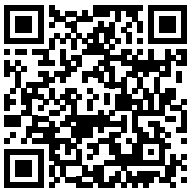


Lubovic Maublanc

Dimitri Perrier

Anne Heidsieck

ANLUDIM



**Vidéo
des règles!**



Règles du jeu

Au sein de l'Université de magie Anludim, plusieurs covens* sont en compétition. À la tête de l'un de ces covens, vous allez recruter les apprentis les plus complémentaires afin d'attirer les professeurs les plus prestigieux et ainsi gagner des objets magiques de plus en plus puissants. Votre objectif final sera de devenir le meilleur coven de l'Université Anludim !

* Un coven correspond ici à une assemblée de sorcières et sorciers.

Crédits et remerciements

Auteurs: **Ludovic Maublanc & Dimitri Perrier**
 Illustratrice: **Anne Heidsieck**
 Graphisme: **Alexis Vanmeerbeeck**

Un grand merci à nos ambassadeurs et à toutes celles et ceux qui ont testé le prototype et nous ont accompagnés pendant le projet.

Matériel

Un **plateau** de jeu en 5 parties.



5 blasons coven
recto argent / verso or.



3 parchemins:
3 x 1 point.



65 cartes apprenti numérotées de 1 à 13, réparties en 5 couleurs. Chaque carte apprenti possède deux valeurs associées chacune à une couleur. **Chaque carte peut être utilisée dans les deux sens.**



5 pions professeur avec pour chacun 1 pied en carton.



30 objets magiques répartis en 5 disciplines:



7 Fioles:
4 x 1 point
2 x 2 points
1 x 3 points



7 Étoiles:
3 x 1 point
3 x 2 points
1 x 3 points



6 Poupées vaudou:
2 x 1 point
2 x 2 points
1 x 3 points
1 x 4 points



5 Talismans:
1 x 1 point
1 x 2 points
2 x 3 points
1 x 4 points



5 Coffres de cristaux:
1 x 1 point
1 x 2 points
2 x 3 points
1 x 5 points

But du jeu

Le but du jeu est d'être le **premier joueur à remporter 2 manches**.
Une manche est gagnée par le joueur ayant cumulé **la plus forte valeur d'objets magiques**
ou ayant remporté **les 5 objets magiques différents**.

Mise en place

1. Chaque joueur choisit un **blason coven** et la place devant lui sur le **côté argent**.

2. **Assemblez le plateau** de jeu au centre de la table dans l'ordre (de 1 à 5).

Variante expert

Les points dorés servent à hiérarchiser les combinaisons dans la variante expert (voir p.7)

3. **Empilez** chaque type d'**objets magiques** de la plus **grande valeur** (en bas) à la plus **petite valeur** (en haut) sur chaque emplacement du plateau.

4. Regroupez les **3 parchemins** à côté du plateau central.

5. Placez les **5 pions professeur** sur leur plateau respectif.

6. Mélangez la totalité des cartes et **distribuez 8 cartes faces cachées** à chaque joueur.

7. Formez une **pioche** avec les cartes restantes et retournez les **3 premières face visible**.

2 objets magiques à retirer à 3 joueurs:



7 objets magiques à retirer à 2 joueurs:



Le **premier joueur** est celui à avoir vu le plus récemment un **film de magie**.
Le **dernier joueur** dans l'ordre du tour (sens horaire) reçoit **1 des 3 parchemins**.

Déroulement d'un tour de jeu



À tour de rôle, **dans le sens horaire**, les joueurs **forment des combinaisons** (*détail des combinaisons p.8*) avec les **cartes de leur main**.

À son tour, un joueur doit effectuer **1 action principale** (A), et peut également effectuer **1 action optionnelle** (B) avant ou après son action principale.

En fin de tour, le joueur remporte éventuellement des **objets magiques** (C).

Si la manche n'est pas terminée (*conditions de fin de manche p.6*) le joueur suivant réalise son tour.

