

# ARCANUM



Un jeu de  
3 à 5 joueurs  
à partir de 12 ans

d'Andrea Chiarvesio  
et de Pierluca Zizzi

Illustrations de  
Patrizio Evangelisti

## LE JEU

Le destin détermine les chances de quatre Familles nobles dans une ville médiévale.

Les joueurs utiliseront un jeu de tarot classique pour déplacer les pions sur le plateau et déterminer ainsi le sort des Familles, dont les noms correspondent aux couleurs du tarot: Coupes, Deniers, Épées et Bâtons.

Qui réussira à manœuvrer les pions des Familles avec le plus d'astuce et d'adresse pour duper ses adversaires ?

### Matériel du jeu

- 1 plateau de jeu;
- un jeu de tarot de 78 cartes, composé de 22 Arcanes Majeurs et 56 Arcanes Mineurs;



- 16 "Figures de Cour" divisées en quatre groupes de pions (Roi, Reine, Chevalier, Valet) de quatre couleurs (rouge, jaune, bleu et vert);



- 5 pions "points de victoire" de cinq couleurs différentes, un par joueur;



- 5 "aides de jeu" multilingues avec la liste des effets des 22 Arcanes Majeurs;

- 1 pion "premier joueur" en forme de cylindre;



- 9 jetons ronds en bois, dont huit jetons "prestiges de la Famille" (deux chacun dans les couleurs rouge, jaune, bleu et vert), plus un jeton "marque tour" noir;



- un règlement en cinq langues.

**Note importante:** les pions et les jetons rouges, jaunes, bleus et verts sont liés aux quatre Familles nobles, ils "n'appartiennent" donc à aucun joueur. Au cours du jeu, les joueurs pourront déplacer et influencer ces pions pour déterminer le destin des Familles. Le bleu est la couleur associée à la Famille des Épées, le jaune à la Famille des Deniers, le vert à la Famille des Bâtons et le rouge à la Famille des Coupes.

### But et durée du jeu

Arcanum se joue en 6 (partie standard) ou 9 (partie complète) tours, le vainqueur est celui qui aura totalisé le plus grand nombre de Points de Victoire (PV) à la fin de la partie. En cas d'égalité, tous les joueurs qui ont atteint le même score sont considérés comme vainqueurs.

Le nombre maximum de PV peut être remporté dans les phases "attribution des scores des Familles", une phase spéciale qui a lieu à la fin du troisième, du sixième et éventuellement du neuvième tour. Les joueurs ont également la possibilité d'obtenir des PV en déplaçant des pions et/ou en jouant certaines cartes pendant chaque tour.

Avant de commencer à jouer, les joueurs doivent décider s'ils veulent faire une partie standard (6 tours) ou une partie complète (9 tours).

### Informations supplémentaires sur le jeu de tarot contenu dans l'emballage

Le jeu de cartes présent dans l'emballage est un jeu de tarot classique de 78 cartes, composé de 22 Arcanes Majeurs et de 56 Arcanes Mineurs. Les Arcanes Majeurs sont facilement reconnaissables grâce à leur numérotation en chiffres romains allant de 0 à XXI. Les Arcanes Mineurs utilisent des chiffres arabes et sont divisés en quatre couleurs: Épées, Deniers, Coupes et Bâtons. Aux cartes allant de 1 à 10 s'ajoutent les Figures de Cour (Roi, Reine, Chevalier et Valet).

**Note:** par respect pour toutes les sensibilités et compte tenu du fait que les jeux de société sont avant tout un passe-temps pour la famille, certaines cartes du jeu Tarot Initiatique de la Golden Dawn (© Lo Scarabeo) qui représentaient des sujets réservés aux adultes ont été modifiées ou remplacées.

## LE PLATEAU DE JEU

A) Parcours des points de prestige des Familles. S'utilise pour enregistrer les variations du prestige des quatre Familles (Épées, Bâtons, Deniers et Coupes).



B) Zone des scores attribués pendant la phase "attribution des scores des Familles" qui a lieu à la fin des tours 3, 6 et 9.



C) Parcours des Points de Victoire, où sont enregistrés les points de victoire remportés par les joueurs.



D) Zone des Tours du jeu. Utilisée pour indiquer le tour de jeu en cours. Le jeu se termine dès la fin de la phase "attribution des scores des Familles" à la fin du tour 6 ou du tour 9.



E) Ces 10 zones mises en évidence sur le plateau de jeu et numérotées de 1 à 10 sont les zones citadines, où résident les Figures de Cour et où celles-ci sont déplacées par les joueurs. Les déplacements des Figures de Cour donnent lieu à des augmentations et/ou des diminutions de prestige pour les Familles, tout comme à d'autres effets de jeu.



