

Illusio® est un jeu de Philippe Nouhra
illustré par Julien Delval
Direction artistique : Philippe Nouhra

CRÉDITS :

Un grand merci aux cobayes qui ont accepté de se prêter aux tests ainsi qu'à tous ceux qui ont investi leur temps et leur énergie pour ce jeu :

Béatrice Crombet, Cyrille & Maud Daujean, Adrien Martinot, Lydie Tudal, Didier Weiss, Hervé Marly, Dominique Bodin, Gersende Cheylan, Yann Belloir, Eric Verhaeghe, Anne-Sophie Banach, Claude Amardeil, Laurent & Dominique Fischer, Philippe Lamoureux, Eddy Neveu, Eric Martin, Vangelis Bagartakis, Mark Reich, Carlos Moreno ainsi qu'aux injustement oubliés qui se reconnaîtront et méritent leur place ici...



8+



30-45'



2-6

Illusio® est édité par



FUNFORGE
16, boulevard St Germain
75005 PARIS

www.funforge.fr



EDGE
marque déposée d'Ubik
6, rue du Casse
31240 Saint-Jean
www.edgeent.com

ILLUSIO



RÈGLES DU JEU

★ Matériel ★

32 cartes **Objectifs**, 64 cartes **Composants**, 26 cartes **Actions Spéciales**, 10 cartes **Magiciens** et 1 règle du jeu.
Vous devrez également vous munir d'un papier et d'un crayon pour noter les scores de chacun.



Objectifs



Composants



Actions Spéciales



Magiciens

★ But du jeu ★

1896 : A l'heure où les plus grands pionniers de la prestidigitation rivalisent d'ingéniosité pour émerveiller le public, le plus spectaculaire concours de magie de tous les temps va bientôt avoir lieu et VOUS voulez le remporter! Pour ce faire vous allez pouvoir incarner un des dix magiciens en lice et devrez rivaliser d'astuce pour mettre vos talents en avant et surclasser vos adversaires.

★ Principe : objectifs et composants ★

Chaque joueur incarne un magicien qui va chercher à gagner en acquérant le plus grand prestige possible (symbolisé par des **points de prestige**). Le prestige s'acquiert en exécutant des **Objectifs** plus ou moins compliqués parmi quatre domaines de magie (**Close-up, Illusion, Evasion, Mentalisme**). Chaque domaine est identifiable par sa couleur spécifique.

Pour mettre au point ses tours, le magicien acquiert plusieurs éléments appelés **Composants** dont les familles (et types) sont les suivants : Les **Accessoires** (Corde, Foulard, Cartes et Lames), les **Animaux** (Lapin, Colombe et Tigre), les **Artifices** (Rideau, Miroirs et Fumée), les **Boîtes** (Caisse, Cage et Réservoir), le **Public**, les **Formules**.



Suivant la complexité du tour qu'il souhaitera effectuer, le magicien aura besoin de plusieurs de ces **composants**. Les **composants** nécessaires sont directement indiqués sur les **objectifs**.



Il existe 4 valeurs correspondantes à 4 niveaux d'**Objectifs** (voir également 'Mise à l'affiche et gains').



Niveau 1 = 1 Point

Niveau 2 = 2 Points

Niveau 3 = 3 Points

Niveau 4 = 4 Points

★ Mise en place ★

1) Choix du premier joueur

Les joueurs tirent tous une carte au hasard dans la pile d'**objectifs**, celui qui a la carte du plus haut niveau commence. En cas d'égalité, les joueurs égaux tirent de nouveaux objectifs et ainsi de suite. On remêle ces cartes dans la pile.