A. Action Principale

À son tour de jeu, un joueur **doit** réaliser **1 action** parmi les 2 suivantes:

Poser 1 combinaison

(Appeler un professeur)

- Jouer devant soi 1 combinaison qui **doit être la plus forte en jeu** dans la discipline d'un professeur.
- Le pion professeur ciblé est alors placé sur cette combinaison.
- 1 seul pion professeur peut être récupéré par tour.
- Chaque combinaison de cartes apprenti ne peut être associée qu'à 1 seul pion professeur.



Dim pose trois cartes « 7 » devant lui. C'est le brelan le plus fort en jeu actuellement.

Il prend le pion professeur La Voyante et le pose en dessous de la combinaison.

Au début de son tour, le joueur peut, s'il le souhaite, **repandre en main toutes les cartes d'une ou plusieurs combinaisons** qu'il avait posée(s) les tours précédents. Si des professeurs étaient affectés à ces combinaisons, ils sont replacés sur le plateau central.

Détail des combinaisons p.8

OU

Piocher

(Recruter des apprentis)

2 possibilités:

1. Piocher **2 cartes faces cachées** du dessus de la pioche.



2. Choisir **1 seule carte face visible** parmi les 3 cartes disponibles. La carte face visible est immédiatement remplacée par une nouvelle carte de la pioche.



B. Action optionnelle

Défausser 1 objet magique quelconque ou 1 parchemin pour piocher une carte apprenti face cachée.
(1 fois par tour avant ou après l'action principale.)



C. Fin de tour d'un joueur

Récupérer l'objet magique du dessus de la pile pour chaque professeur présent devant le joueur à la fin de son tour.

Exemple d'un tour de jeu de Anne:

Anne a devant elle, joué lors des tours précédents:

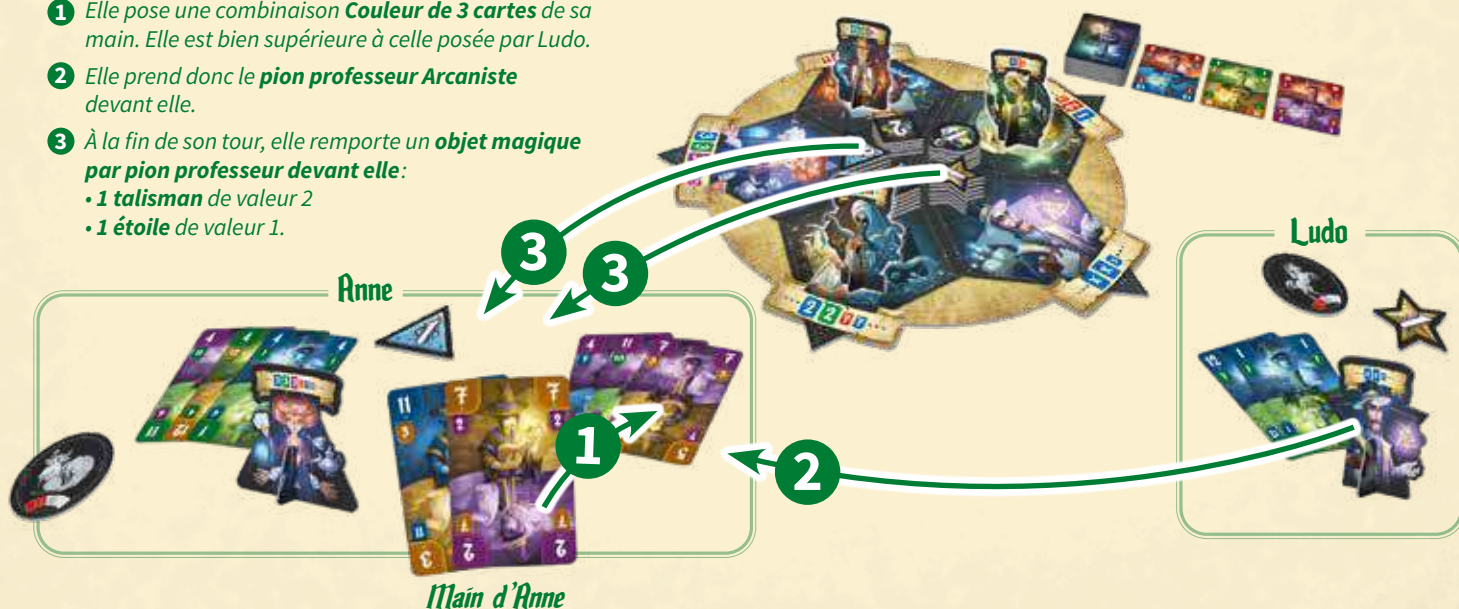
- Un brelan de 4
- Le professeur correspondant au brelan: la Voyante
- Un objet magique: talisman 1.

