

Incantibus

 Cléo et Charles Chevallier

 Floriane Madéry et Christine Deschamps



Par une nuit sombre, vos balais magiques vous déposent en toute discrétion au sommet d'une Tour maléfique. Vous devez explorer cette Tour pour vous équiper et récupérer les objets qui vous permettront de vaincre les terribles sorciers qui s'y cachent.

Si vous gagnez la partie, vous obtiendrez le titre le plus prestigieux de l'Ordre Magique, celui de Grand Incantateur ou Grande Incantatrice. Alors, sorcières et sorciers, à vos baguettes !

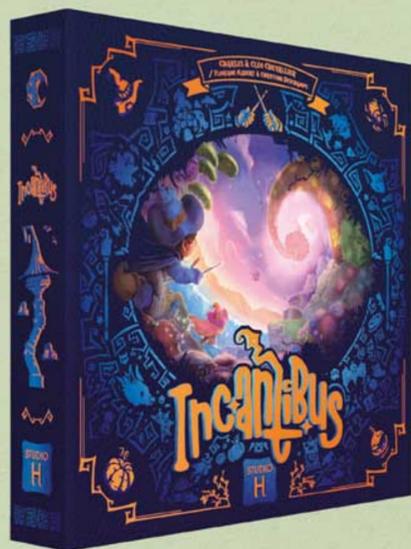
• But du jeu •

Collectez le plus de **Points de Magie** tout au long de l'aventure pour gagner la partie.



IMPORTANT : Lors du déballage du jeu, après avoir enlevé les jetons et les salles en cartons, gardez les 4 grandes planches restantes (avec les trous), et placez-les **SOUS** la cale en plastique pour la rehausser.

• Matériel •



1 boîte - livre magique, constituée d'une Tour, de Doves et d'emplacements pour ranger les jetons



4 plateaux Malle Magique Apprenti/Expert (recto-verso)



38 jetons Visibles (👁️)



26 jetons Cachés (❓)



6 jetons Spéciaux (★)



12 cartes Sort (📜)



8 tuiles Salle



9 jetons Potion (🧪)



9 jetons Grimoire (📖)



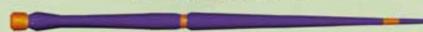
12 jetons Sorcier (🧙)



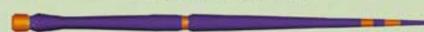
1 chat - riatide en 3 parties

4 baguettes magiques :

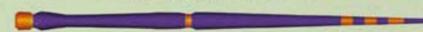
Puissance 1



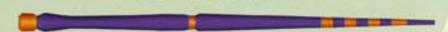
Puissance 2



Puissance 3



Puissance 4



MISE EN PLACE

Ouvrez la boîte-livre magique et placez la chat-riatide sous la couverture de façon à ce qu'elle tienne droite.



NOTE : pour ranger le chat-riatide une fois monté, placez-le sur le dos dans le coin haut droit des Douves.

Effectuez les ajustements suivants en fonction du nombre de joueurs :

Si vous êtes 4 joueurs ~~~~~

Jouez avec l'ensemble des Salles, des jetons et des baguettes magiques.

Si vous êtes 3 joueurs ~~~~~

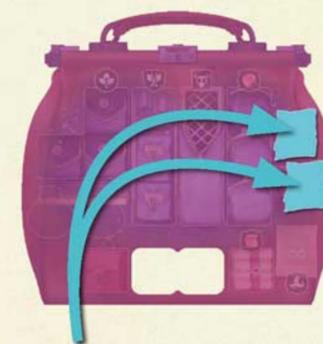
- ◆ Retirez du jeu la baguette 3. Conservez uniquement les baguettes 1, 2 et 4 pour cette partie.
- ◆ Retirez du jeu les 2 Salles indiquant à leur dos ■■■■. Conservez uniquement la Salle Toit et les 5 Salles restantes (avec au dos ■■ + ou ■■■ +).
- ◆ Retirez du jeu 3 jetons Sorcier au hasard, sans les regarder. Conservez uniquement les 9 Sorciers restants.

Si vous êtes 2 joueurs ~~~~~

- ◆ Retirez du jeu les baguettes 2 et 3. Conservez uniquement les baguettes 1 et 4 pour cette partie.
- ◆ Retirez du jeu les 4 Salles indiquant à leur dos ■■■ + ou ■■■■. Conservez uniquement la Salle Toit et les 3 Salles restantes (avec au dos ■■ +).
- ◆ Retirez du jeu 6 jetons Sorcier au hasard, sans les regarder. Conservez uniquement les 6 Sorciers restants.



