

OCCULTO

De 3 à 5 joueurs à partir de 10ans

25 minutes environ

Dans le village de *Cita dell'Occulto*, une malédiction s'est abattue sur six habitants ! La solution qui permettrait de les sauver : les plonger dans une gigantesque marmite remplie de *potion* magique. Cependant, cette marmite est un exemplaire unique et est détruite une fois utilisée ; un seul maudit pourra être sauvé.
Le village décide à l'unanimité que le maudit qui possèdera le plus de *potions* de sa couleur sera celui que l'on sauvera. En tant que guérisseur de la cité, vous produisez des *potions* et cherchez à délivrer du mal votre protégé.
Parviendrez-vous à sauver votre ami maudit ?

RESUME DU JEU

Au cours de la partie, les guérisseurs posent des cartes devant eux qui leur permettent d'accumuler des *potions* de différentes couleurs. Ces cartes *guérison* de chaque joueur constituent son *établissement* et sont visibles par tous les joueurs. Elles possèdent également des *capacités* qui influencent le déroulement du jeu.

MATERIEL

Le jeu comprend :

- 6 cartes *personnage maudit*
- 67 cartes *guérison* : chaque carte possède des *potions* et une *capacité*



MISE EN PLACE

Mélangez les cartes *personnage*. Chaque joueur en pioche une, la regarde et la repose face cachée devant soi (1). C'est la seule fois où les joueurs pourront regarder leur carte *personnage*, hormis si une capacité de carte *guérison* le leur permet. La dernière carte *personnage* est posée face cachée au centre (2). Elle pourra être échangée (et supprimée !) au cours de la partie au même titre que toutes les autres.

Mélangez les cartes *guérison*. Chaque joueur commence avec 4 cartes qu'il peut regarder à tout moment : elles composent sa *main* (3). Les cartes non distribuées constituent la *pioche* (4).

Les joueurs doivent garder un espace libre devant eux sur la table, qui constitue leur *établissement* et dans lequel seront placées les cartes *guérison* jouées (5). Attention : la carte *personnage* n'est pas une carte de l'*établissement* !

La partie peut commencer : le joueur qui a le plus récemment bu de l'eau débute.



BUT DU JEU

A la fin de la partie, on considère toutes les *potions* posées sur la table. Le *personnage* sauvé est celui qui comptabilise le plus de *potions* de sa couleur.

TOUR DE JEU

Le tour se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est à lui de jouer, le joueur prend une carte *guérison* dans la *pioche*. Trois possibilités s'offrent ensuite à lui :

- **Poser une carte** de sa *main* dans son *établi* face visible et utiliser la *capacité* de la carte (voir *capacité des cartes* p. 5 et 6). Les potions ainsi posées seront comptabilisées à la fin de la partie (*Rappel : l'intégralité des potions de la table sont prises en compte, même celle des adversaires !*).
- **Défausser une carte** : dans ce cas, l'*établi* du joueur est protégé des actions des autres joueurs jusqu'à la fin du tour.
- **Ne rien faire.**

EXEMPLE DE TOUR DE JEU

- Amélie pioche une carte et décide de jouer une *ABONDANCE*. Elle place sa carte sur la colonne orange de son établi ; une potion orange est rajoutée. Le tour d'Amélie est fini, c'est à Bilal de jouer.
- Bilal pioche une carte et décide de faire un *TROC* avec Edgar. Il échange donc sa main avec lui. Le tour de Bilal est fini, c'est à Célia de jouer.
- Célia pioche une carte et décide de jouer la *FAUCHEUSE* sur Amélie. Son personnage est donc mis face visible au centre de la table, et Amélie récupère le personnage du milieu. Elle n'a pas le droit de le regarder. Le tour de Célia est fini, c'est à Damien de jouer.
- Damien pioche une carte et joue un *DÉRACINEMENT* sur Célia. Il lui vole une carte orange et la place dans son établi. L'établi de Damien comporte maintenant 8 cartes : le jeu s'arrêtera au tour suivant, lorsque Célia aura joué. Le tour de Damien est fini, c'est à Edgar de jouer.

- Edgar pioche une carte et décide de provoquer un *FEU DE FORÊT*. Tout le monde doit défausser une carte et se retrouvent donc avec une carte en moins dans leur main. Mais Amélie décide de jouer un *BOUCLIER* au lieu de défausser une carte : elle l'ajoute à son établi. Le tour d'Edgar est fini, c'est à Amélie de jouer.

FIN DE JEU

- La partie s'achève lorsqu'un joueur a posé sept cartes dans son *établi*. Dans ce cas, les joueurs effectuent un dernier tour à partir de celui qui a provoqué la fin de jeu.
- Sinon, la partie s'achève lorsque la pioche est épuisée. Dans ce cas, les joueurs terminent le tour en cours.
- 4
- Compter le nombre de *potions* de chaque couleur posée par tous les joueurs autour de la table. Révélez ensuite les *personnages* : le *personnage* sauvé est celui pour lequel on comptabilise le plus de *potions* de sa couleur sur la table de jeu. Le joueur dont le *personnage* est sauvé gagne.
- En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, celui qui a posé le plus de *potions* de sa couleur dans son *établi* gagne.

CAPACITES DES CARTES

- **FAUCHEUSE** (x1) : Le joueur élimine la carte *personnage* de son choix. Si un joueur se retrouve sans carte *personnage*, il récupère celle du milieu.
- **OUBLIETTES** (x7) : Le joueur défausse une carte *guérison* de l'*établi* de son choix.
- **VOLEUR** (x6) : Le joueur prend une carte dans la main d'un autre joueur.

