Un jeu de Maxime Rambourg
Illustré par Ben Renaut

# PRÉSAGES

## RÈGLES DU JEU

4 à 6 joueuses - 30 min

**L'AVENIR EST ENTRE VOS MAINS,
SAUREZ-VOUS EN FAIRE BON USAGE ?**

### APERÇU

Dans Présages, vous faites équipe et vous devez vous débarrasser de vos cartes jusqu'à n'en avoir plus qu'une seule dans votre main. Les cartes que vous jouez à chaque tour interagissent avec celles jouées par les autres membres de votre équipe mais également avec celles de vos adversaires. Jouez-les au moment opportun !

### MATÉRIEL




35 cartes **Arcane**, de valeur 1 à 35.
Les cartes de valeur 30 à 35
se nomment toutes «L'Absolu».



7 cartes **Aide de jeu**
2x ☀, 2x ☾ et 3x ⧫

### BUT DU JEU

Si, à la fin d'un tour, vous ou l'un des membres de votre équipe n'a plus qu'une seule carte en main, toute l'équipe remporte la manche en cours.
**La première équipe qui remporte 2 manches gagne la partie.**

### MISE EN PLACE

1. **Parmi les cartes Arcane, récupérez les cartes de valeur 30 à 35** (ces 6 cartes se nomment toutes «L'Absolu»), mélangez-les et distribuez-en une face visible à chaque joueuse autour de la table.
   Si vous jouez à 4 ou à 5, remettez dans la boîte les cartes «L'Absolu» non distribuées.
   Elles ne seront pas utilisées durant cette partie.

2. **Composez les équipes de la façon suivante :**
   - **pour une partie à 4 ou 5 joueuses :** la joueuse avec la carte «L'Absolu» de plus forte valeur est en équipe avec celle qui a la carte «L'Absolu» de plus faible valeur.
     Les 2 ou 3 autres joueuses forment l'équipe adverse.
   - **pour une partie à 6 joueuses :** formez 3 équipes de 2 joueuses, en respectant les paires de cartes «L'Absolu» suivantes : la carte de valeur 30 avec celle de valeur 35, la carte de valeur 31 avec celle de valeur 34, et enfin la carte de valeur 32 avec celle de valeur 33.

3. **Répartissez les cartes Aide de jeu devant les joueuses sur leur face sans le laurier.**
   Le symbole ☀, ☾ ou ⧫ présent sur chaque carte Aide de jeu est là pour rappeler la répartition des équipes autour de la table.
   La face des cartes Aide de jeu avec le laurier servira à indiquer plus tard les équipes ayant déjà remporté une manche.
   Note : pour les parties à 5, l'équipe de 3 personnes utilise forcément les cartes Aide de jeu avec le symbole ⧫

   Important : **les membres de chaque équipe ne changeront pas pendant la partie.**

   EXEMPLE :
   Lana a reçu la carte «L'Absolu» de valeur 35, elle fera donc équipe avec Élodie qui a reçu la carte de valeur 30. Les 3 autres joueuses formeront l'autre équipe.
   Lana et Élodie reçoivent les cartes Aide de jeu avec le symbole ☾ et les 3 autres joueuses reçoivent les cartes avec le symbole ⧫ (les cartes sont mises sur la face sans le laurier).

4. **Tout le monde place sa carte «L'Absolu» dans sa main.**
   **Mélangez le reste des cartes Arcane et distribuez face cachée le nombre de cartes suivant :**
   - **à 4 joueuses :** tout le monde reçoit 4 cartes Arcane de plus (donc une main de 5 cartes en tout).
   - **à 5 joueuses :** chaque membre de l'équipe de trois personnes reçoit 4 cartes Arcane de plus (donc une main de 5 cartes en tout) et chaque membre de l'équipe de deux personnes reçoit 3 cartes Arcane de plus (donc une main de 4 cartes en tout).
   - **à 6 joueuses :** tout le monde reçoit 3 cartes Arcane de plus (donc une main de 4 cartes en tout).

### DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en plusieurs manches, et chaque manche se déroule en une succession de **tours**. Au début de la partie, c'est la joueuse qui a reçu la carte «L'Absolu» de plus forte valeur qui commence. Par la suite, c'est toujours la joueuse qui a remporté le **tour précédent** qui recommence un nouveau tour.

