

Le bon roi veut une nouvelle mascotte pour son royaume. Il cherche le magicien capable de lui créer la plus extraordinaire des Chimères. Pour le trouver, il organise un grand tournoi de magie où tous les magiciens du Royaume vont pouvoir s'affronter. Vous êtes l'un d'entre eux et ce tournoi est l'occasion que vous attendiez pour montrer ce dont vous êtes capable. Mais la concurrence promet d'être rude.

Le tournoi se déroule sur 3 années (Manches).

Chaque année, il y aura quatre concours, un par saison. Les magiciens vont devoir créer la Chimère la mieux adaptée aux Critères de sélection de chacun de ces concours.

Matériel

- Un plateau Concours rond avec les 4 Saisons.
- 20 plateaux Saison (5x4 Saisons).
- 15 tuiles Concours Majeur.
- 15 tuiles Concours Mineur.
- 10 tuiles Prix de la Reine.
- 40 tuiles Tête d'Animal.
- 40 tuiles Corps d'Animal.
- 40 tuiles Queue d'Animal.
- 1 sablier Champion du peuple (environ 30 secondes).

Mise en place

- **Placez le plateau Concours** au centre de la table.
- **Chaque magicien prend quatre plateaux Saison**, un pour chacune des saisons. Il les place devant lui.

Conseil : Placez-les en cohérence avec votre sens de lecture du plateau des Concours comme montré ci-dessous.



Disposition des plateaux Saison d'un joueur



- **Mélangez les tuiles Animal** séparément par catégorie : **Tête**, **Corps** et **Queue**. Pour plus de facilité pendant la partie, répartissez-les en autant de pioches que de joueurs et placez-en une de chaque catégorie, face cachée (mouton visible), devant chaque joueur de manière à ce qu'elles forment le mouton dans le bon sens.

Pioches des tuiles Animal face cachée à placer devant chaque joueur.



- **Mélangez les tuiles Concours Majeurs** et **Concours Mineurs** séparément pour créer 2 pioches de Concours face cachée.



- **Mélangez les tuiles Prix de la Reine** et placez-les en une pioche face cachée à côté des tuiles Concours.



Déroulement d'une année

A- Commencez chaque année en composant les concours de chacune de ses saisons :

- **Associez sur chacune des saisons du plateau Concours une tuile Concours Majeur et une tuile Concours Mineur** (voir schéma ci-contre). La combinaison des 2 tuiles donne le **Nom** du concours, ses **Critères de sélection** et les **Points de Victoire** (PV) qui seront gagnés par les deux Chimères qui gagneront le concours. Pour gagner un concours, vous devrez créer une Chimère avec un maximum d'un ou des deux Critères de sélection indiqués par les deux tuiles qui le composent :