## PRÉPARATION

Déterminez au hasard le joueur initial (par exemple le dernier à avoir acheté un jeu de tarot); ce joueur prend le pion "premier joueur" (noir, de forme cylindrique). Le jeu se déroule toujours dans le sens horaire à partir du premier joueur.

Quatre jetons "prestige de la Famille" (un par couleur) sont placés sur les cases numéro zéro dans les espaces correspondant à leur Famille. Ces jetons servent à enregistrer le prestige des quatre Familles.

Les quatre autres jetons "prestige de la Famille" sont gardés à disposition près de la zone "attribution des scores des Familles" ou à côté du plateau de jeu.

Coupez le jeu de tarot en deux tas : le tas des 22 Arcanes Majeurs et celui des 56 Arcanes Mineurs. Ensuite mélangez les deux tas séparément. Chaque joueur prend une aide de jeu.

Le petit jeton noir est placé dans l'espace numéro 1 de la Zone des tours du jeu.

Chaque joueur choisit un pion "points de victoire" et le place à côté du Parcours Points de Victoire (ce parcours n'a pas de case numéro zéro).

Disposez au hasard les 16 Figures de Cour dans les 10 zones citadines "E", de manière à ce qu'il n'y ait pas plus de 2 Figures de Cour (et jamais deux de la même couleur) dans la même zone.



## DÉROULEMENT DU JEU

### SI VOUS JOUEZ POUR LA PREMIÈRE FOIS À ARCANUM

Ignorez les Arcanes Majeurs pendant les 2 premiers tours de la partie (jouez une partie standard de la durée de 6 tours). Pendant les deux premiers tours, vous pourrez ainsi vous familiariser avec les effets des Arcanes Mineurs. Par conséquent, ne piochez pas d'Arcane Majeur au début du premier tour, mais distribuez-en un au hasard à tous les joueurs au début du troisième tour (en plus des trois Mineurs qui seraient normalement piochés pour ce tour). Pour une version encore plus immédiate du jeu, vous pouvez aussi laisser les Arcanes Majeurs dans la boîte pendant toute votre première partie.

### LE TOUR DE JEU

Une partie d'Arcanum dure 6 ou 9 tours. Chaque tour est divisé en deux ou trois phases bien distinctes:

- **Piocher et cacher les cartes** (cette phase a lieu à tous les tours)
- **Jouer les cartes** (cette phase a lieu à tous les tours)
- **Attribution des scores des Familles** (uniquement pendant le troisième, le sixième et éventuellement le neuvième tour)

### RÈGLE SPÉCIALE POUR 3 JOUEURS

Dans les parties à 3 joueurs, la phase d'Attribution des scores des Familles a lieu pendant le quatrième ou le huitième tour (non pas pendant le 3<sup>ème</sup>, le 6<sup>ème</sup> et le 9<sup>ème</sup>), par conséquent la partie aussi se termine à la fin du quatrième ou du huitième tour (suivant les accords pris au début du jeu entre les joueurs).

**Attention:** à la fin de chaque tour, le pion "premier joueur" passe au joueur qui se trouve à gauche de celui qui le possède à ce moment-là.

#### A. Piocher et cacher les cartes

En commençant par le joueur qui détient le pion "premier joueur" et en poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur décide s'il veut piocher 3 Arcanes Mineurs ou 1 Arcane Majeur.

**Exception (très importante): dans le premier tour de jeu seulement (et donc au début de la partie), au lieu de faire décider à chaque joueur ce qu'il doit piocher, chaque joueur reçoit une main initiale de 4 Arcanes mineurs et d'1 Arcane Majeur.**

Tous les joueurs qui ont en main au moins 1 Arcane Mineur DOIVENT alors choisir un Arcane Mineur dans leur main et le placer face cachée devant eux (un bon endroit où cacher ces cartes peut être sous le plateau de jeu devant le joueur, sans toutefois les cacher complètement de manière à pouvoir facilement les récupérer ou simplement les regarder). Chaque joueur peut regarder les cartes qu'il a cachées tout à fait librement et à tout moment, mais **faites attention à ne pas confondre les cartes que chaque joueur a "en main" avec celles qu'il a "cachées" et à ne pas les échanger par inadvertance.** Cacher les Arcanes Mineurs est la manière dont les joueurs essaient de prendre le contrôle ou du moins d'influencer les quatre Familles (Épées, Deniers, Coupes et Bâtons), pour pouvoir totaliser des points pendant la phase "attribution des scores des Familles". Pour cette raison, il n'est pas prudent de jouer avec peu ou aucun Arcane Mineur en main.

**Limite de dimensions de la main de cartes:** à tout moment, si un joueur a plus de 7 cartes en main, il doit immédiatement éliminer des cartes jusqu'à n'en avoir plus que sept.