♦ Matériel pour chaque joueur ♦



Malle Magique Côté Expert

NOTE : la face Expert de la Malle Magique est utilisée uniquement pour le mode Expert (voir page 8).

Malle Magique Côté Apprenti

- ◆ Prenez chacun une Malle Magique et placez-la devant vous, côté Apprenti visible. Retirez du jeu les Malles Magiques non utilisées à moins de 4 joueurs.
- ◆ Distribuez une baguette magique au hasard à chaque joueur.

♦ Mise en place de la Tour ♦

- ◆ Mettez de côté la Salle Toit.
- ◆ Mélangez les autres Salles (entre 3 et 7 selon le nombre de joueurs) et empilez-les, face visible, à l'intérieur de la Tour.
- ◆ Placez ensuite la Salle Toit au-dessus. C'est toujours la première Salle à être explorée.



• Placement des cartes et jetons •



1 Au début du jeu, placez au hasard 7 **jetons Visibles** (👁️), face visible, sur la **Salle Toit** (voir *Découvrir une nouvelle Salle*, page 4).

Remettez les autres **jetons Visibles** dans l'emplacement dédié de la boîte.



2 Mettez tous les **jetons Cachés** (❓) dans l'emplacement dédié de la boîte.



3 Piochez 3 **jetons Potion** (🧪) et placez-les, face visible, dans les espaces correspondants.

Remettez les **jetons Potion** restants dans l'emplacement d'à côté.



4 Placez au hasard, face cachée, les **jetons Sorcier** (🧙) sur leurs emplacements dédiés (entre 6 et 12 selon le nombre de joueurs). Puis retournez-en un, face visible.

NOTE : les indications , et sur les cases rappellent le nombre de **jetons Sorcier** à poser selon le nombre de joueurs.



5 Placez les 12 **cartes Sort** (📜) en une pioche face cachée, sur l'emplacement dédié de la couverture de la boîte-livre. Piochez les 3 premières **cartes Sort** et placez-les, face visible, à droite de la pioche.

Placez les 6 **jetons Spéciaux** (★), face visible, sur l'espace dédié au-dessus des **cartes Sort**.



6 Les **jetons Grimoire** (📖) ne sont utilisés que pour les parties en mode Expert (voir page 8). Retirez-les du jeu en mode Apprenti.



Vous pouvez placer les **jetons Visibles** (👁️) et **Cachés** (❓) de différentes manières dans leurs cavités.

Placez-les de préférence à plat pendant la partie, pour ne pas révéler leur face, et sur la tranche pour le rangement, pour qu'ils restent bien en place même si la boîte est secouée.

Cette cavité sert à ranger les 6 **jetons Spéciaux** (★) à la fin de la partie.

IMPORTANT : la partie creuse autour de la Tour s'appelle les **Douves**. Durant la partie vous serez amenés à y jeter des jetons.

DÉROULEMENT DU JEU

Durant le jeu, vous allez :

- ◆ **Découvrir de nouvelles Salles** jusqu'à arriver à la crypte (dernier niveau de la Tour au fond de la boîte) ;
- ◆ **Fouiller chaque Salle** grâce à vos incantations afin de vous équiper et de récupérer le maximum de Points de Magie pour gagner la partie ;
- ◆ Combattre les Sorciers maléfiques lors de **l'Affrontement final** quand vous arriverez à la crypte.

◆ Découvrir une nouvelle Salle ◆

Quand, après une phase de fouille (voir *Fouiller une Salle*, page 4), il reste un seul **jeton** ou moins sur la **Salle** en cours, cette **Salle** est enlevée et la **Salle** suivante est découverte (pour plus de détails, voir « À la fin d'une phase d'Incantation », page 7).

Effectuez alors la mise en place de cette nouvelle **Salle** :

1 • Piochez au hasard les jetons indiqués sur la tuile Salle :



indique le nombre de **jetons Visibles** à placer face visible sur la **Salle**.



indique le nombre de **jetons Cachés** à placer face cachée sur la **Salle**.

EXEMPLE

Le dortoir indique 4  et 3 . Placez 4 **jetons Visibles** (face visible) et 3 **jetons Cachés** (face cachée).