Agressivité **Beauté** **Poids** **Protection** **Vitesse**



Exemple de Concours

Nom : Duel de Bouffons

Critères de sélection : Agressivité et Beauté +

Points de Victoire : 5PV vont à la meilleure Chimère, et 2PV à la 2nde



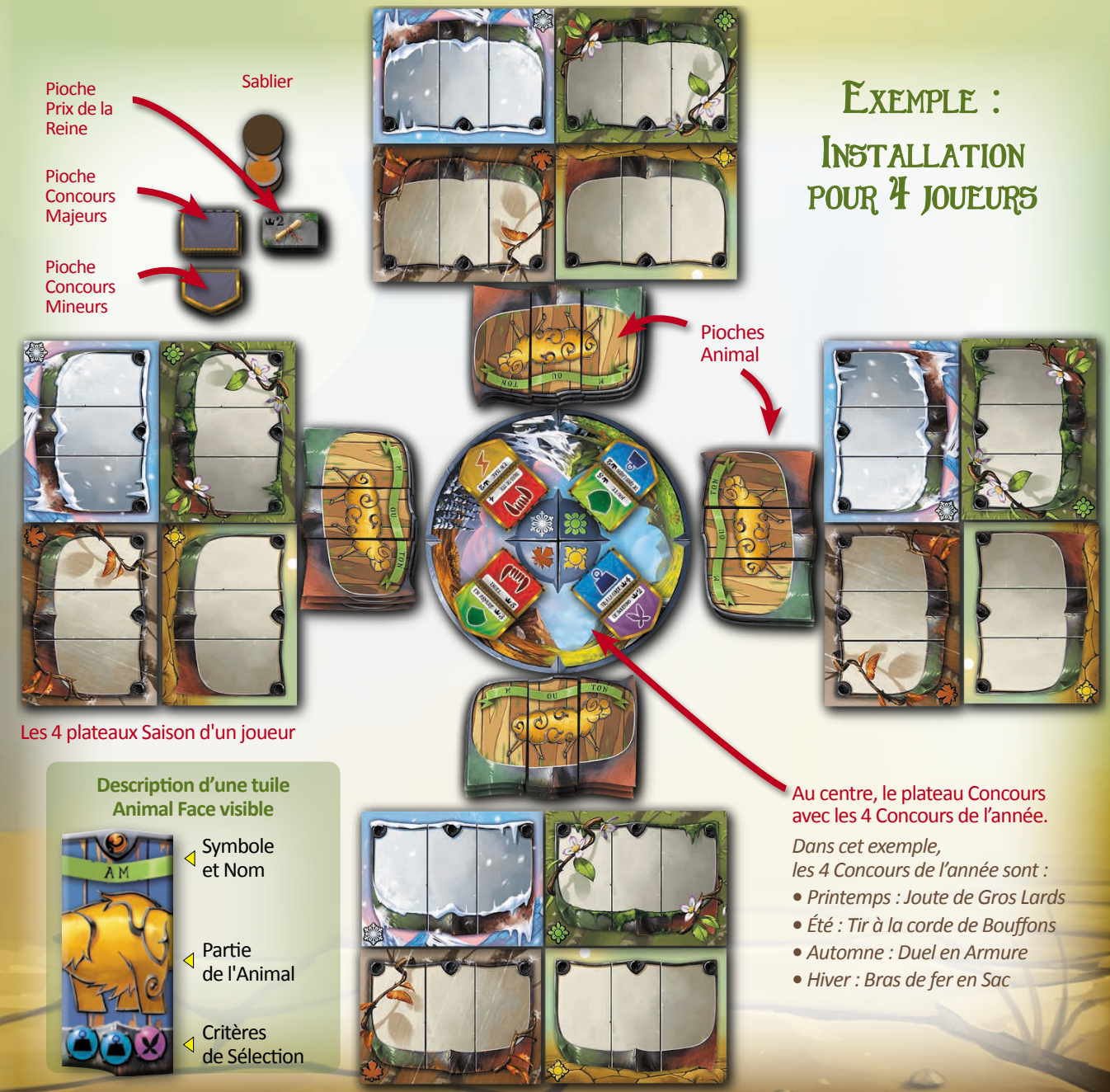
B- Créez vos Chimères en 3 phases successives :

1- Le Temps de la Recherche, pour trouver les parties d'animaux les plus adaptées aux Critères des Concours.

2- Le Temps de la Création, pour fusionner les différentes parties recueillies et finaliser ses Chimères.

3- Le Temps de la Compétition, qui détermine les gagnants des Concours et du Prix de la Reine.

Exemple : Installation pour 4 joueurs



Dans cet exemple, les 4 Concours de l'année sont :

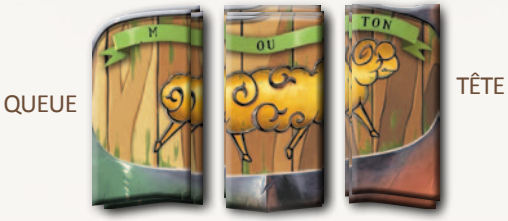
- *Printemps : Joute de Gros Lards*
- *Été : Tir à la corde de Bouffons*
- *Automne : Duel en Armure*
- *Hiver : Bras de fer en Sac*

Description d'une tuile Animal Face visible

Le Temps de la Recherche

Afin de créer leurs Chimères, les magiciens vont chercher dans leurs grimoires, des sorts correspondant aux différentes parties d'animaux.

Chaque pioche correspond à une partie des futures Chimères (Queue, Corps ou Tête).



Chaque plateau Saison possède 3 emplacements correspondants aux différentes parties des animaux.



• **Les magiciens disent tous ensemble "1, 2, 3... Chimère" et se mettent à piocher les tuiles Animal** dans la pioche de leur choix pour remplir leurs plateaux.

• **Si une tuile vous plaît,** placez-la sur un emplacement correspondant libre d'un de vos plateaux Saison.
• **Si elle ne vous plaît pas,** placez-la sur un emplacement correspondant libre d'un adversaire, s'il en reste.