**Exemple: nous sommes au début du troisième tour. Paul a 5 cartes en main et il choisit de piocher 3 Arcanes Mineurs. Ceci porte sa main de cartes actuelle à 8 cartes, Paul doit donc immédiatement éliminer une carte. Il doit ensuite cacher un Arcane Mineur sous le plateau de jeu devant lui, il commencera donc la phase suivante avec 6 cartes en main.**

#### B. Jouer les cartes

C'est le joueur qui possède le pion "premier joueur" qui commence cette phase et il est défini de "joueur actif". Quand il aura terminé cette phase, c'est le joueur situé à sa gauche qui deviendra "joueur actif" dans cette phase et ainsi de suite, dans le sens horaire, jusqu'à ce que tous les joueurs aient été "joueur actif" une fois dans cette phase (la phase sera alors terminée).

Le joueur actif, à condition qu'il ait en main au moins un Arcane Mineur, DOIT jouer 1 Arcane Mineur et appliquer ses effets (qui comprennent généralement le déplacement d'une Figure de Cour sur le plateau de jeu).

Le joueur actif PEUT également jouer 1 Arcane Majeur et appliquer ses effets (qui impliquent parfois, mais pas toujours, le déplacement d'une ou de plusieurs Figures de Cour).

S'il souhaite jouer un Arcane Majeur, le joueur actif peut le faire au choix avant ou après avoir joué l'Arcane Mineur.

Un joueur ne peut pour aucune raison jouer 2 Arcanes Mineurs ou 2 Arcanes Majeurs dans le même tour (chaque joueur devient "joueur actif" une seule fois par tour).

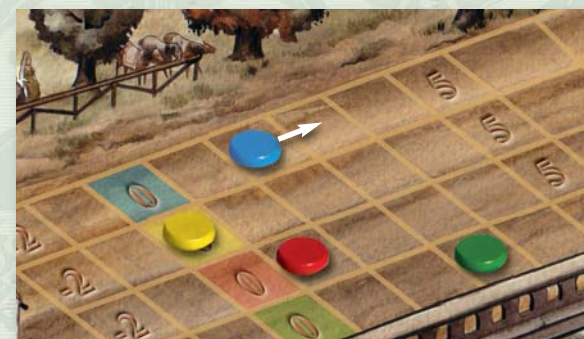
**Note:** certains Arcanes Majeurs ont comme effet le déplacement d'une Figure de Cour et l'activation de la zone citadine de destination. Même si ce coup est similaire à l'effet d'un Arcane Mineur, il n'est pas l'équivalent, par conséquent il ne dispense pas le joueur de l'obligation de jouer un Arcane Mineur.

**Note:** si un joueur commence sa phase comme joueur actif sans avoir d'Arcanes Mineurs en main, il doit en piocher un immédiatement. Il sera donc obligé de jouer un Arcane Mineur dans cette phase.

#### Jouer un Arcane Mineur:

Dès qu'un joueur joue un Arcane Mineur :

a – Contrôlez la couleur de l'Arcane Mineur qui vient d'être joué. Le prestige de la Famille correspondant augmente d'1 point.



**Exemple: Pierre joue le 4 d'Épées. Le jeton bleu (correspondant à la Famille des Épées) avance d'une case vers la droite dans le parcours des points de prestige des Familles.**

b1 – Si l'Arcane Mineur qui vient d'être joué est une carte reportant un numéro qui va de 1 à 10, le joueur actif prend une Figure de Cour quelconque de la couleur de la carte jouée et la place dans la zone citadine ayant le même numéro que la carte jouée. À signaler que si une Figure de Cour se trouve déjà dans la zone citadine avec le même numéro que la carte jouée, elle ne pourra pas être déplacée.



**Exemple:** Pierre joue le 4 d'Épées. Il peut déplacer une Figure de Cour d'Épées quelconque (c'est-à-dire n'importe quel pion bleu) dans la zone citadine numéro 4. Il ne peut déplacer ni les Figures de Cour de Deniers, de Coupes ou de Bâtons (les pions jaunes, rouges ou verts) indépendamment de leur position sur le plateau de jeu, ni une Figure de Cour d'Épées si elle est déjà présente dans la zone citadine numéro 4.

ou

**b2** – Si l'Arcane Mineur qui vient d'être joué est une carte correspondant à une Figure de Cour, le joueur doit prendre le pion de la Figure de Cour correspondant et le déplacer dans n'importe quelle zone citadine différente de celle où le pion se trouve actuellement.



