



RÈGLES DU JEU

PROPHÉTIE

La cérémonie bat son plein. Les chants et les danses rituels montent en puissance. Puis soudain, tout se tait. Les prêtres désignés par l'Empereur gravissent alors les marches de pierre et s'approchent de l'autel sacré, sur lequel sont posés les codex. Chaque prêtre désigne alors plusieurs pages des livres sacrés et s'en inspire pour effectuer des prédictions. Les plus précises d'entre elles marqueront l'histoire.

PROPHÉTIE EST UN JEU DE PLIS SUBTIL ET RETORS QUI VOUS INVITE À PARIER SUR LE NOMBRE DE PLIS QUE VOUS PENSEZ REMPORTER. PARVIENDREZ-VOUS À MODIFIER VOTRE MAIN EN CONSÉQUENCE POUR VOIR LE DESTIN S'ACCOMPLIR?



ÉLÉMENTS DE JEU

60 CARTES CODEX

Ces cartes représentent les pages du codex que les prêtres consultent pour lire l'avenir.

14 (de 1 à 14) cartes dans chacune des 4 couleurs



4 cartes spéciales



6 JETONS PROPHÉTIE

Ces jetons permettent de sceller vos paris, en le plaçant sur les cartes mises de côté à chaque donne.



1 ROUE D'ATOUT

Cette roue permet d'indiquer la couleur de l'atout de la donne en cours. L'ordre des atouts pour les 8 manches est le suivant :



VOCABULAIRE

Les cartes distribuées aux joueurs constituent leur **main**. Un **pli** désigne les cartes qui sont jouées durant un tour puis ramassées par celui qui a joué la meilleure carte. La **couleur de l'atout** est la couleur de carte qui l'emporte sur les autres.



MISE EN PLACE

- 1** Prenez chacun **1 jeton Prophétie**, et gardez-le devant vous.



- 2** Laissez les **60 cartes Codex** au centre de la table. Prenez la **Roue d'atout** et affichez-y le symbole ci-contre. Posez-la à côté des cartes.



- 3** Distribuez une carte au hasard à chaque joueur. Celui ayant reçu la carte de plus forte valeur (en ignorant les cartes spéciales) devient le **donneur**. Si les joueurs en tête sont à égalité, redistribuez-leur une carte.

DÉROULEMENT D'UNE DONNE

Chaque donne est divisée en quatre phases :

1

**DISTRIBUTION
DES CARTES**

2

PARI

3

**JEU DE LA
CARTE**

4

**CALCUL DES
SCORES**

1 DISTRIBUTION DES CARTES

Le donneur prend les 60 cartes Codex, les mélange, et les distribue équitablement à tous les joueurs.

À **2 et 3 joueurs**, distribuez 17 cartes seulement à chacun, et laissez le reste des cartes sur le bord de la table, face cachée.



3

2 PARI

Après avoir pris connaissance de votre main, choisissez autant de cartes qu'indiqué dans le tableau ci-dessous selon le nombre de joueurs, et **posez-les en un tas face cachée devant vous**. Placez ensuite votre jeton Prophétie

par-dessus pour montrer aux autres joueurs que votre pari est fait. Vous ne pouvez plus revenir dessus, mais vous pouvez toujours le consulter secrètement. Les cartes ainsi écartées ne sont pas jouées durant la donne.

Nombre de joueurs	2	3	4	5	6
Cartes pariées	4	3	3	2	2

COMMENT CHOISIR LES CARTES DU PARI ?

Observez les couleurs de vos cartes.



Celle-ci représente 0 pli.
Le Soleil est rond, tel un 0.



Celle-ci représente 2 plis.
Cette créature est un serpent à 2 têtes.



Celle-ci représente 1 pli.
La lance est droite, tel un 1.



Celle-ci représente 3 plis.
Les ailes et la queue de cet oiseau figurent des 3.

Faites la somme des valeurs représentées par les couleurs des cartes que vous choisissez. La valeur totale obtenue indique le nombre de plis que vous pensez remporter durant la phase **3 JEU DE LA CARTE**.

