



S · H · A · M · A · N · S

◇ RÈGLES DU JEU ◇

VOUS ÊTES UN SHAMAN.

DEPUIS L'AUBE DES TEMPS, VOUS PROTÉGEZ LES MONDES DES ESPRITS DE LA MENACE DE L'OMBRE. JAMAIS VOTRE MISSION N'A ÉTÉ AUSSI PÉRILLEUSE. AVANT QUE LA LUNE NE SOIT AU ZÉNITH, VOUS DEVEZ RÉTABLIR L'ÉQUILIBRE DES DIFFÉRENTS MONDES POUR EMPÊCHER L'UNIVERS DE SOMBREER DANS LE CHAOS.

MAIS LE DANGER POURRAIT-IL VENIR DE VOS PROPRES RANGS ? CERTAINS SHAMANS, CORROMPUS PAR L'OMBRE, ŒUVRENT SECRÈTEMENT À VOTRE ÉCHEC... PEUT-ÊTRE EN FAITES-VOUS PARTIE ?

LORSQUE L'HEURE VIENDRA, SAUREZ-VOUS LIRE LES DESSEINS DE VOS RIVAUX ET VOUS TROUVER DU BON CÔTÉ DE CETTE LUTTE MILLÉNAIRE ?

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Shamans est un jeu de plis qui se déroule en plusieurs manches. À chaque manche, les joueurs sont répartis secrètement et au hasard entre deux camps, les Shamans et les Ombres. Les équipes changent donc au fur et à mesure des manches.

CONTENU DU JEU

- 1 plateau
- 1 pion
- 14 tuiles
- 61 cartes
- 42 jetons



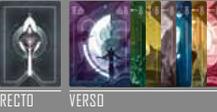
- Les Shamans remportent la manche s'ils éliminent toutes les Ombres ou si tous les joueurs ont posé toutes leurs cartes avant que le pion Ombre n'arrive sur la dernière case de sa piste.



- Les Ombres remportent la manche et 3 points chacun si le pion Ombre arrive jusqu'à la dernière case de sa piste, représentant la Lune.

Les joueurs gagnent des points lorsqu'ils sont dans l'équipe victorieuse, ainsi que par certains effets. Le joueur qui totalise le plus de points de victoire en fin de partie est déclaré vainqueur.

DESRIPTIF DU MATÉRIEL

1 PLATEAU CENTRAL représentant les 7 Mondes et la piste de l'Ombre.	12 TUILES Artéfacts	■ 5 Dagues Rituelles ■ 2 Portails ■ 3 Éclats de Lune ■ 2 Masques de Vérité	
1 PION Ombre	1 MARQUEUR 1 ^{er} joueur	1 TUILE Eclipse	42 JETONS Points de victoire
61 CARTES 5 cartes Rôle		■ 56 cartes Monde, dans 7 couleurs, numérotées de 1 à 8.	

MISE EN PLACE

- Placez le plateau au centre de la table (A).
- Lors de parties à 3 ou 4 joueurs, seules certaines cartes sont utilisées :

	CARTES SHAMAN	CARTES OMBRE	COULEURS	VALEURS
 3	2	1	 Les 5 en bas du plateau	Cartes n° 1 à 6 (30 cartes)
 4	3 (toutes)	1	 les 5 en bas du plateau + le marron (indiqué 4+)	Cartes n° 1 à 6 (36 cartes)
 5	3 (toutes)	2 (toutes)	 Tous les mondes, y compris le rouge (indiqué 5).	Cartes n° 1 à 8 (toutes les 56 cartes)

- À 3 ou 4 joueurs, remettez les cartes qui ne sont pas utilisées dans la boîte.
- Placez les jetons de points de victoire près du plateau (B).
- Donnez le marqueur Premier joueur (C) au joueur le plus âgé.



EXEMPLE DE MISE EN PLACE À 5 JOUEURS

MISE EN PLACE D'UNE MANCHE

- ◆ Placez le pion Ombre (D) sur la piste de Temps du plateau, sur la case de départ correspondant au nombre de joueurs.



- ◆ Mélangez les 12 tuiles Artéfact **face cachée**, révélez-en 2 et placez-les sur les emplacements correspondants (E). Puis mélangez la tuile Eclipse (face choisie au hasard) aux 10 tuiles Artéfact restantes, sans les regarder, et placez la pile face cachée près des 2 Artéfacts visibles (F). Si la tuile Eclipse est visible au sommet de la pile, remélangez les tuiles jusqu'à ce que ça ne soit plus le cas.
- ◆ Distribuez 1 carte Rôle à chaque joueur, qui la conserve face cachée devant lui (G). Un joueur peut consulter sa carte Rôle à tout moment.
- ◆ Distribuez les cartes Monde aux joueurs (H), selon le nombre de joueurs.