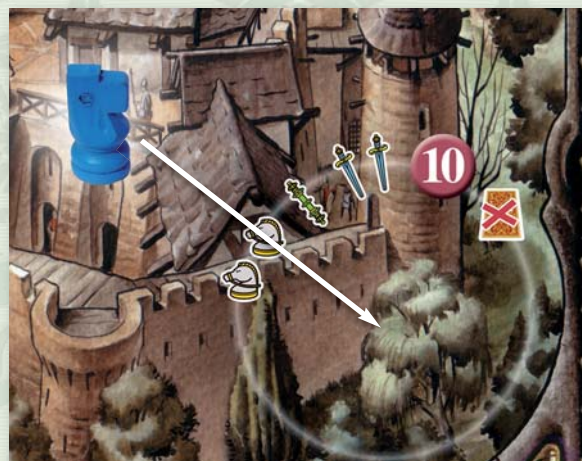
**Exemple:** Jacques joue la Reine de Deniers. Il déplace la Reine de Deniers (le pion jaune représentant la Reine) qui se trouvait dans la Salle de Bal (zone 9), dans l'une des neuf autres zones citadines.

### c – Effets sur le prestige des Familles

Après avoir déplacé une Figure de Cour dans une

nouvelle zone citadine, le joueur actif vérifie si la couleur et/ou le type de pion venant d'être déplacé correspond à un ou plusieurs symboles des couleurs et des Figures de Cour représentées dans la zone citadine de destination (à gauche du numéro qui identifie la zone).

Dans l'affirmative, le prestige de la Famille de la couleur correspondante avance d'autant de cases que le nombre de correspondances relevées.



**Exemple:** Jean vient de déplacer la Figure de Cour du Chevalier d'Épées dans la zone citadine numéro 10. Dans la zone à gauche du numéro 10 se trouvent les symboles de deux Chevaliers, d'un Bâton et de deux Épées. Le prestige de la Famille des Épées augmente de 4 points (2 pour la correspondance entre l'entrée d'une Figure de Cour du Chevalier dans cette zone et la présence de deux symboles Chevalier, 2 pour la correspondance entre l'entrée dans cette zone d'une Figure de Cour d'Épées et les deux symboles d'Épées).

**Exemple:** Luc vient de déplacer la Figure de Cour du Valet de Bâtons dans la zone citadine numéro 10. Le prestige de la Famille de Bâtons augmente d'1 point (pour la correspondance entre l'entrée d'une Figure de Cour de Bâtons et le symbole de Bâtons).

**Attention:** le parcours des points de prestige des Familles s'arrête à la case 21. Si le prestige d'une Famille devait augmenter au-delà de la vingt-et-unième case, faites reculer les jetons des trois autres Familles d'une case pour chaque mouvement impossible à effectuer.

### d – Effets des zones citadines sur les joueurs

Chaque zone citadine a un effet spécifique de jeu, indiqué par les icônes présentes à droite du numéro qui la distingue. Les effets des dix différentes zones citadines sont les suivants :

- 1** **Tour de la Magie** – le joueur actif remporte 1 PV et pioche 1 Arcane Majeur.
- 2** **Quartier des Artisans** – le joueur actif pioche soit 2 Arcanes Mineurs soit 1 Arcane Majeur.
- 3** **Port** – le joueur actif pioche 1 Arcane Mineur. Ensuite chacun des autres joueurs, dans le sens horaire à partir du joueur actif, décide s'il veut piocher ou pas 1 Arcane Mineur. Après que tous les autres joueurs ont choisi, le joueur actif pioche le même nombre d'Arcanes Mineurs que le total pioché par les autres joueurs. Comme toujours, si un joueur se retrouve avec une main de plus de 7 cartes, il doit immédiatement éliminer les cartes en plus.
- 4** **Salle du Trône** – le joueur actif pioche 2 Arcanes Mineurs.
- 5** **Marché** – le joueur actif remporte 2 PV. Ensuite il peut éliminer 1 Arcane Mineur pour piocher 2 Arcanes Mineurs ou éliminer 1 Arcane Majeur pour piocher 1 autre Arcane Majeur.
- 6** **Champs** – le joueur actif peut modifier le prestige des Familles, en augmentant ou en diminuant le prestige de chaque Famille d'1 point de prestige.
- 7** **Chambre des trésors** – le joueur actif pioche 1 Arcane Mineur au sommet du tas et le place immédiatement face cachée devant lui (il peut regarder la carte pendant qu'il la cache).
- 8** **(Cathédrale** – le joueur actif peut soit ca-

cher 1 Arcane Mineur **soit** piocher 2 Arcanes Mineurs.

**9** **Salle de Bal** – le joueur actif peut cacher 1 Arcane Mineur.

**10** **Château** – tous les joueurs, sauf le joueur actif, doivent immédiatement éliminer une carte de leur main.

Il est important de signaler que les effets à gauche du numéro s'appliquent aux Familles, jamais aux joueurs, tandis que les effets à droite s'appliquent aux joueurs (souvent, mais pas toujours, au joueur actif).