2 • Retournez un des jetons Sorcier (♁) face visible.

Vous découvrez l'identité d'un des Sorciers, ce qui vous permettra de mieux l'affronter lors de la phase d'Affrontement final dans la crypte (voir page 7).

◆ Fouiller une Salle ◆

Vous allez tous procéder à des phases d'Incantation pour fouiller chaque **Salle**.

Tant qu'il reste plus d'un **jeton** sur la **Salle**, procédez à une nouvelle phase d'Incantation, sinon quittez la **Salle** (pour plus de détails, voir « À la fin d'une phase d'Incantation » page 7).

Phase d'Incantation

Observez tous les **jetons** accessibles dans la boîte de jeu (les **jetons Visibles** et **Cachés** dans la **Salle** et les **Potions** visibles sur le côté de la boîte).

Levez votre **baguette magique** pour indiquer que vous êtes prêts. Lorsque vous avez tous levé votre **baguette**, le joueur qui a la **baguette** de puissance 4, prononce « **Incanto !** » à haute voix. À peine la dernière syllabe de cette formule magique prononcée, pointez simultanément, à l'aide de votre **baguette**, le **jeton** de votre choix pour espérer le récupérer.



Vous pouvez pointer :

- ◆ l'un des **jetons Visibles** dans la **Salle**,
- ◆ l'un des **jetons Cachés** dans la **Salle**,
- ◆ l'un des **jetons Potion** visibles à condition de posséder tous les **Ingrédients** requis.

Si vous avez tous pointé un **jeton** différent, tout va bien, chacun prend le **jeton** choisi et applique son effet.

Si vous êtes plusieurs à pointer un même jeton :

- ◆ Si vous avez la **baguette** la plus puissante (4 > 3 > 2 > 1) parmi les joueurs concernés, récupérez le **jeton** et appliquez son effet. (voir « Récupérer un jeton » page 7).
- ◆ Puis, échangez votre **baguette** avec la **baguette** la plus faible parmi les joueurs concernés. Les éventuels autres joueurs ayant pointé le même jeton gardent leurs **baguettes** et ont perdu leur tour.



Aurélie (**baguette 4**), Charles (**baguette 2**) et Cléo (**baguette 1**) pointent le même jeton « **Pieu ailé** ». Floriane (**baguette 3**) pointe un autre jeton (« **Citrouille** »).

Aurélie gagne le jeton « **Pieu ailé** » car elle possède la **baguette** la plus puissante. Elle échange ensuite sa **baguette** avec Cléo qui a la plus faible. Charles perd son tour.

Floriane est la seule à pointer le jeton « **Citrouille** », elle le gagne donc sans difficulté.

Récupérer un jeton

Quand vous récupérez un **jeton Arme, Pièce d'or ou Ingrédient**, placez-le dans votre **Malle Magique**, à l'emplacement indiqué ci-dessous.

Les **jetons Monstre et Sort** sont spéciaux et décrits ci-après.

• la Malle Magique •

Votre **Malle Magique** va vous permettre de ranger vos **jetons** tout au long de la partie, de la manière suivante :

chaque case ne peut contenir qu'un seul **jeton**, hormis celles des **jetons Sort** et des **jetons Sorcier**.



▲ Malle Magique côté Apprenti

7 Sacoche (👜)

Vous pouvez placer n'importe quel **jeton** sur une **Sacoche**, y compris **Potion, Spécial** ou lors d'une partie en mode expert, **Grimoire** (voir page 8). Les deux trous à droite de la **Sacoche** permettent de placer les **jetons spéciaux Sacoche** (voir page 6) si vous les obtenez.

8 Sort (📜)

Placez ici tous les **jetons Sort** que vous obtenez. Vous pouvez donc empiler plusieurs **jetons Sort** sur cet emplacement.

Si vous prenez un **jeton**, quel qu'il soit, mais que vous ne pouvez pas le poser dans votre **Malle Magique** par manque de place, vous pouvez au choix :

- ♦ réorganiser votre **Malle Magique** si c'est possible ;
- ♦ jeter l'un de vos **jetons** dans les **Douves** pour faire de la place ;
- ♦ jeter le **jeton** acquis dans les **Douves**.

Effet des jetons



Pièce(s) d'Or (👄)

pour marquer des **Points de Magie**.



Ingrédient (🌿)

pour réaliser des **Potions** (voir page 6).