  : 9  / 

 : 11  / 

- ◆ Le joueur ayant le marqueur Premier joueur est le premier Guide de la manche.

TOUR DE JEU

Le Guide choisit et place une carte de sa main visible devant lui. Elle indique la Destination du tour (le Monde que les Shamans vont protéger ce tour-ci). Puis chaque autre joueur, dans le sens horaire, **DOIT** jouer une carte :

- **Si la carte correspond à la Destination [Monde de la même couleur] :** il la pose bien visible devant lui, elle sera résolue quand tous les joueurs auront joué une carte.
- **Si la carte ne correspond pas à la Destination [Monde de couleur différente] :** Il avance immédiatement le pion Ombre d'une case sur sa piste. Si le pion Ombre atteint la lune portant le symbole des Ombres , les Ombres remportent immédiatement la manche. Il place la carte en face du Monde correspondant à côté du plateau. Si toutes les cartes du Monde sont désormais placées (chaque Monde est composé de 6 cartes à 3 & 4 joueurs, et 8 cartes à 5 joueurs), le joueur qui pose la carte doit immédiatement réaliser le rituel du Monde (voir Effets des rituels - page 5).

NOTE: il n'y a aucune contrainte lorsque vous posez une carte ; n'importe quelle carte peut être jouée. Les joueurs peuvent parler librement, mais sans mentionner de couleurs, de mondes ou de valeurs de cartes.

RÉSOLUTION DES CARTES

Une fois que tous les joueurs ont posé une carte, on doit vérifier parmi les joueurs ayant devant eux une carte une carte Monde de la couleur de la Destination, celui qui a posé la plus petite valeur et celui qui a posé la plus grande valeur.

NOTE: si un joueur est le seul à avoir joué une carte de la Destination (ou que les autres ont été éliminés), il est alors à la fois celui qui a posé la plus petite **ET** la plus grande valeur.

Puis, dans l'ordre :

♦ Le joueur ayant la carte de plus petite valeur :

Le joueur gagne une tuile Artéfact au choix parmi les 2 révélées ou celle au sommet de la pile (dans ce cas il peut, s'il le souhaite, la conserver face cachée, sauf s'il s'agit du Masque de Vérité, qui doit toujours être révélé et activé).

Lorsqu'un emplacement d'Artéfact est vide, une nouvelle tuile est immédiatement révélée et y est posée face visible.

Si, à n'importe quel moment, la tuile Éclipse est visible au sommet de la pile, il faut immédiatement appliquer son effet.

RÉSOLUTION DE L'ÉCLIPSE

Chaque joueur doit donner une carte de sa main à son voisin de gauche ou de droite, selon le sens de la flèche visible sur l'Éclipse. Puis la tuile Éclipse est défaussée.



NOTE: Si l'Éclipse apparaît au dernier tour, il peut arriver que certains joueurs n'aient plus de carte en main. Dans ce cas, seuls les joueurs ayant au moins une carte en main donnent et reçoivent une carte.

EFFET DES TUILES ARTÉFACT



PORTAIL

Le joueur conserve cette tuile devant lui. Elle peut être défaussée à n'importe quel moment pour avancer ou reculer le pion Ombre d'une case sur sa piste.

RAPPEL: si, à n'importe quel moment, le pion Ombre atteint la Lune ☾, les Ombres remportent immédiatement la manche.

Un joueur qui possède un Portail a toujours la possibilité de le jouer et d'appliquer son effet, à n'importe quel moment, y compris juste avant d'être éliminé, ou juste avant que le pion Ombre n'atteigne la Lune ☾.



MASQUE DE VÉRITÉ

Le joueur qui prend cette tuile **DOIT** révéler immédiatement SA carte Rôle. Si la tuile est piochée au sommet de la pile, elle doit être révélée immédiatement.



DAGUE RITUELLE

Le joueur conserve cette tuile devant lui. Le joueur défausse cette tuile pour éliminer un joueur lorsqu'il réalise un rituel de Neutralisation (voir p.5).



ECLAT DE LUNE

Le joueur conserve cette tuile devant lui. A la fin de la manche, s'il en possède au moins 2 et qu'il n'a pas été éliminé, il marque 2 points de victoire.