#### e – l'Arcane Mineur est éliminé

Mettez alors l'Arcane Mineur face visible à côté du tas des Arcanes Mineurs pour former une pile des cartes éliminées.

#### Jouer un Arcane Majeur

Appliquez l'effet indiqué dans l'aide de jeu fournie aux joueurs. Une liste détaillée des effets des Arcanes Majeurs est reportée à la fin de ce règlement. N'oubliez pas que l'Arcane Majeur peut être joué indifféremment avant ou après l'Arcane Mineur obligatoire. Une fois joués et après que leur effet a été résolu, les Arcanes Majeurs sont eux aussi éliminés face visible pour former une pile de cartes éliminées séparée de celle des Arcanes Mineurs (exception: la Tour et le Fou – voir la description des cartes plus loin).

#### Attribution des scores des Familles

Dans le troisième, le sixième et le neuvième tour de jeu, après la phase "Jouer les cartes" se déroule la phase "Attribution des scores des Familles". Les joueurs avaient au préalable caché des cartes sous le plateau de jeu en face d'eux, le moment est maintenant venu de récolter les fruits de cet investissement!

Il faut avant tout contrôler l'ordre des jetons "prestige de la Famille" sur le parcours des points de prestige, et déterminer le "classement" des Familles. Prenez les jetons "prestige" qui avaient été mis de côté. Le jeton correspondant à la Famille dont le jeton de prestige occupe la position la plus à droite (la plus avancée) sur le parcours des points de prestige est placé en première position dans la "zone des scores" (sur l'enseigne reportant l'indication – première position – soit 1<sup>ère</sup>). Les jetons des autres Familles occuperont, dans l'ordre, les espaces dans la zone des scores qui indiquent la 2<sup>ème</sup>, la 3<sup>ème</sup> et la 4<sup>ème</sup> position.

En cas d'égalité entre deux Familles ou plus, les deux jetons occuperont le même espace de la zone des scores (par exemple, si la Famille des Coupes et la Famille des Bâtons occupent toutes les deux l'espace le plus avancé dans le parcours des points de prestige, leurs deux jetons seront placés sur l'enseigne qui correspond à la première position, laissant vide l'enseigne suivante, celle de la deuxième position. Dans ce cas, la Famille suivante des Deniers voit son jeton placé sur la case de la troisième position).

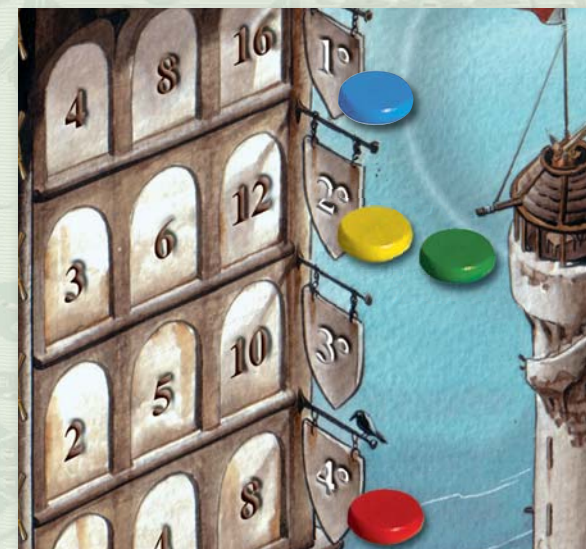


*Exemple: Luc, Pierre et Jacques jouent à Arcanum. La phase "Jouer les cartes" du troisième tour est terminée, commence alors la phase "Attribution des scores des Familles".*

*La Famille (ou couleur) qui a remporté le meilleur score en prestige est celle des Épées (dont le jeton de prestige est sur la case numéro 10 du parcours des points de prestige), suivie des Deniers et des Bâtons qui sont à égalité avec 8 points de prestige, alors que la Famille de Coupes est celle qui a le moins de prestige (3 points de prestige seulement).*

*Un jeton de prestige bleu (Épées) est placé sur l'enseigne qui correspond à la première position dans la zone des scores. Un jeton de prestige jaune (Deniers) et un vert (Bâtons) sont placés sur l'enseigne de la deuxième position. L'enseigne de la troisième position reste sans jeton, tandis qu'un jeton rouge est placé dans l'espace qui indique la quatrième position.*

À commencer par la Famille placée en première position, tous les joueurs révèlent leurs cartes cachées et s'attribuent les scores liés aux différentes Familles. Dans cette phase, le joueur qui a caché l'Arcane Majeur reportant le numéro "0" – le Fou – doit décider à quelle couleur faire appartenir cette carte (à savoir si le Fou compte comme une carte de Deniers, de Coupes, d'Épées ou de Bâtons de valeur zéro).