2) Les personnages

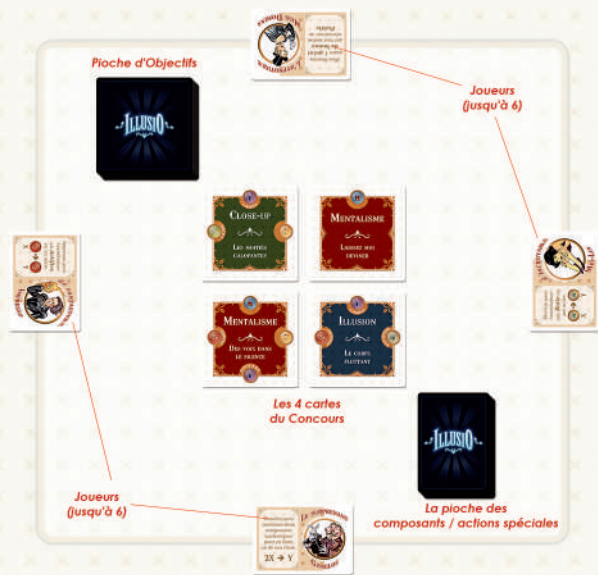
Chaque joueur incarne un personnage tiré au hasard parmi les cartes **magiciens** et qui possède un talent particulier qu'il peut exercer gratuitement (sur lui ou un adversaire) **une seule fois** par tour de jeu. Ces talents sont décrits sur chaque carte.

3) Les pioches

2 pioches faces cachées sont constituées : les cartes **objectifs** d'une part et les cartes **composants et actions spéciales** (mêlées ensemble) d'autre part (si cette pioche vient à se vider, on la remplace par la défaut remêlée).

4) Le « Concours »

On tire ensuite 4 cartes **objectifs** qui sont placées faces visibles au centre de la table constituant un pot commun appelé le **Concours**. Il ne peut jamais y avoir moins ou plus de 4 cartes dans le Concours : dès qu'on prend une carte du Concours, on la remplace par une autre de la pioche. Les joueurs peuvent s'approprier un **objectif** du Concours dès lors qu'ils possèdent au moins la moitié (arrondie au chiffre supérieur) des **composants** requis pour le réaliser. Un joueur ne peut posséder plus de 2 **objectifs** à réaliser en simultanée.



5) Distribution des cartes

Au début de la partie, chaque joueur tire 4 cartes (qu'il garde secrètes) dans la pioche **composants / actions spéciales**, pour constituer sa main de départ.

* Déroulement d'un tour de jeu *

Démarrage

Le joueur commence son tour de jeu par tirer une ou plusieurs cartes **composants / actions spéciales** suivant les configurations suivantes :

- * S'il possède moins de 4 cartes en main, il pioche autant de cartes que nécessaire pour monter sa main à **5 cartes**.
- * S'il possède 4 cartes ou plus en main, il pioche **une seule carte**.

A noter qu'un joueur ne peut jamais finir son tour avec plus de 8 cartes en main.

Actions

Une fois ses cartes piochées, le joueur peut effectuer deux actions maximum parmi les suivantes : (une action peut-être jouée deux fois)

- A** * Placer une carte **composant** devant lui en préparation d'un tour, on appelle ces cartes les **coussilles** (les coussilles n'ont pas de limite).
- B** * Jouer une carte **action spéciale**.
- C** * Échanger une ou plusieurs de ses cartes en main contre autant de la pioche **composants / actions spéciales**.
- D** * S'approprier un **objectif** du **Concours** (qui devient alors un tour en cours de réalisation) en plaçant autour de ce dernier au moins la moitié des **composants** requis **depuis ses coussilles** (arrondi au chiffre supérieur, soit 1 pour 1 & 2 et 2 pour 3 & 4). Ils ne peuvent alors plus être transformés ni par une carte ni par magie.
- E** * Poser un **composant** directement depuis **sa main** ou depuis **ses coussilles** autour d'un **objectif** en cours de réalisation.
- F** * Défausser un de ses **objectifs** en cours de réalisation pour en retourner les **composants** au sein de ses **coussilles** (ils peuvent de nouveau être transformés).