Une fois la tuile placée, s'il vous reste des emplacements libres repiochez-en une nouvelle et continuez jusqu'à ce que tous vos emplacements soient occupés !

Conseil : il vaut mieux être rapide pour éviter que les adversaires ne placent trop de tuiles indésirables sur vos Saisons et avoir le temps de vous débarrasser de celles que vous piochez.

Attention : dans cette phase, toute tuile posée sur un plateau Saison ne peut plus être déplacée avant la prochaine phase !

• **Remplissez-tous vos plateaux,** à votre rythme en respectant les **Règles de Recherche**.

Règles de Recherche

• Vous pouvez piocher dans la **pioche de votre choix** sur la table, même devant un autre joueur.

• **Vous ne pouvez piocher une tuile d'un type** (Tête, Corps ou Queue) **qu'à condition d'avoir au moins un espace libre de ce type** sur un de vos plateaux Saison. Si vous piochez une tuile alors que vous n'aviez pas d'emplacement, vous devez la remettre sur la pioche.

Exemple : Si j'ai rempli toutes les Têtes de mes quatre plateaux Saison, je n'ai plus le droit de piocher de Tête !

Attention : Si vos 4 plateaux Saison sont complets, vous n'avez plus le droit de piocher de tuiles pour les placer chez les autres.

• **Vous ne pouvez pas** piocher de nouvelle tuile tant que vous n'avez pas placé celle que vous avez en main.

• **Lorsqu'une tuile est posée sur un plateau,** par vous ou un adversaire, vous devez laisser cette tuile en place. Elle ne pourra être déplacée que dans la phase suivante : **le Temps de la Création.**

• **Dès que les plateaux Saison de tous les magiciens sont remplis, le Temps de la Recherche est terminé. Passez au Temps de la Création.**

Le Temps de la Création

Une fois que tous les magiciens ont récupéré l'ensemble des sorts nécessaires, il est temps de les utiliser pour créer d'extraordinaires Chimères.

- Commencez la phase **en retournant le sablier.**
- Tous les magiciens peuvent maintenant **déplacer les parties d'animaux entre leurs plateaux Saison**.

Échangez vos tuiles deux à deux, en respectant bien les emplacements Tête, Corps et Queue.

Par exemple : si vous prenez en main la Tête d'une de vos Chimères, vous devez l'échanger avec la Tête d'une autre de vos Chimères ou la replacer sur sa Chimère d'origine avant de prendre une autre tuile en main.

Attention : Vous ne pouvez pas faire d'échange avec un adversaire, n'échangez que les tuiles de vos quatre plateaux et arrangez-les au mieux !



Échange de Tête entre les Chimères des plateaux du printemps et de l'été.

Règles de Création

Les échanges vous permettent d'optimiser vos Chimères pour correspondre au mieux aux Critères des Concours.

- Les trois parties d'une Chimère doivent appartenir **à des animaux différents**.
- Un Concours est composé de deux Critères. La répartition entre ces Critères n'est pas importante, **c'est la somme des icônes des deux Critères qui déterminera les gagnants**.
- **Si vous jouez avec les règles avancées :** Les Dons extraordinaires ne marchent que si aucune des parties de la Chimère ne possède le Critère interdit.

LE CHAMPION DU PEUPLE

- Dès qu'un magicien est satisfait de ses créations, **il place le sablier devant lui et devient le Champion du peuple.** Il n'a plus le droit de modifier ses Chimères.
- Si le premier sablier n'était pas encore écoulé, il attend que ce soit le cas. Dès qu'il est vide (où s'il l'était quand le joueur l'a pris), **le Champion du peuple retourne à nouveau le sablier, laissant 30 secondes** à ses adversaires pour finir leurs créations.
- À partir de ce moment là, il a le temps du sablier pour **piocher la première tuile du Prix de la Reine et la placer sur une de ses Chimères** (normalement celle qui correspond le mieux au souhait demandé). L'élection du Prix de la Reine se fera avec les Chimères de la saison de la Chimère choisie.





- **Dès que le second sablier est écoulé, les magiciens ne peuvent plus toucher, déplacer ou modifier leurs Chimères.** Si un magicien a une ou deux tuiles en main, elles sont placées aléatoirement sur les emplacements correspondants vides. **Le Temps de la Création est alors terminé. Passez au Temps de la Compétition.**

Le Temps de la Compétition

Il est l'heure de confronter vos créations devant le peuple, le Roi et la Reine.