2 ♦ Le joueur ayant la carte de plus grande valeur :

Le joueur récupère toutes les cartes posées devant les joueurs et les place en face du Monde correspondant, en laissant toutes les valeurs visibles. Si toutes les cartes du Monde sont désormais placées (6 cartes à 3-4 joueurs, 8 cartes à 5

joueurs), il doit immédiatement réaliser le rituel du Monde (voir Effets des rituels ci-dessous). Si les joueurs ont encore des cartes en main, il devient le nouveau Guide et commence un nouveau tour, sinon la manche se termine.

EFFETS DES RITUELS



RITUEL DE STABILISATION

Le joueur fait reculer le pion Ombre de 2 cases sur sa piste **OU** prend une tuile Artéfact (une des deux révélées ou celle au sommet de la pile).



RITUEL DE PERMUTATION

Le joueur échange sa carte Rôle avec un autre joueur. Les 2 joueurs peuvent immédiatement regarder leur nouvelle carte Rôle. Il est ainsi possible de changer de camp en cours de partie.



RITUEL D'ILLUMINATION

Le joueur prend 1 point de victoire de la réserve. Ce point de victoire est définitivement acquis.



RITUEL DE NEUTRALISATION

Si le joueur possède une Dague rituelle visible devant lui, il **DOIT** en défausser une et éliminer un autre joueur de son choix.

NOTE: s'il possède un Dague Rituelle face cachée, il peut décider de ne pas la révéler. Si le joueur ne possède pas de Dague Rituelle ou décide de ne pas en révéler, ce rituel n'a aucun effet.

EFFET D'UNE ÉLIMINATION

La carte Rôle du joueur éliminé est révélée.

■ Si le joueur éliminé est un Shaman :

le pion Ombre avance d'une case pour chaque carte que le joueur a encore en main. Ceci peut mener à une victoire des Ombres. Puis ses cartes sont mises de côté, face cachée. Elles ne seront jamais posées et certains Mondes ne seront donc jamais complétés.

■ Si le joueur éliminé est une Ombre :

les Shamans remportent immédiatement la manche s'il s'agit de la dernière Ombre en jeu. Sinon (uniquement lors de parties à 5 joueurs), les cartes que le joueur éliminé a en main sont révélées et placées sur le plateau, aux emplacements correspondants à chaque Monde, sans faire avancer le pion Ombre. Ceci peut déclencher une réaction en chaîne si toutes les cartes d'un ou plusieurs Mondes sont ainsi placées. Lorsque cela se produit, le joueur qui a éliminé l'Ombre résout les effets des rituels, dans l'ordre de son choix. Puis la partie reprend son cours normalement.

NOTE 1: les tuiles Artéfact détenues par un joueur qui vient d'être éliminé sont écartées du jeu jusqu'à la fin de la manche.

NOTE 2: la carte posée devant un joueur éliminé est posée sur le plateau normalement à la fin du tour. Sa valeur n'est pas prise en compte pour déterminer la plus grande valeur et la plus petite valeur. Si c'est la seule carte de la Destination jouée ce tour-ci, le joueur éliminé choisit quel joueur devient le nouveau Guide.

FIN DE MANCHE OU DE PARTIE

La manche peut se terminer de plusieurs manières :

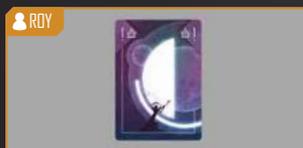
- 1 ♦ **Lorsque les joueurs n'ont plus de cartes en main :**
Les Shamans ont réussi à protéger les Mondes des Esprits et remportent la manche.
- 2 ♦ **La dernière Ombre est éliminée :**
Les Shamans ont réussi à démasquer toutes les Ombres et remportent la manche.
- 3 ♦ **Si le pion Ombre atteint la Lune** ♫ :
Les Ombres parviennent à corrompre les Mondes des Esprits et remportent la manche.

- Chaque joueur Shaman gagne 2 points de victoire si son équipe a remporté la manche, sauf s'il a été éliminé.
- Chaque joueur Ombre gagne 3 points de victoire si son équipe a remporté la manche, sauf s'il a été éliminé.