*Exemple: les joueurs mettent de côté les cartes qu'ils ont encore éventuellement en main et révèlent les cartes cachées. Luc révèle 5 cartes cachées (dans les tours précédents il a réussi à cacher deux cartes en plus par rapport aux trois "obligatoires" du début du tour), Pierre 4 cartes (une en plus que les cartes obligatoires), Jacques montre ses 3 cartes cachées (n'oubliez pas qu'au début de chaque tour chaque joueur doit cacher, si possible, 1 Arcane Mineur devant lui dans la phase "Piocher et cacher les cartes").*

Le joueur qui a caché le plus grand nombre de cartes d'une Famille est appelé "dominant" sur cette Famille et remporte le score le plus élevé parmi ceux qui sont indiqués dans la ligne où le jeton de prestige de la Famille est placé (par exemple, le joueur dominant une Famille qui occupe la première position dans la zone des scores remporte 16 PV).

Le joueur qui s'est classé second par nombre de cartes cachées d'une Famille est appelé "influant" sur la Famille en question, et remporte le score intermédiaire (dans le cas de la Famille en première position, 8 PV).

Le troisième joueur par nombre de cartes cachées appartenant à une Famille est appelé "présent" dans la Famille et remporte le score correspondant le plus bas (dans le cas de la Famille en première position, 4 PV).

*Exemple: Luc a 1 carte cachée d'Épées, Pierre 2 cartes, Jacques aucune. Pierre est dominant sur Épées et remporte 16 PV; Luc est influant sur Épées et remporte 8 PV; Jacques n'est pas considéré comme présent, vu qu'il n'a caché aucune carte d'Épées, il ne remporte donc aucun PV (les 4 PV en jeu pour la présence ne sont pas attribués).*



Une procédure identique est suivie pour déterminer les joueurs “dominant”, “influant” et “présent” dans les Familles en deuxième, troisième et quatrième position de la zone des scores, et les PV correspondants sont attribués.

**Exemple:** l'évaluation suivante est celle de la Famille de Deniers. Luc a révélé 1 carte de Deniers (le dix), Pierre aussi a révélé 1 carte (la Reine) et Jacques 2 cartes de Deniers (le deux et le quatre). Ayant révélé plus de cartes que ses adversaires, bien que de valeur numérique inférieure, Jacques est le joueur dominant sur la Famille de Deniers, il remporte donc 12 PV (les PV en jeu pour le joueur dominant la Famille en deuxième position dans la zone des scores).

**QUE FAIRE EN CAS D'ÉGALITÉ DU NOMBRE DE CARTES CACHÉES:** si deux joueurs ou plus ont caché le même nombre de cartes appartenant à une Famille, les égalités sont résolues en comparant la valeur numérique des cartes cachées. Dans ce cas, les Figures de Cour ont des valeurs variables allant de 11 à 14 (Valet = 11, Chevalier = 12, Reine = 13 et Roi = 14). En cas d'ultérieure égalité, les joueurs se partagent le ou les score(s).

**Exemple:** Pierre est le joueur “influant” sur Deniers car sa Reine a une valeur majeure (13) par rapport aux dix de Deniers de Luc. Pierre remporte donc 6 PV et Luc 3 PV pour être “présent” en Deniers. On continue maintenant avec la Famille de Bâtons, et les trois joueurs ont une carte de Bâtons révélée: Luc le 8 de Bâtons, Pierre le 7 et Jacques le Roi. Si l'on compare les scores, Jacques est le joueur dominant sur Bâtons et remporte 12 autres PV, Luc 6 et Pierre 3. Vu que la Famille de Bâtons était appariée à celle de Deniers dans le parcours des points de prestige et donc les deux Familles occupent la même position dans la zone des scores, les deux Familles mettent en jeu les mêmes points.

**Note:** il n'est pas possible de remporter des points de victoire si l'on n'a aucune carte de cachée dans la couleur correspondante, par conséquent certaines (ou toutes) les positions “dominant”, “influant” et “présent” pourraient ne pas être attribuées.

**Exemple:** la dernière Famille qui doit attribuer ses PV est Coupes. Ni Jacques ni Pierre n'ont caché de cartes de Coupes dans les trois tours précédents, ils n'en ont donc révélé aucune. En revanche, Luc en a

révélé 2, ce qui en fait le joueur dominant sur Coupes. Luc remporte 8 VP (la Famille de Coupes occupe la quatrième et dernière position dans la zone des scores) alors que ni Jacques ni Pierre ne remportent de points parce qu'ils n'ont révélé aucune carte de Coupes (les points pour le joueur “influant” et le “présent” ne sont donc pas attribués).