Arme (🗡️)

pour combattre les **Monstres** (👹).



Monstre (👹)

à capturer à l'aide de vos **Armes** (🗡️) !

• Capturer un Monstre •

Un **Monstre** ne peut être capturé que si on possède l'**Arme** de la même couleur :

Filet magique



Gobelin



Boule de cristal



Fantôme



Piège à loup



Loup-Garou



Pieu ailé



Vampire



Quand vous piochez un Monstre :

- ♦ si vous avez l'**Arme** qui correspond, bravo, vous capturez le **Monstre**. Placez-le dans l'une des 3 cases **Monstre** de votre **Malle Magique** (n'importe laquelle, pas forcément à côté de l'**Arme** correspondante). L'**Arme** reste sur votre **Malle Magique**, elle pourra servir de nouveau.
- ♦ si vous ne possédez pas l'**Arme** qui correspond, le **Monstre** s'enfuit. Placez le **jeton Monstre** dans les **Douves**.

EXEMPLE



Charles pointe un **jeton Caché**. Il le retourne, c'est un **Vampire** ! Dans sa **Malle Magique** il a un **Pieu ailé**. Il prend donc le **jeton Vampire** qu'il place dans sa **Malle Magique**.



Un jeton Sort (📜) : placez le **jeton Sort** sur votre pile de Sorts dans votre **Malle Magique** et appliquez l'effet d'une des 3 **cartes Sort** visibles. Retirez cette carte du jeu (elle ne servira plus de la partie) et remplacez-la par la première carte de la pioche de Sorts.

Si vous êtes plusieurs à avoir gagné un Sort à cette phase, celui ou celle qui a la **baguette** la plus forte choisit d'abord.

Chaque **jeton Sort** vous rapportera 1 point à la fin du jeu.

NOTE : les sorts interviennent après la phase d'incantation (prise de jeton, Potion ou Grimoire en mode expert) et avant l'achange des baguettes.

• Lancer un Sort •



ALKIMIA : volez un **jeton Ingrédient**, **Arme** ou **Pièce d'or** situé dans la **Malle Magique** d'un autre joueur.

NOTE : les jetons *Ultimus* et *Philosophia* peuvent être volés.



IMPERIUM : prenez un **jeton Visible** dans la **Salle**, s'il en reste.

NOTE : si la **Salle** ne contient aucun **jeton Visible**, ce **Sort** n'a pas d'effet.



RETIRO : prenez n'importe quel **jeton** de votre choix dans les **Douves** (**Ingrédient**, **Monstre** même si vous n'avez pas l'**Arme** qui lui correspond, **jeton Spécial**, etc.).

NOTE 1 : s'il n'y a aucun **jeton** dans les **Douves**, ce **Sort** n'a pas d'effet.

NOTE 2 : si vous prenez un **Sort** des **Douves**, vous pouvez lancer un **nouveau Sort**.



VIDEO : regardez sous un **jeton Caché** dans la **Salle**. Si vous le pouvez, prenez-le, sinon (**Monstre** dont vous n'avez pas l'**Arme** correspondante) remettez-le en place, face cachée.

NOTE 1 : si la **Salle** ne contient aucun **jeton Caché**, ce **sort** n'a pas d'effet.

NOTE 2 : si le **jeton Caché** est un **Sort**, prenez-le et lancez un **nouveau Sort**.



LOCUS : prenez un **jeton spécial Sacoche** et placez-le sur un des deux emplacements correspondants en bas de votre **Malle Magique** (trous à droite de la **Sacoche**).



Vous avez désormais un emplacement supplémentaire pour placer n'importe quel **jeton** dans votre **Malle Magique**.



PHILOSOPHIA : prenez le **jeton spécial Pierre philosophale** et posez-le sur un emplacement **Ingrédient** ou **Sacoche** de votre **Malle Magique**.



Cette pierre vous permet, une seule fois, de remplacer n'importe quel **Ingrédient** dans une **Potion**. Jetez le **jeton** dans les **Douves** après utilisation, comme n'importe quel ingrédient.



ULTIMUS : prenez le **jeton spécial Ultimus** et placez-le dans votre **Malle Magique**, sur un de vos emplacements **Arme** (ou **Sacoche**). Ce **jeton** peut remplacer n'importe quelle **Arme** pour capturer un **Monstre**.