ATTENTION ! Il est interdit de placer une carte spéciale dans son pari. Seules les cartes de couleurs sont autorisées.



EXEMPLE

Dans une partie à 4 joueurs, un pari d'une valeur de 3 peut être réalisé de différentes manières :



$$\begin{array}{|c|} \hline \text{Carte flamme} \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \text{Carte flamme} \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \text{Carte flamme} \\ \hline \end{array} = 1+1+1 = 3$$

$$\begin{array}{|c|} \hline \text{Carte fleur} \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \text{Carte fleur} \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \text{Carte chamane} \\ \hline \end{array} = 0+0+3 = 3$$

$$\begin{array}{|c|} \hline \text{Carte fleur} \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \text{Carte flamme} \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \text{Carte chamane} \\ \hline \end{array} = 0+1+2 = 3$$



Plus vous maîtriserez le jeu, plus vos paris seront efficaces. Cherchez-vous à réaliser des paris précis, ou écartez-vous simplement des cartes faibles dans le but de gagner plus de plis ? Ou bien vous débarrasserez-vous de toutes les cartes d'une couleur pour pouvoir surprendre vos adversaires ?

JOUEUR EN TÊTE

Dans les parties à 3 joueurs ou plus, **le joueur en tête doit effectuer son pari avant les autres, puis le révéler**. Laissez ce pari visible jusqu'à la fin de la donne. Une fois le pari révélé, les autres joueurs peuvent effectuer leur pari normalement. Si plusieurs joueurs sont à égalité en tête, ils doivent effectuer leur pari et les révéler simultanément, avant les autres joueurs.

EXCEPTION : Lors de la première et de la dernière donne de la partie, ne révélez aucun pari.

3 JEU DE LA CARTE

Jouez maintenant autant de plis que vous avez de cartes en main. En commençant par le joueur à gauche du donneur, puis dans le sens horaire, **jouez chacun votre tour 1 carte**

Codex de votre main, au centre de la table, en respectant les points suivants :

- Le joueur devant entamer le pli joue la carte de son choix, sauf le **Chamane** . Il est interdit d'entamer un pli avec le **Chamane** .
- Si vous avez au moins une carte de la couleur demandée en main, jouez au choix **une carte de cette couleur ou une carte spéciale** (voir Quelle est la couleur demandée ?, page 6).
- Si vous n'avez pas de cartes de la couleur demandée en main, vous pouvez jouer **n'importe quelle** carte.

Après que tous les joueurs ont joué une carte au centre de la table, celui ayant joué la carte la plus forte remporte le pli (voir Quelle carte remporte le pli ?, page 6).

Ce joueur récupère alors les cartes jouées lors de ce pli, et forme une pile face cachée devant lui. Séparez bien les différentes piles que vous posez devant vous pour faciliter le **Calcul des scores**. Il est interdit de consulter les plis déjà remportés. Le joueur ayant remporté le pli entame le pli suivant. Si vous n'avez que le Chamane en main pour entamer un pli, le joueur à votre gauche entame le pli, et vous le perdez automatiquement. Vous recevrez une pénalité (voir page 7). Si plus aucun joueur n'a de cartes en main, la donne est terminée. Passez au Calcul des scores.

LES CARTES SPÉCIALES



Le **Jaguar** a la plus forte valeur du pli dans la couleur de l'atout.



Le **Singe** a la plus forte valeur du pli, dans une couleur autre que celle de l'atout. Il est plus faible que n'importe quel atout.



Le **Chamane** a une valeur supérieure d'un demi-point à la carte jouée juste avant lui, et est de la même couleur. Il bat toujours une carte spéciale jouée juste avant lui. Le Chamane ne peut entamer un pli.



Le **Lézard** a la plus faible valeur du pli, dans la couleur demandée.

QUELLE EST LA COULEUR DEMANDÉE ?

Avant le début d'un pli, il n'y a pas de couleur demandée.