Après que les quatre Familles ont attribué leurs scores, les jetons de prestige des Familles reviennent dans leurs positions initiales (la case numéro zéro), et toutes les cartes qui avaient été cachées lors des tours précédents sont éliminées. Les joueurs ne peuvent pas choisir de garder une ou plusieurs cartes cachées pour les utiliser dans une phase d'attribution des scores des Familles suivante!

**Exemple:** à la fin de cette phase d'attribution des scores des Familles, Luc a remporté 25 PV (8 pour l'influence sur les Épées, 3 pour la présence dans les Deniers, 6 pour l'influence sur les Bâtons et 8 pour la domination sur les Coupes); Pierre a remporté 25 PV (16 pour la domination sur les Épées, 6 pour l'influence sur les Deniers et 3 pour la présence dans les Bâtons) et Jacques 24 PV pour sa domination sur les Deniers et les Bâtons (12 points chacun).

Les jetons de prestige des Familles reviennent à la position de départ et toutes les cartes qui avaient été cachées (puis révélées pendant cette phase) sont éliminées. Le jeton “premier joueur” passe au joueur suivant dans le sens horaire et le quatrième tour commence.

**Note:** si un joueur dépasse la case numéro 78 sur le parcours des points de victoire, il continue par la case numéro 1, qui devient l'équivalent de la case 79 et ainsi de suite.

## FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin du sixième ou du neuvième tour, selon les accords pris entre les joueurs au début de la partie. Le vainqueur est le joueur qui a remporté le plus grand nombre de PV; en cas d'égalité le vainqueur est le joueur qui est resté avec le plus de cartes en main; en cas d'ultérieure égalité la victoire est partagée.

## EFFETS DES ARCANES MAJEURS

Cette section décrit de manière détaillée les effets des Arcanes Majeurs



**0 – le Fou:** cette carte fonctionne comme une carte joker. Quand vous la jouez, vous pouvez prendre n'importe quel pion Figure de Cour sur le plateau de jeu et le déplacer dans n'importe quelle zone citadine (il doit être déplacé dans une zone citadine différente de celle qui est occupée à ce moment-là), les effets liés à la zone citadine de destination sont alors activés. Ce coup ne vous dégage pas de l'obligation de jouer un Arcane Mineur dans ce tour.

Au lieu de jouer le Fou pour son effet “joker”, vous pouvez choisir de cacher le Fou devant vous (NOTE IMPORTANTE: le Fou est le seul Arcane Majeur à pouvoir être caché par les joueurs). Pendant la phase d'attribution des scores des Familles, le joueur qui a caché le Fou peut l'attribuer à une Famille de son choix (après avoir vu les cartes cachées par les autres joueurs!). Le Fou compte comme une carte de cette couleur de valeur 0 (il compte donc comme une carte en plus pour déterminer la domination, l'influence et la présence), mais dans le but de rompre les égalités sa valeur est zéro.

**I – le Bateleur:** piochez 2 Arcanes Mineurs, vous pouvez cacher 1 Arcane Mineur de votre main en le mettant face cachée devant vous.



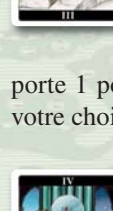
**II – la Papesse:** vous remportez 3 PV.



**III – l'Impératrice:** vous pouvez prendre n'importe quel pion Figure de Cour sur le plateau de jeu et le déplacer dans n'importe quelle zone citadine, les effets liés à la zone citadine de destination sont alors activés (voir “le Fou”).



Après avoir résolu les effets de la zone citadine, une Famille de votre choix remporte 1 point de prestige et une Famille différente de votre choix perd 1 point de prestige.



**IV – l'Empereur:** vous pouvez cacher un Arcane Mineur de votre main en le mettant face cachée devant vous. Après quoi, une Famille de votre choix avance de 3 points de prestige.





**V – le Pape:** piochez 1 Arcane Mineur et 1 Arcane Majeur.



**VI – les Amants:** vous-même et le joueur (ou les joueurs) ayant le moins de PV au moment où vous jouez cette carte, remporterez 2 PV. Cela signifie que si vous êtes le joueur (ou l'un des joueurs) qui a le moins de PV lorsque vous jouez cette carte, vous remporterez 4 PV.



**VII – le Char:** une Famille de votre choix avance de 2 points de prestige. Tous les autres joueurs, sauf vous, doivent éliminer 1 carte de leur main.



**VIII – la Force:** vous remportez 2 PV et une Famille de votre choix avance de 3 points de prestige.



**IX – l'Ermite:** vous pouvez cacher deux Arcanes Mineurs de votre main en les mettant face cachée devant vous. Tous les autres joueurs peuvent cacher un Arcane Mineur chacun de leur main.