L'heure est venue de **comparer les Chimères de tous les Concours.**

• Vérifiez d'abord que toutes les Chimères respectent les **Règles d'Homologation** ci-contre.

• Une fois les Chimères vérifiées, **comparez vos créations dans l'ordre des quatre saisons** :

PRINTEMPS ▶ ÉTÉ ▶ AUTOMNE ▶ HIVER

Les Concours de chaque Saison se gagnent sur la Puissance des Chimères. Pour connaître la Puissance d'une Chimère, additionnez l'ensemble des symboles correspondant aux Critères requis dans le Concours.

Exemple : Le Concours Duel de Bouffons requiert de l'Agressivité et de la Beauté





La Puissance de notre Lamrier est 5 :
3 en Agressivité
+ 2 en Beauté

• Le magicien dont **la Chimère est la plus puissante remporte la tuile Concours Majeur, le deuxième remporte la tuile Concours Mineur.**

• **En cas d'égalité,** c'est la Chimère dont le Critère Majeur (celui de la tuile Concours Majeur) est le plus haut qui gagne.

Exemple : L'Agressivité dans le Duel de Bouffons

S'il y a encore des égalités, c'est le Champion du peuple (celui qui possède le sablier) qui départage les égalités.

• Les magiciens conservent les tuiles qu'ils ont gagnées devant eux face cachée.

Règles d'Homologation

- La Chimère doit avoir une Tête, un Corps et une Queue.
- La Chimère doit être composée de **3 animaux différents**. Aidez-vous des symboles en haut des tuiles pour reconnaître les animaux différents :

Exemple : ***Lion*** ***Requin***

Si une Chimère comporte un ou plusieurs morceaux problématiques, son propriétaire retourne une des parties concernée sur sa face mouton, faisant perdre de la Puissance à la Chimère :



Ici notre Linon qui possède 2 parties du Lion en perd une et devient un Minon.

Escigon : Puissance 7 Camamon : Puissance 7



Exemple : dans le **Concours de Duel de Bouffons**, *entre l'Escigon, le Camamon et le Lamrier,*

- ***le gagnant est l'Escigon, Puissance 7*** *(3 +4), il récupère la bannière .*
- ***le 2e est le Camamon, Puissance 7*** *(2 +5) également mais il possède moins d'Agressivité , le Critère Majeur, il récupère la bannière .*
- ***le Lamrier qui a une Puissance de 5*** *(3 +2) est dernier et ne gagne rien.*

PRIX DE LA REINE



• **À la fin de chaque année** se produit l'élection du Prix de la reine.



• **Le thème de l'élection est donné par la tuile Prix de la Reine** de la pioche, posée pendant le Temps de la Création par le Champion du peuple.

• Chaque magicien présente aux autres **sa Chimère correspondant à la Saison sélectionnée par le Champion du peuple** pour le Prix de la Reine.

Exemple : Si le champion du peuple a choisi sa Chimère de l'été pour le Prix Chimère Ridicule, tous les magiciens présentent leur Chimère de l'été.

• **Les magiciens sont encouragés à plaider en faveur de leur Chimère** en expliquant pourquoi elle est la meilleure pour le thème demandé en utilisant par exemple son aspect, son nom, ses Critères, son Don ou son absence de Don, sa pertinence par rapport au Concours, etc.

• Puis, lorsque tout le monde est prêt, **comptez jusqu'à 3 et dites "Pour la Reine" en pointant du doigt la Chimère** pour laquelle vous voulez voter.

Attention : vous n'avez pas le droit de voter pour votre Chimère, vous devez choisir celle de l'un de vos adversaires !

• **La Chimère qui obtient le plus de voix l'emporte.** En cas d'égalité c'est le Champion du peuple qui départage, même en sa faveur. Le magicien qui a créé l'heureuse élue gagne la tuile du Prix de la Reine.