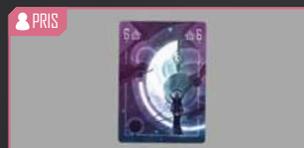
- Un joueur qui possède 2 (ou 3) Eclats de Lune gagne 2 points de victoire supplémentaires, sauf s'il a été éliminé.
- Si aucun joueur ne totalise 8 points de victoire ou plus, une nouvelle manche commence. Le joueur ayant le marqueur Premier joueur le passe au joueur à sa gauche. Les joueurs conservent uniquement leurs points de victoire d'une manche à l'autre.
- Dès qu'un ou plusieurs joueurs possèdent 8 points de victoire ou plus, celui ayant le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, une nouvelle manche est jouée jusqu'à ce qu'un joueur ait strictement plus de points.

NOTE: *Les Ombres ne remportent pas la manche s'ils éliminent tous les Shamans mais que le pion Ombre n'a pas atteint la Lune ♫ à la fin de la manche.*

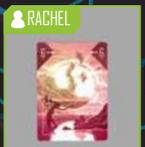
EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU À 5 JOUEURS



Roy est le Guide. Il joue la carte Violet n°1. Le Monde Violet devient la Destination des joueurs.



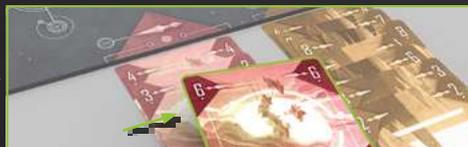
Pris décide de le suivre et joue Violet n°6.



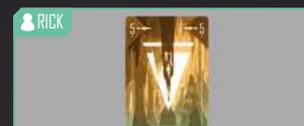
Rachel joue la carte Rouge n°6.



Le pion Ombre avance de 1 case sur sa piste car ce n'est pas la couleur du Monde demandée par le Guide.



Puis Rachel place sa carte sur l'emplacement du plateau correspondant au Monde Rouge. Ce n'est pas la dernière carte de ce Monde, donc rien ne se passe.



Rick joue la carte Marron n°5.



Le pion Ombre avance à nouveau de 1 case.



Puis Rick place sa carte sur le plateau. C'est la 8^e et dernière carte du Monde marron.



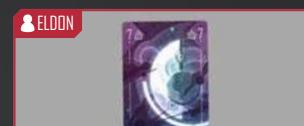
Rick possède une Dague Rituelle, il applique donc l'effet du rituel de neutralisation. Il décide d'éliminer Roy.



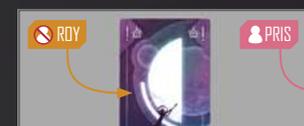
Roy révèle sa carte Rôle. C'est un Shaman ! Il lui reste 4 cartes en main.



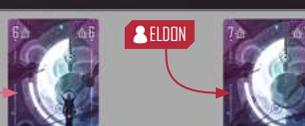
Le pion Ombre avance donc de 4 cases. Puis on défausse les cartes de Roy, face cachée.



Enfin, Eldon joue la carte Violet n°7.



Tous les joueurs ont à présent joué une carte. On passe à la résolution des cartes correspondant à la Destination. Roy ayant été éliminé, sa carte est posée sur le plateau à l'emplacement du Monde violet mais sa valeur ne sera pas prise en compte.



RÉSOLUTION DES CARTES



Parmi les joueurs restants ayant suivi le Guide et ayant donc joué Violet, Pris a joué la plus petite valeur.



Elle gagne donc un Artefact. Elle décide de prendre l'Éclat de Lune, ce qui lui en fait 2 au total, et lui permettra de gagner 2 points en fin de manche, si elle n'est pas éliminée.



Eldon a posé la carte de plus haute valeur, il prend donc les 3 cartes violettes jouées ce tour-ci et les pose lui-même



sur le plateau. Ce faisant, toutes les cartes du Monde Violet sont placées. Il active donc le rituel d'Illumination et



gagne immédiatement 1 point de victoire. Le tour prend fin et Eldon devient le Guide pour le tour suivant.



UN JEU DE CÉDRICK CHABOUSSIT, ILLUSTRÉ PAR MAUD CHALMEL.

REMERCIEMENTS:

CÉDRICK: « Merci à Time Bomb pour l'étincelle, à tous les testeurs et éditeurs qui ont croisé la route du prototype et qui l'ont fait grandir. Un énorme merci à Studio H pour avoir immédiatement cru en ce jeu clivant, riche en émotions et retournements de situations, et à Maud Chalmel pour ses magnifiques univers ».

MAUD: « Je remercie mes petites forces cosmiques qui tirent les ficelles de mes idées, de mes inspirations et de mes mains. Aussi et surtout un grand merci à toute l'équipe de Studio H pour leur confiance et leur sympathie ».



TOUS DROITS RÉSERVÉS
© STUDIO H 2020