Rappel des différentes combinaisons

Alchimiste Suite	Arcaniste Couleur	Nécromancienne Paire(s)	Voyante Brelan(s)	Élémentaliste Assemblée
... 1 2 3 x x x 2 2 7 7 3 3 3 5 5 5 4 4 4 4 4 ...

Anne décide de jouer une nouvelle combinaison:

- 1 Elle pose une combinaison **Couleur de 3 cartes** de sa main. Elle est bien supérieure à celle posée par Ludo.
- 2 Elle prend donc le **pion professeur Arcaniste** devant elle.
- 3 À la fin de son tour, elle remporte un **objet magique par pion professeur devant elle**:
 - 1 talisman de valeur 2
 - 1 étoile de valeur 1.



Fin de manche

Une manche s'arrête immédiatement si 1 de ces 2 conditions est remplie:

3 piles d'objets magiques sont vides.



Le joueur dont la **valeur cumulée** de ses **objets magiques (et des parchemins)** est la **plus forte** **gagne la manche**.

En cas d'égalité, c'est, dans l'ordre du tour, le joueur le plus proche de celui qui a déclenché la fin de la manche qui l'emporte.



OU

1 joueur a gagné les 5 objets magiques des différents professeurs.



Il **gagne immédiatement** la manche quelle que soit la valeur cumulée de ses objets magiques.

Remarques:

- Le pion professeur peut remplacer un objet magique (si la pile d'objets magiques est vide) pour remplir la condition des 5 objets magiques différents.
- Le parchemin ne remplace pas un objet magique.

Récompense

Vainqueur de la manche



Le vainqueur de la manche **retourne** le blason de son coven **côté or**. Si son blason est **déjà côté or**, il **gagne la partie**. Si personne n'a gagné la partie, on lance une nouvelle manche. Les parchemins sont réunis puis redistribués aux joueurs selon les règles ci-contre.

2^{ème}



Parmi les autres joueurs, celui qui a la plus forte valeur cumulée d'objets magiques gagne **2 parchemins** pour la prochaine manche.

En cas d'égalité, c'est, dans l'ordre du tour, le joueur le plus proche de celui qui a déclenché la fin de manche qui reçoit le ou les parchemins.

3^{ème}



Le suivant avec la plus forte valeur cumulée d'objets magiques reçoit **1 parchemin** pour la prochaine manche.

À 2 joueurs, aucun parchemin n'est distribué.

Blasons coven



Gardez jusqu'à **3 cartes de votre main** d'une manche à l'autre, défaussez les autres. **Main** de départ limitée à **8 cartes** au début de la manche.



Gardez jusqu'à **2 cartes de votre main** d'une manche à l'autre, défaussez les autres. **Main** de départ limitée à **7 cartes** au début de la manche.

Nouvelle manche

Les **objets magiques** et les **pions professeur** sont remis sur le plateau.

Le nouveau premier joueur est le joueur qui suit (*dans le sens du tour*) celui qui a déclenché la fin de la manche.

Le nouveau premier joueur distribue les cartes pour compléter les mains de chaque joueur à hauteur de la limite indiquée par son blason coven (7 ou 8 cartes).