• **L'année se termine,** les magiciens défaussent leurs Chimères en mélangeant leurs tuiles avec leur pioche respective devant eux ou dans celles de leurs voisins. **Vous pouvez commencer une nouvelle année.**

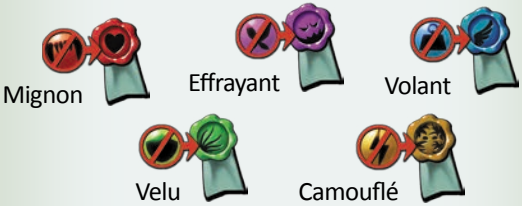
• **Si vous êtes à la fin de la 3e année, la partie s'arrête, Passez au Temps des Faveurs et au décompte des Points de Victoire.**

Règle avancée

(pour joueurs confirmés)

Les Dons extraordinaires

Sur certaines tuiles, il y a des **Dons extraordinaires** en plus des Critères de sélection :



Ils sont liés chacun à un Critère Interdit. **Le Don est réussi si** aucune des tuiles qui composent la Chimère ne possèdent le Critère Interdit.

Ajoutez 1 Critère Majeur à la Puissance de votre Chimère pour chaque Don extraordinaire réussi différent qu'elle possède.





Exemple :

• Notre Libirier a le Don Velu sur son Corps, mais il a de la Protection ( ) sur sa Queue, le Don n'est pas réussi.

• En revanche, il a le Don Vol sur la Queue et n'a pas de Poids ( ). Ce Don est réussi et la Chimère vole.

• Son Critère principal, l'Agressivité , est augmenté de 1 et passe à 4. Sa Puissance est de 5 (4 + 1) pour le Concours de Duel de Bouffons.

Temps des Faveurs et Fin de partie

Le Roi déclare le gagnant du tournoi "Magicien Royal" et lui confie la lourde tâche de créer la nouvelle mascotte du royaume.

Les magiciens additionnent les Points de Victoire de toutes leurs tuiles Concours Majeurs et Mineurs, et les tuiles Prix de la Reine qu'ils ont gagnées.

Le magicien qui a le plus de points est déclaré vainqueur et devient le magicien du Royaume. En cas d'égalité, c'est celui qui a gagné le plus de Prix de la Reine qui remporte la partie. S'il y a toujours égalité, celui qui a gagné le plus de Concours l'emporte.

Crédits

Idée originale : Roméo Hennion
Auteurs : Roméo Hennion et Clément Leclercq
Illustrations : Biboun
Édité par : Game Flow
Direction game design et graphisme : Roméo Hennion
Direction éditoriale : Clément Leclercq
Packageur : Origames
Directeur Artistique : Igor Polouchine
Test et débugage Origames : Rodolphe Gilbart, Igor Polouchine et Guillaume Gille-Naves

Merci à Séverine et Camille, et tous nos proches qui nous ont supporté, aidé, testé, relu et corrigé à toutes les phases de ce projet un peu magique.

Un grand merci à tous les testeurs qui ont subit les différentes versions du projet, notamment les membres des clubs "jeux en société" et "jeux et vous" de Grenoble.

Aux magasins "Jeux du monde" et "Les Contrées du jeu" de Grenoble, pour leur soutien dans ce projet.

À l'organisation et aux visiteurs des salons "Place aux jeux" (Grenoble) et "Octogone" (Lyon).

Un grand remerciement au "K fée des jeux" de Grenoble pour ses nombreuses tourtes, ses soirées "protolabos" et ses bonnes bières !

Et à tout les gens qui ont cru en nous et nous ont donné les moyens d'aller au bout de cette première grande aventure d'édition. Et ce n'est pas fini !

Règles pour 2 joueurs

- Le jeu se déroule aussi en trois années avec quatre Concours et selon les trois mêmes Temps.
- **Le "Prix de la Reine" est supprimé** à deux joueurs.
- La mise en place est légèrement différente : **Ajoutez 2 plateaux Saison neutres accessibles aux deux joueurs.**
- **Dans le Temps de la Recherche,** vous pouvez placer les tuiles que vous piochez chez vous, chez votre adversaire ou sur les plateaux neutres. Tous les plateaux devront être remplis, même les neutres.
- **Les Chimères neutres ainsi constituées ne seront pas modifiées** pendant le Temps de la Création et participeront telles quelles à tous les Concours !
- **Si une Chimère neutre gagne** une des tuiles d'un Concours, la tuile est défaussée.

Game Flow : 2 place de Gordes - 38000 Grenoble - France

WWW.GAME-FLOW.FR - CONTACT@GAME-FLOW.FR

Distribution France : Blackrock Games