Jetez le **jeton** dans les **Douves** après utilisation.

NOTE : vous n'êtes pas obligés d'utiliser votre **jeton Ultimus** quand vous piochez un **Monstre** et que vous avez l'**Arme** correspondante.



FORTUNA : prenez un **jeton spécial 3 Pièces d'Or** et placez-le dans votre **Malle Magique**, sur un de vos emplacements **Pièce** ou **Sacoche**.



Un jeton Potion (🍷) : vous devez posséder les **jetons Ingrédient** (🌿) indiqués pour pointer et réaliser la **Potion**. Jetez-les dans les **Douves** et posez le **jeton Potion** sur l'emplacement correspondant de votre **Malle Magique**, en le retournant pour voir la **Potion** terminée (score seul).



Cléo récupère ce **jeton de Potion verte**. Elle jette dans les **Douves** ses **jetons Ingrédient Gui** et **Champignon**, puis place la **Potion verte** dans sa **Malle Magique**.

À la fin d'une phase d'incantation

- ◆ S'il reste plus d'un **jeton** sur la **Salle**, procédez à une nouvelle phase d'Incantation.
- ◆ S'il reste un seul **jeton** ou moins, celui-ci est placé dans les **Douves** et la **Salle** est enlevée.

Quand la Salle est enlevée :

- ◆ Complétez les **Potions** visibles (et les **Grimoires** si vous jouez en mode Expert, voir page 8) pour en avoir de nouveau 3, s'il en reste assez.
- ◆ Si vous dévoilez une nouvelle Salle, suivez les indications de la page 4 : **Découvrir une nouvelle Salle**.
- ◆ Si vous dévoilez la crypte (fond de la boîte), passez à l'**Affrontement final**.

L'affrontement final contre les Sorciers

Une fois la dernière **Salle** de la Tour enlevée, vous pénétrez dans la crypte pour affronter les **Sorciers**.

Déplacez les **jetons Sorcier** (♁) présents sur le bord de la boîte vers le fond de la crypte. Les **jetons Sorcier** visibles restent visibles et ceux cachés restent cachés.

Les **Sorciers** sont puissants mais ils ont chacun un point faible. Pour les vaincre, vous devrez dépenser le ou les jetons correspondants à leur point faible. Comme pour une **Salle** normale, procédez à des phases d'Incantation.

Vous pouvez pointer :



Un Sorcier, face visible : pour le pointer, vous devez obligatoirement avoir le ou les **jetons** indiqués sur le **Sorcier**. Jetez les **jetons** demandés dans les **Douves**, prenez le **Sorcier** et posez-le sur votre **Malle Magique**.



Un Sorcier, face cachée : révéléz-le. Si vous êtes en possession des éléments demandés, jetez-les dans les **Douves** et prenez le **Sorcier**. Sinon, le **Sorcier** s'échappe et est défaussé face cachée dans les douves.

NOTE : si vous êtes plusieurs à pointer un même **Sorcier**, seul le joueur ayant la baguette la plus puissante l'affronte. Puis, qu'il ait vaincu le **Sorcier** ou que celui-ci se soit enfui, il échange sa baguette avec la plus faible ayant pointé le même **Sorcier**.

Points faibles des Sorciers

Quel(s) jeton(s) jeter pour vaincre un Sorcier ?



Lady GOBLINA

1 jeton Gobelin



Aiti ROMULUS

1 jeton Loup - Garou



Dame BLANCHE

1 jeton Fantôme



Le Comte VLAD

1 jeton Vampire



Dae MAGO

2 jetons Sort



Night KNIGHT

4 jetons Arme



Baronessa MAGENTA

1 jeton Potion rouge



Viper ESMERALDA

1 jeton Potion verte



Rexe INDIGO

1 jeton Potion bleue



Prince AVARICUM

4 Pièces d'Or



Teribil BANKIER

4 jetons au choix (y compris Potion, Grimoire et Spécial)



Sensei RAMUS : ce Sorcier est spécial. Pour le vaincre il ne faut pas jeter de jetons mais simplement posséder les baguettes de puissance 1 ou 2 lorsqu'on le choisit.

EXEMPLE



Charles et Cléo pointent le même **Sorcier**, mais la **baguette** de Cléo est plus forte. Cléo l'emporte, elle jette sa **Potion verte** dans les **Douves**, gagne le **jeton Sorcier** et échange sa baguette avec Charles.