**X – la Roue:** chaque joueur, vous compris, doit passer 2 cartes de sa main au joueur assis à sa gauche. Si un joueur a moins de 2 cartes en main il en passe autant que possible (zéro ou une).



**XI – la Justice:** piochez des Arcanes Mineurs jusqu'à avoir un total de 4 cartes en main.



**XII – le Pendu:** vous perdez 2 VP et piochez 2 Arcanes Majeurs. Vous pouvez jouer cette carte même si vous avez moins de 2 PV (dans ce cas vous retournez en arrière ou vous restez à zéro PV).



**XIII – la Mort:** éliminez 1 ou 2 Arcanes Mineurs pour piocher respectivement 1 ou 2 Arcanes Majeurs.



**XIV – la Tempérance:** vous pouvez prendre n'importe quel pion Figure de Cour sur le plateau de jeu et le déplacer dans n'importe quelle zone citadine, les effets liés à la zone citadine de destination sont alors activés (voir "le Fou"). Après avoir résolu les effets de la zone citadine, vous pouvez échanger jusqu'à deux cartes de votre main avec celles cachées devant vous (n'oubliez pas que vous ne pouvez cacher que les Arcanes Mineurs et l'Arcane Majeur "le Fou").



**XV – le Diable:** tant que vous êtes le joueur actif, les gains et les pertes de PV et de points de prestige sont redoublés. Les effets liés aux cartes (piocher, éliminer, cacher) ne sont pas redoublés.



**XVI – la Tour:** vous remportez 2 PV. Ne mettez pas la Tour dans les cartes éliminées maintenant, mais placez-la sur le plateau de jeu dans une position quelconque. Jusqu'au début de votre prochain tour, toutes les zones citadines "touchées" par la Tour sont bloquées: aucun pion Figure de Cour ne peut entrer ou sortir des zones touchées par la Tour. Au début de votre prochain tour, mettez la Tour dans les cartes éliminées.



**XVII – les Étoiles:** piochez 2 Arcanes Mineurs et remportez 1 PV.



**XVIII – la Lune:** tous les joueurs (vous compris) piochent 2 Arcanes Mineurs. Après quoi, vous pouvez mettre face cachée devant vous jusqu'à 2 Arcanes Mineurs, les autres joueurs peuvent cacher devant eux 1 Arcane Mineur chacun.



**XIX – le Soleil:** vous remportez 2 PV. Tous les autres joueurs doivent révéler (face visible) 3 de leurs cartes cachées. Si un joueur a au maximum 3 cartes cachées, il les révèle toutes. Les cartes ainsi révélées restent face visible jusqu'à la prochaine phase d'attribution des scores des Familles (et elles se-

ront éliminées pendant cette phase). Les cartes cachées par la suite le sont normalement face cachée comme d'habitude.



**XX – le Jugement:** tous les autres joueurs doivent éliminer une carte de leur main. Choisissez trois pions Figure de Cour et enlevez-les du plateau de jeu. Au début de votre prochain tour, remettez les trois pions choisis sur le plateau de jeu dans trois différentes zones citadines (sans activer leurs effets).



**XXI – le Monde:** vous pouvez cacher 1 Arcane Mineur, puis effectuez une phase spéciale "attribution du score des Familles" en format réduit, qui diffère de la phase normale comme suit:

a) les jetons de prestige des Familles **ne** sont pas reportés à la case zéro du parcours de prestige;

b) les Points de Victoire ne sont pas tous attribués, mais seuls ceux pour domination et influence, qui attribuent toutefois les points normalement assignés pour influence et présence.

En d'autres termes: dominer la Famille qui est actuellement dans la position la plus avancée dans le parcours des points de prestige permet de remporter 8 PV (au lieu des 16 PV d'une phase normale d'attribution des scores des Familles), l'influencer 4 PV (au lieu de 8 PV). Dominer la Famille en deuxième position permet de remporter 6 PV alors que l'influencer 3 PV et ainsi de suite...

c) les cartes cachées sont révélées mais elles **ne** sont pas éliminées à la fin de cette phase spéciale, au contraire elles sont de nouveau placées face cachée devant les joueurs, et elles seront de nouveau révélées pendant la phase normale suivante d'attribution des scores des Familles.

### Notes supplémentaires

*Épuisement du tas des Arcanes Mineurs ou de celui des Arcanes Majeurs:*

à 4 ou 5 joueurs, il n'est pas rare que le tas des Arcanes Mineurs et/ou celui des Arcanes Majeurs s'épuise. Dans ce cas, formez un nouveau tas en remélangant les cartes éliminées correspondantes.

Dans le cas tout à fait improbable où un joueur devrait piocher des cartes mais qu'il n'y en ait pas suffisamment dans le tas même après avoir mélangé les cartes éliminées, ce joueur pioche les cartes disponibles.