Lors d'un tour de jeu, on joue en suivant le sens horaire et tout le monde joue **devant soi** la carte Arcane de son choix.
Quand une carte est jouée, si elle possède un **effet** ↯, il est résolu immédiatement, avant que la joueuse suivante ne joue.

Important : **Lorsque vous jouez une carte, indiquez à tout le monde son effet.**

**LE TOUR S'ARRÊTE LORSQUE TOUT LE MONDE A UNE CARTE POSÉE DEVANT SOI.**

À ce moment-là, on résout **simultanément** tous les **effets** ⧗ des cartes qui ont été jouées ce tour-ci.
On détermine aussi **au même moment** la joueuse qui remporte le **tour**.

Sauf si l'effet d'une carte en jeu indique le contraire, **c'est la personne qui a joué la carte Arcane de plus forte valeur qui remporte le tour**. Sa carte est défaussée.

Tous les **effets** ⧗ sont résolus. Si cela permet à certaines cartes en jeu d'être défaussées, elles le sont.

**Les cartes non-défaussées sont reprises en main par les joueuses qui les ont devant elles.**

> IMPORTANT : Les cartes avec un **effet** ⧗ sont toutes résolues à la fin du tour et simultanément. Si un effet vous demande de défausser une carte, on applique **aussi** l'**effet** ⧗ de cette carte là.
> Toutes les cartes qui doivent être défaussées le sont en même temps, au même moment que la carte qui remporte le tour.
>
> Note : Il y aura donc toujours au moins une carte défaussée à chaque **tour** (la carte qui remporte le tour) mais il est possible que plusieurs joueuses défaussent leur carte lors d'un même tour !

Si après ça aucune équipe n'a remporté la manche, on recommence un **nouveau tour**.
C'est la joueuse qui a remporté le tour précédent qui démarre le tour suivant.

EXEMPLE :




À la fin du tour, défaussez les cartes suivantes :

- «Le Secret», car elle a la plus forte valeur et remporte le tour, mais aussi grâce à l'**effet** ⧗ de la carte «Le Jour» (défaussez la carte rouge de plus forte valeur).
- «Le Calme», puisqu'au moins une carte rouge est en jeu et aussi grâce à l'**effet** ⧗ de la carte «La Mort» (défaussez la carte verte de plus faible valeur).
- «L'Été», car comme son effet l'indique, elle est la seule carte jaune en jeu.

Les 3 autres cartes sont reprises en main par les personnes qui les ont devant elles, aucun effet ne permet de les défausser.

## FIN DE LA MANCHE / FIN DE LA PARTIE

**Si à la fin d'un tour, une joueuse n'a plus qu'une seule carte en main, son équipe remporte immédiatement la manche.**




Si à la fin d'un tour, plusieurs joueuses n'ont plus qu'une seule carte en main, c'est **celle qui possède la carte de plus forte valeur en main** qui permet à son équipe de remporter la manche.



**Toutes les joueuses d'une équipe** qui ont remporté la manche retournent leur carte Aide de jeu sur la face avec le laurier.

EXEMPLE :
Lana et Sabrina ont fini ce tour-ci avec une seule carte en main. Lana avec la carte «L'Absolu» de valeur 31 et Sabrina avec la carte «Le Mensonge» de valeur 9. C'est donc Lana qui permet à son équipe de gagner la manche.

**Si à la fin d'une manche, aucune équipe n'a remporté la partie, préparez une nouvelle manche.**
Mélangez toutes les cartes Arcane, y compris les cartes restantes en main de toutes les joueuses et les cartes «L'Absolu» utilisées à la manche précédente.
Les équipes ne changent pas.

**Distribuez un nombre de cartes comme suit :**

- **à 4 joueuses :** une main de 5 cartes à tout le monde.
- **à 5 joueuses :** une main de 5 cartes à l'équipe de 3 personnes et une main de 4 cartes à l'équipe de 2 personnes.
- **à 6 joueuses :** une main de 4 cartes à tout le monde.