Rappel : utiliser le talent de son personnage ne coûte aucune action mais ne peut s'utiliser qu'une seule fois par tour de jeu (depuis soi jusqu'à soi).



* Mise « à l'affiche » et gains *

Un tour est mis à l'affiche (sans que cela ne coûte d'action) lorsque tous les **composants** nécessaires sont placés autour. On annonce alors « Je mets à l'affiche le tour ... ». S'il lui reste une seconde action, le joueur peut jouer une carte **action spéciale** sur ce tour. Le tour reste à l'affiche pendant un tour de jeu (c'est à dire depuis la fin du tour du joueur jusqu'au début de son tour suivant) durant lequel les autres joueurs auront tout loisir d'agir dessus (grâce aux cartes **actions spéciales**). Ce délai écoulé, le joueur défausse les **composants** qui ont servi à réaliser le tour, conserve la carte **objectif** à titre de marqueur de points et de domaine de magie (voir ci-dessous) et note ses points gagnés.

Gains initiaux

Un tour réalisé avec succès rapporte au moins un nombre de points équivalent au niveau de l'**objectif** (niveau 1 = 1 point, niveau 2 = 2 points, etc.). Deux types de bonus peuvent ensuite s'y ajouter.

Bonus d'exactitude

Si un tour peut très bien s'exécuter avec la bonne famille de **composant**, il est par contre parfaitement réalisé lorsqu'on utilise le type exact requis. Par exemple, un tour nécessitant un **lapin** et un **foulard** pourra se réaliser avec n'importe quel **animal** et **accessoire** mais pour chaque **composant** exact utilisé (ici donc **foulard** ou **lapin**), le tour rapporte **1 point de prestige de plus**. Ceci ne s'applique pas aux **Public** ou **Formule** (ces familles ne possédant pas de sous-types).



Bonus de spécialisation

Lorsqu'un joueur décide de se spécialiser dans le même domaine de magie il acquiert des points de bonus à raison d'**1 point** par nouvel **objectif** du même domaine de magie réalisé (peu importe le niveau).

Il est possible de se spécialiser dans plusieurs domaines, chacun rapportant alors ses propres points de bonus.

Ex : 5 tours de Mentalisme donneront 4 points de bonus tandis que 2 tours de Mentalisme + 3 tours d'illusion donneront seulement 3 points de bonus (1 + 2).



Victoire

La partie prend fin dès qu'un joueur a acquis au moins **12 points** de prestige. Ce nombre peut être modifié pour raccourcir ou allonger la durée des parties.

Description des cartes actions spéciales

*Transformation

Ne se joue que sur soi. Change n'importe quel **composant** de ses **coulisses** en n'importe quel autre (ne fonctionne pas sur les composants déjà placés autour d'un tour en réalisation). On laisse la carte sur le composant pour rappeler qu'il a été transformé. A jouer prudemment : ne peut se retirer !

NOTE : Si les joueurs oublient en quoi une carte a été transformée (par une carte **Transformation** ou par un pouvoir de magicien), l'"illusion" disparaît (on défausse la carte **Transformation**) et la carte transformée redevient ce qu'elle était initialement.



*Prise

Permet de prendre une carte au hasard dans la main d'un adversaire.

Vous placez cette carte dans votre main.



*Rappel

Rallonge la durée de mise à l'affiche d'un tour de jeu supplémentaire. Les **Rappels** ne sont pas cumulatifs s'ils sont joués pendant le même tour de validation.



*Succès Immédiat

Le tour est immédiatement validé, même en cas de **rappel** (points gagnés, **composants** défaussés et carte **objectif** conservée comme marqueur).



*Déjà vu

Se joue uniquement sur un tour actuellement à l'affiche : ce dernier rapporte **1 point de prestige en moins**.



*Grandiose

Se joue uniquement sur un tour actuellement à l'affiche : ce dernier rapporte **2 points de prestige en plus**.