Fin de partie

Un joueur ayant déjà gagné une manche (*joueur possédant donc un blason coven OR*), qui **gagne une seconde manche remporte la partie.**



→ **Victoire!**

Variante Expert

Les **3 changements** par rapport à la règle de base :

- Il existe une **hiérarchie** des combinaisons.
- Les cartes apprenti posées ne peuvent **jamais être reprises en main**.
- Les cartes apprenti posées **peuvent être affectées toutes ou en partie à une autre combinaison** (*nouvelle ou déjà présente*) mais uniquement si la **combinaison** ciblée est **supérieure** dans la hiérarchie des combinaisons. **Les cartes restantes non affectées sont immédiatement défaussées.**

Alchimiste
Suite



Arcaniste
Couleur



Nécromancienne
Paire(s)



Voyante
Brelan(s)



Élémentaliste
Assemblée



Anne-Cat souhaite jouer un **brelan de 9** en associant des cartes de sa main et celles d'une combinaison déjà posée.

- Elle **défausse la carte 11/8** car elle ne peut l'affecter à la nouvelle combinaison.
- Elle **replace le pion Professeur Nécromancienne** sur le plateau central.
- Elle joue une combinaison Brelan de valeur 9 en utilisant 2 cartes de sa main et la carte 9/11 de la combinaison paire déjà posée. La combinaison Brelan est hiérarchiquement supérieure à la combinaison Paire.
- Elle récupère donc le pion professeur Voyante affecté au Brelan joué par Dim.
- À la fin de son tour, elle remporte ainsi l'objet magique associé du haut de la pile (le talisman de valeur 2).

Exemple d'un tour de jeu de Anne-Cat.



(Plateau organisé en quincunx dans l'ordre croissant des points dorés.)



Attention! À son tour, Anne-Cat ne peut pas utiliser ses cartes 11/9 et 11/8 pour réaliser la suite 8-9-10-11 car la combinaison Suite est inférieure à la paire dans la hiérarchie des combinaisons.

Les combinaisons



Suite (l'Alchimiste)

Au moins 2 cartes qui se suivent, quelles que soient les couleurs.

La meilleure « Suite » est celle qui a le plus de cartes.

À égalité de cartes, celle qui a la carte de plus forte valeur.

$$65 < 98$$

$$98 < 321$$



Couleur (l'Arcaniste)

Au moins 2 cartes de même couleur, quelles que soient les valeurs.

La meilleure « Couleur » est celle qui a le plus de cartes.

À égalité de cartes, celle qui a la carte de plus forte valeur (si la carte de plus forte valeur est identique on considère la suivante, etc.).

$$121 < 122 < 131$$

$$131 < 763$$



Paire(s) (la Nécromancienne)

Une ou plusieurs combinaisons de 2 cartes de même valeur, de couleurs différentes.

La meilleure combinaison « Paire(s) » est celle qui comprend le plus de paires (de valeurs différentes).

À égalité de cartes, celle qui a la carte de plus forte valeur (si la carte de plus forte valeur est identique on considère la suivante, etc.).

$$55 < 77$$

$$77 < 6644$$

$$6644 < 6655$$



Brelan(s) (la Voyante)

Une ou plusieurs combinaisons de 3 cartes de même valeur, de couleurs différentes.

La meilleure combinaison « Brelan(s) » est celle qui comprend le plus de brelans (de valeurs différentes).

À égalité de cartes, celle qui a la carte de plus forte valeur (si la carte de plus forte valeur est identique on considère la suivante, etc.).

$$111 < 444$$

$$444 < 333111$$



Assemblée (l'Élementaliste)

Au moins 4 cartes de même valeur, quelles que soient les couleurs.

La meilleure « Assemblée » est celle qui comprend le plus de cartes.

À égalité de cartes, celle qui a la carte de plus forte valeur.

$$3333 < 6666$$

$$6666 < 11111$$