Si la première carte du pli est une **carte de couleur**, sa couleur devient la couleur demandée pour le reste du pli.



Si la première carte du pli est le **Singe**, le joueur qui la joue doit annoncer la couleur demandée (autre que la couleur de l'atout).



Si la première carte du pli est le **Lézard**, le joueur qui la joue doit annoncer la couleur demandée (qui peut être la couleur de l'atout).



Si la première carte du pli est le **Jaguar**, la couleur demandée est l'atout.

QUELLE CARTE REMPORTE LE PLI ?

La carte de plus forte dans la couleur de l'atout l'emporte. Si aucun atout n'a été joué, alors la carte la plus forte dans la couleur demandée l'emporte.

EXEMPLE

La Roue d'atout indique .

A entame le pli avec .

B joue . **C** a des cartes , mais aucune plus forte que le . Or il veut vraiment gagner le pli. Il préfère donc jouer son , valant ici . Pour l'instant, **C** mène. **D** n'a pas de cartes , et joue un . **D** remporte donc ce pli, puisqu'il a été le seul à jouer dans la couleur de l'atout.



D L'EMPORTE !

4 CALCUL DES SCORES

Une fois le dernier pli de la donne joué, révélez le pari de chaque joueur. Ensuite, calculez et notez les points gagnés par chacun pour cette donne. Procédez ainsi :

-  Gagnez **1 point par pli que vous avez remporté**.
-  Si vous avez gagné exactement autant de plis que parié, votre prophétie s'est réalisée ! **Gagnez les points bonus** indiqués dans le tableau ci-dessous, selon le nombre de joueurs. Notez les points bonus séparément des points remportés grâce aux plis : ils peuvent servir pour briser les égalités.
-  Si le joueur à votre gauche a du entamer le dernier pli à votre place, ne marquez pas de points pour cette donne.

Nombre de joueurs	2	3	4	5	6
Points bonus	6	5	5	4	3

EXEMPLE

Dans une partie à 4 joueurs, vous avez parié 3 plis, et vous en avez gagnés exactement 3. Vous gagnez donc 3 points pour les plis, ainsi que 5 points bonus.

Le joueur à gauche du donneur devient **le nouveau donneur**. Faites avancer la **Roue d'atout d'1 cran** pour faire apparaître la couleur suivante (voir page 2). Jouez une nouvelle manche en reprenant à **1 DISTRIBUTION DES CARTES**.

FIN DE LA PARTIE

À l'issue de 8 donnes, **le joueur avec le score total le plus élevé gagne la partie**. S'il y a égalité parmi les joueurs en tête, celui parmi eux qui a remporté le plus de points bonus l'emporte. S'il y a encore égalité, ils se partagent la victoire.

VARIANTE-JEU COURT

Prophétie peut aussi se jouer en 5 donnes seulement. Appliquez les modifications suivantes :

- 🌀 Lors de la mise en place, **affichez ce symbole sur la Roue d'atout** .
- 🌀 Les 4 premières donnes se jouent normalement. La 5^e donne n'accepte qu'une seule carte atout : le **Jaguar** . Les autres cartes spéciales conservent leur effet habituel.
- 🌀 Si le **Jaguar** est la **première carte du pli**, il n'y a pas de couleur demandée. Les autres joueurs peuvent donc jouer la carte de leur choix.

RAPPEL

Nombre de joueurs	2	3	4	5	6
Carte distribuées à chacun	17	17	15	12	10
Carte pariées	4	3	3	2	2
Points bonus	6	5	5	4	3

Vous êtes autorisé et même encouragé à discuter de ce que vous souhaitez jouer et à mentir, afin d'influencer les autres. Cependant, vous ne pouvez jamais montrer votre main ou votre pari aux autres joueurs.

CRÉDITS

Auteur :

Christopher Haviland
et Bob Kamp

Illustrateur :

Philippe Tytgat

Graphiste :

Charlie Metz

Chef de projet

et rédacteur :

Xavier Taverne

Relectrice :

Maéva Debieu Rosas

