, a le moins de cartes *Ingrédient* (ce compris, les cartes *Immuto*) il reçoit un bonus de 10 points.




Si le propriétaire de cette carte a le moins de cartes *Ingrédient* de valeur « 4 » il reçoit un bonus de 10 points.

Si le propriétaire de cette carte a le moins de cartes *Sortilège* il reçoit un bonus de 10 points. Si deux ou plusieurs joueurs sont à égalité avec le moins de cartes, personne ne remporte de bonus.




Si le propriétaire de cette carte possède le plus de cartes de valeur « 1 » il reçoit un bonus de 10 points. Si deux ou plusieurs joueurs ont le même nombre de cartes de valeur « 1 », personne ne remporte de point.

Si le propriétaire de cette carte récupère la dernière carte *Ingrédient* d'une rangée et marque donc la fin de la partie, il reçoit un bonus de 10.

## Situations particulières

Si un joueur utilise une carte *Sortilège Declinatio* et que son pion s'arrête devant une rangée qui ne comprend qu'une ou des carte *Sortilège Vanesco* ou *Perluceo*, le joueur ne peut prendre aucune de ces cartes (sinon, le joueur bénéficierait de deux sortilèges lors d'un même tour, ce qui est interdit). Dans ce cas, le jeu s'arrête immédiatement et on procède au comptage des points.

Si le pion d'un joueur s'arrête face à une carte *Coin* et qu'un autre joueur utilise un *Sortilège Vanesco*, il se peut qu'une carte *Immuto* se trouve sur le dessus du chaudron du joueur. Dans ce cas, lors de son prochain tour, le joueur se déplacera selon la valeur indiquée sur la carte située directement en dessous de la carte *Immuto*.

*Traduction en français : Thibaut Quintens pour CLD Distribution*