Aurélie pointe un autre **Sorcier**, elle défausse un **Fantôme** et gagne le **jeton Sorcier**.



Floriane pointe un **Sorcier face cachée**. Mais elle ne possède pas les **2 jetons Sort** nécessaires pour le battre ! Le **Sorcier** s'échappe par les **Douves** et est défaussé face cachée.

Au début d'une phase d'Incantation, si un ou plusieurs joueurs ne peuvent plus pointer ni **jeton Sorcier** visible, ni **Potion**, ni **Grimoire**, car ils n'ont pas les jetons requis, et qu'il ne reste plus de **jetons Sorcier** face cachée, ils lâchent leurs baguettes et **la partie s'arrête immédiatement**.

FIN DU JEU

S'il n'y a plus de **Sorciers** à combattre, ou qu'au moins l'un d'entre vous a lâché sa baguette, alors chaque joueur compte les **Points de Magie** de tous ses **jetons**.

Celui qui totalise le plus de **Points de Magie** l'emporte. En cas d'égalité, celui ou celle parmi ces joueurs qui a la baguette la plus forte gagne.

EXEMPLE

Voici la **Malle Magique** de Charles en fin de partie. Il gagne les **Points de Magie** suivants :

A 5 points pour sa **Potion verte** ;

B 15 points de **Monstres** (5 + 3 + 4 + 3) ;

C 5 points de **pièces d'or** (3 + 2) ;

D 2 points pour ses 2 **Sorts** ;

E 8 points pour le **Sorcier** qu'il a vaincu.

Charles marque donc un total de **35 Points de Magie**.



Remerciements

Merci à notre cher éditeur **Hicham** pour son goût exquis ;
 Merci à toute l'équipe de **Studio H** pour son travail ;
 Merci à **Aurélié** pour le développement du jeu et sa grande patience ;
 Merci à nos talentueuses illustratrices qui ont rendu Incantibus encore plus beau : **Floriane** et **Christine** ;

Merci aux nombreux testeurs, notamment **Nora** et **Sophie** qui ont effectué moult parties. Merci aux vieux sorciers : **Bruno des Montagnes** pour la mise en relation et **Ludovic de Bourgogne** pour ses précieux conseils.



Nous souhaitons rendre hommage à Christine en lui dédiant ce jeu. Nous gardons dans nos cœurs sa joie de vivre, son caractère rebelle et bien trempé et son incroyable talent.

• Mode Expert •

pour sorcières et sorciers de niveau avancé

En mode **Expert**, on ajoute les **jetons Grimoire** pour plus d'options de jeu.

Mise en place : placez votre **Malle Magique** côté **Expert**, elle comporte deux emplacements pour les **Grimoires** qui ne figurent pas sur le côté **Apprenti**.

Piochez 3 **jetons Grimoire** (📖) et placez-les, face visible, dans les espaces correspondants. Remettez les **jetons Grimoire** restants dans l'emplacement d'à côté.

Tout comme les **Potions**, vous pouvez maintenant pointer les **jetons Grimoire** visibles, pendant une phase d'incantation normale ou lors de l'affrontement final, à condition de posséder les **jetons** requis.



Un jeton Grimoire (📖) : vous devez posséder les **jetons** demandés pour acquérir le savoir absolu. Jetez les **jetons** indiqués dans les **Douves** et posez le **jeton Grimoire** sur l'emplacement correspondant de votre **Malle Magique**, sur son côté accompli (score seul visible).

• Acquérir le savoir •

Quel(s) jeton(s) jeter pour prendre un **jeton Grimoire** ?



2 jetons au choix



1 jeton **Sort**



1 jeton **Spécial**



2 **Pièces d'or** (sur 1 ou plusieurs **jetons**)



3 **Pièces d'or** (sur 1 ou plusieurs **jetons**)



2 jetons **Arme** identiques



2 jetons **Arme** différents



2 jetons **Ingrédient** identiques



2 jetons **Ingrédient** différents

Lorsque la **Salle** est enlevée, comme pour les **Potions**, complétez les **Grimoires** pour en avoir de nouveau 3 visibles, s'il en reste assez.

Fin de partie : en plus des **Points de Magie** habituels, chaque joueur gagne un nombre de **Points de Magie** égal à la puissance de sa **Baguette** (1, 2, 3 ou 4).



Adresses sur quefairemesdechets.fr