Note : comme les cartes «L'Absolu» ont été mélangées, il est maintenant possible qu'une joueuse en ait plusieurs en main et que d'autres n'en n'aient aucune.

**C'est la joueuse qui a remporté la manche pour son équipe qui commence le premier tour de cette nouvelle manche.**

**Si une équipe remporte une deuxième manche (leurs cartes Aide de jeu sont déjà sur la face avec un laurier), elle remporte la partie !**

**IMPORTANT :** Présages est un jeu par équipe, mais sans communication !
Vous ne pouvez pas communiquer sur la façon de jouer ou transmettre d'informations sur les cartes que vous avez en main. Sauf si l'effet d'une carte vous le permet.

## PRÉCISIONS

- Il est obligatoire d'appliquer l'effet d'une carte.
- Si l'effet d'une carte ne peut pas être appliqué, alors la carte est jouée sans effet.
- Les **effets** sont résolus immédiatement lorsque la carte est jouée.
- Un **effet** doit toujours être résolu en intégralité avant que la joueuse suivante ne joue.
- Le terme "EN JEU" désigne toutes les cartes posées devant les joueuses.




### LE MIROIR

Ce n'est pas la carte de la plus forte valeur qui remporte le tour et qui sera défaussée mais celle de plus faible valeur. Ignorez l'effet de «La Tristesse» si elle est jouée le même tour que «Le Miroir» puisque la carte de plus forte valeur ne peut de toute façon pas l'emporter.




### LA CHANCE

Si à la fin d'un tour vous finissez avec 0 carte en main grâce à l'effet de «La Chance», et que d'autres personnes finissent ce même tour avec 1 carte en main, c'est vous qui remportez la manche pour votre équipe !
On ne peut pas défausser «La Peur» grâce à l'effet de «La Chance».




### LA PEUR

Ignorez tout effet qui doit défausser «La Peur», elle est toujours récupérée en main par son propriétaire à la fin du tour. Le seul moyen de défausser «La Peur» est de remporter le tour avec.




### LA LOI

Si vous n'avez pas de carte en main qui vous permet de respecter la contrainte de «La Loi», vous pouvez jouer normalement la carte de votre choix.




### LE RÊVE

Joué devant vous, il est sans effet. Sinon il doit être joué devant quelqu'un qui n'a pas encore joué à ce tour.
Ce dernier doit immédiatement placer une carte de sa main devant vous.
Si c'est une carte avec un **effet**, appliquez tout de suite cet effet.




### LA JALOUSIE

Si la carte que vous récupérez a un **effet** , vous n'appliquez pas une deuxième fois son effet (cette carte est considérée comme déjà jouée).




### LA TRISTESSE

Ignorez la carte de plus forte valeur pour déterminer qui remporte ce tour.
C'est donc la seconde carte de plus forte valeur jouée qui l'emporte.




### LA COLÈRE

Si la carte remise en main est «La Loi», la contrainte de «La Loi» ne s'applique plus pour le reste du tour.
Si la nouvelle carte jouée a un **effet** , il s'applique immédiatement.




### LA TRAHISON

Récupérez une carte déjà jouée ce tour par une autre personne. Puis jouez une carte de votre main devant cette personne. C'est elle qui résout l'**effet** de la carte si elle en a un.
Si la carte remise en main est «La Loi», la contrainte de «La Loi» ne s'applique plus pour le reste du tour.




### L'ABSOLU

Les deux cartes sont échangées simultanément et secrètement. Elles sont posées face cachée puis chacun récupère la carte de l'autre.


## REMERCIEMENTS

Spiral Éditions remercie ses principaux playtesteurs : Cécile, Chloé, Côme, Élodie, Lana, La Ligue des Gentlemen, Max, Pochep, Robin & Takako.
Merci à Maxime de nous avoir confié ce beau projet et merci à Ben de l'avoir sublimé !
Et merci beaucoup à Dorine pour son aide précieuse dans le quotidien de Spiral.


# PRÉSAGES

Un jeu de Maxime Rambourg
Illustré par Ben Renaut


Edité par
Spiral Éditions

Distribué par
Blackrock Games

Mars 2025 - Un jeu Spiral Éditions
Graphismes : Ben Renaut