Trucs & astuces

Certaines actions s'exécutent discrètement dans ILLUSIO ce qui en fait un jeu de "mort subite" constitué d'événements surprenants pour un novice ou un joueur peu attentif. Voici donc quelques conseils à considérer :

*Les talents des magiciens

Il est vite fait d'oublier les talents des magiciens adverses. C'est certainement la pire erreur à commettre tant ces talents peuvent radicalement changer le cours de la partie. Soyez donc certain de faire bien attention aux talents des autres magiciens lorsque vous posez une carte en jeu ou avant d'effectuer une action car cela pourrait bien se retourner contre vous au final.

*Bonus

Vous ne ferez peut-être pas assez attention au fait qu'un joueur adverse a déjà réalisé un tour d'un domaine de magie spécifique. Le bonus de spécialisation peut néanmoins lui conférer un ou plusieurs points supplémentaires à la réalisation d'un nouveau tour. Dans la même optique, le bonus de précision peut donner à un joueur 2, voire 3 points supplémentaires à la réalisation d'un tour !

*Garder un œil sur les scores

Vu que les divers bonus et cartes d'**actions spéciales** peuvent grandement modifier les points que rapporte un tour exécuté avec succès, vous devriez toujours garder un œil sur les scores de chacun de vos adversaires. N'oubliez pas qu'un tour de niveau 1 avec un **Déjà vu** ne rapporte plus rien tandis qu'un tour de niveau 4 avec 3 composants exacts et un **Grandiose** peut rapporter jusqu'à 9 points d'un coup !

*Jongler avec les cartes

Certaines des **actions spéciales** jouées contre vous peuvent apparaître come des attaques. Par exemple, un **Rappel** va rallonger la durée de validation d'un tour à l'affiche d'un tour de jeu, mais souvenez vous que vous pouvez tourner ce tour de jeu supplémentaire à votre avantage en posant des cartes de bonus sur votre tour de magie. A contrario, jouer un **Succès immédiat** pour vous protéger des attaques adverses vous interdira l'utilisation de ces mêmes cartes de bonus...

*Choisir avec sagesse entre "le temps et l'argent"

ILLUSIO est un jeu rapide. Etant donné son aspect "mort subite", vous devriez toujours garder à l'esprit ce qui est la meilleure chose à faire à chaque moment. Parfois, attendre de piocher la bonne carte vous donnera une option sur la victoire mais, la plupart du temps, vous ne devriez pas hésiter à vous débarrasser des cartes que vous ne pouvez pas jouer sur l'instant, ou, au moins, vous devriez jouer quelque chose (même placer une carte apparemment inutile dans vos coulisses) car le vent tourne rapidement pendant une partie. N'oubliez pas : c'est une course au succès et tous veulent vous devancer !

*Le dilemme de la carte à jouer en "seconde action"

La plupart des **actions spéciales** se jouent en seconde action. Par exemple, un **Grandiose** sur un tour qui vient de passer à l'affiche ne peut se jouer qu'en seconde action (du fait de la validation du tour de magie au tout début de votre prochain tour de jeu), de même, jouer une **action spéciale** contre un adversaire consomme une de vos actions possibles. Il vous faudra souvent calculer le meilleur moment pour jouer une action spéciale. Quelques faux mouvements suffiront à rapidement vous faire perdre la partie.

*Bluffer et brouiller les pistes

Comme les magiciens de vos adversaires possèdent des talents susceptibles de contrarier votre stratégie (en changeant, volant ou faisant d'autres vilaines choses à vos coulisses), il peut s'avérer utile de camoufler votre stratégie au milieu de cartes apparemment inutiles. N'oubliez pas non plus que jouer une carte directement sur un tour en cours de réalisation la protège du talent d'un magicien adverse. Il y a toujours une façon plus simple de faire les choses mais l'essentiel est de ne faire confiance à personne...