- **CADEAU EMPOISONNÉ** (x3) : Chaque joueur donne une carte de sa main à son voisin de droite/gauche.
- **TOTEM** (x1) : Le joueur choisit une carte *personnage* de son choix, qui ne peut être ni échangée ni éliminée pendant deux tours.
- **BOUCLIER** (x4) : Le joueur se protège d'une attaque contre son *établissement*, sa carte *personnage* ou les cartes de sa main. *Attention, cette carte ne peut pas être jouée au moment du tour du joueur, et son effet est immédiat et unique.*
- **FEU DE FORêt** (x2) : Chaque joueur défausse une carte de sa main, sauf celui qui pose cette carte
- **DIVINATION** (x4) : Le joueur regarde une carte *personnage* de son choix, en dehors de la sienne.
- **BOURRASQUE** (x1) : Le joueur décale toutes les cartes *personnage* d'un rang dans le sens de son choix.
- **TROC** (x 3) : Le joueur échange sa main avec celle d'un autre joueur.
- **MÉTAMORPHOSE** (x8) : Le joueur échange deux cartes *personnage* au choix.
- **SABOTAGE** (x3) : Le joueur pose cette carte sur une carte d'un *établissement* pour annuler le nombre de *potions* inscrit sur celle-ci. *Attention, les deux cartes font partie de l'établissement, elles s'ajoutent donc dans le décompte des cartes de celui-ci.*
- **TORNADE** (x1) : Toutes les cartes *personnage* hormis celle du joueur qui pose cette carte sont mélangées et redistribuées. *Attention, s'il reste une carte personnage au centre de la table, elle n'est pas mélangée avec les autres.*
- **LUCIDITÉ** (x5) : Le joueur regarde sa propre carte *personnage*.
- **PLEINE LUNE** (x3) : Le joueur choisit une carte *personnage* qui est révélée à tous les joueurs, sauf à son propriétaire.
- **TRÈFLE À QUATRE FEUILLES** (x1) : Le joueur pioche une carte et rejoue.
- **ABONDANCE** (x3) : Le joueur pose cette carte sur une carte de son *établissement* pour ajouter une potion de la couleur de la carte recouverte. *Si cette carte est volée lors de prochains tours, son nouveau propriétaire choisit à nouveau la couleur de la potion qu'il ajoute.*
- **DOUBLE-RATION** (x4) : Le joueur piochera une carte supplémentaire au début de son prochain tour.
- **BOULE DE CRISTAL** (x3) : Le joueur regarde les deux prochaines cartes de la pioche et en replace l'une au sommet, l'autre au fond de la pioche.
- **CAMÉLÉON** (x1) : Le joueur pose cette carte afin de copier la capacité d'une carte de son *établissement* ou de *l'établissement* de ses voisins. *Attention, cette carte ne permet pas de copier une carte d'un établissement protégé.*
- **DÉRACINEMENT** (x3) : Le joueur prend une carte de *l'établissement* d'un adversaire et l'intègre au sien.

REGLES POUR 3 ET 4 JOUEURS (15 minutes environ)

A 3 ou 4 joueurs, 2 cartes *personnages* sont placées au centre de la table. La partie se déroule normalement, mais les joueurs commencent avec 5 cartes *guérison*. Ils piochent 2 cartes et jouent 2 fois par tour. Cependant, un joueur ne peut pas utiliser une capacité et se défausser pour se protéger dans le même tour. Il est donc possible d'utiliser une ou deux capacités, défausser une ou deux fois, mais aussi de ne rien jouer. *Attention ! Défausser deux fois ne protège tout de même qu'un seul tour !*

La partie s'achève lorsqu'un joueur a posé 8 cartes dans son *établissement*. Sinon, la partie s'achève lorsque la pioche est épuisée.

A 3 joueurs, retirez 15 cartes *guérison* du jeu avant de les distribuer. La sixième carte *personnage* est placée face visible au centre de la table.

A 4 joueurs, retirez 10 cartes *guérison* du jeu avant de les distribuer.

VARIANTE

Pour 5 joueurs (*que nous conseillons expérimentés !*)

Dans cette version du jeu, la partie se termine dès lors que la pioche est vidée : pas de fin de tour, celui qui pioche la dernière carte joue en dernier ! Chaque personnage est doté d'un pouvoir activable en fin de partie : si ses conditions sont validées, ils permettent d'ajouter trois potions au décompte total de leur couleur.

Mme Faya - BABYLONE BRÛLE : Au moins 16 cartes *attaque* sont posées tout autour de la table.

Louis Le Petit – FOLIE DES GRANDEURS : Le joueur possède le plus de cartes sur son établi à la fin de la partie.

Andy Sanvoit – VOIX SUR SON CHEMIN : Le joueur possède le plus de carte *vision* sur son établi en fin de partie.

Vieux-Bat – LES FOURBERIES DE SCABAT : Le joueur possède le plus de carte dans sa *main* en fin de partie.

L'homme de e-truve - MISE A JOUR RGB : Le joueur possède au moins une carte de chaque couleur sur son établi. *Attention : En cas de recouvrement par SABOTAGE, la couleur d'une carte n'est pas prise en compte !*

Boï le chauve – SHINY POWER : La capacité est acquise tant que strictement moins de trois autres personnages ont leur pouvoir d'actif. *Attention ! Un personnage éliminé par la carte FAUCHEUSE peut tout de même activer son pouvoir !*