

# Alakazoö!



LIVRE DE RÈGLES

## INTRODUCTION

Alakazoo est un jeu de plateau familial pour deux à quatre joueurs. Vous y incarnerez des Magiciens en compétition dans un Tournoi Magique. Votre tâche sera d'invoquer des Créatures Fantastiques aussi vite que possible. Pour ce faire, vous lancerez des Sorts en activant des runes magiques sur vos Portails. Durant la compétition vous serez capables d'obtenir le soutien des Gardiens du Château, et vos efforts seront récompensés par des points accordés par l'audience. À la fin du tournoi, le Jury Magique, présidé par l'Archimage, évaluera votre maîtrise des arcanes magiques en vous attribuant des points supplémentaires. Le Magicien avec le total le plus élevé à la fin gagne et reçoit le titre de ARCANIMUS.

## MATÉRIEL



8 Plateaux Portail



72 Cartes Sort



15 grands jetons  
5 points



16 petits jetons 1  
point



5 Cartes capacité  
Gardien du Château



Un Marqueur  
PremierJoueur



3 Dés de Sort



4 Figurines Gardien du Château



12 Jetons Sombre  
Pouvoir



30 Jetons Pouvoir  
Magique

## MISE EN PLACE

Ici vous trouverez ce qu'il vous faudra faire avant que ne commence le Tournoi Magique:

1. Chaque joueur choisit un plateau Portail, une figurine Gardien du Château et reçoit trois jetons Pouvoir Magique qu'il place dans les emplacements libres de la figurine.



2. Préparez la pioche de cartes Sort. Pour une partie à 4 joueurs, toutes les cartes Sort appartenant à 2 Créatures Fantastiques sont remises dans la boîte. À 3 joueurs 3 Créatures Fantastiques et à 2 joueurs 4 Créatures Fantastiques. Les cartes remises dans la boîte ne peuvent être celles d'une Créature Fantastique dont le plateau Portail est en jeu.

3. Mélangez la pioche ainsi préparée et distribuez 4 cartes à chaque joueur. Ensuite chaque joueur en choisit 1 et passe le reste au joueur à sa gauche. Ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait choisi 4 cartes.

4. Piochez les 4 premières cartes et rangez-les, face visible, en une ligne divisée en 4 colonnes, facilement accessibles par tous les joueurs. Piochez ensuite 4 nouvelles cartes et ajoutez-en une à chaque colonne. Chaque colonne contient désormais 2 cartes face visible avec la carte du dessus recouvrant partiellement celle en dessous, tel qu'indiqué. Posez la pioche à côté de ces colonnes et laissez suffisamment d'espace pour une pile de défausse (Quand une carte est défaussée, peu importe la raison, elle est placée là, face visible) ainsi que pour les colonnes qui peuvent contenir jusqu'à 4 cartes chacune.



5. Distribuez une carte capacité Gardien du Château à chaque joueur. Les cartes restantes sont remises dans la boîte.




6. Placez les jetons Pouvoir Magique et Sombre Pouvoir sur la table de façon à ce que chaque joueur puisse y accéder facilement.





7. Le plus jeune joueur débute la partie – il prend les 3 Dés de Sort.

## DÉROULEMENT DU JEU



La partie se divise en tours. Chaque tour commence par la vérification des jetons Sombre Pouvoir du joueur actif. S'il en possède 3 il doit les remettre dans la réserve et passer les Dés au joueur suivant, en ne réalisant aucune autre action. S'il en a moins de 3, il choisit soit de passer son tour pour rendre tous ses jetons Sombre Po-  uvoir, soit réaliser une des 3 actions ci-dessous.



### Action 1



Choisissez un, deux ou les trois Dés de Sort et lancez-les (s'il y en a plusieurs, ils sont lancés simultanément). Les dés sont alors résolus un par un dans l'ordre de votre choix. Les résultats sont résolus comme suit :

 - Si ce symbole apparaît sur le dé, prenez un jeton Pouvoir Magique  de la réserve. Placez-le immédiatement sur n'importe quelle rune non recouverte par un jeton Pouvoir Magique de votre Portail, ou placez-le dans un emplacement libre de votre Gardien du Château, s'il en reste.



  - Si un des autres symboles apparaît sur le dé, choisissez une rune correspondante de votre Portail non recouverte par un jeton Pouvoir Magique. Placez-y alors un jeton Pouvoir Magique pris dans la réserve. Si aucune rune correspondante n'est libre (non recouverte) sur votre Portail alors prenez un jeton Sombre Pouvoir que vous placez sur un emplacement de votre Gardien du Château. Si aucun emplacement n'est libre, remettez dans la réserve un jeton Pouvoir Magique afin de libérer une place sur votre Gardien du Château.

**Note !** il est possible de recevoir plus d'un jeton Sombre Pouvoir dans le même tour mais vous ne pouvez en cumuler plus de 3 au total.

Si une situation vous amène à prendre un 4ème jeton, ne le faites pas.

**Note !** Si à la fin de votre tour, vous avez plus de 6 jetons Pouvoir Magique sur votre Portail, vous devez immédiatement remettre dans la réserve les jetons en excès (vous choisissez lesquels sont retournés).

Vous recevez ensuite un jeton Sombre Pouvoir que vous placez sur un emplacement de votre Gardien du Château. Si aucun emplacement n'est libre, remettez dans la réserve un jeton Pouvoir Magique afin de libérer une place sur votre Gardien du Château.

## Action 2

Vous devez SOIT choisir une des colonnes de Sorts, SOIT défausser autant de cartes que souhaité de votre main. Si vous choisissez une colonne, prenez toutes les cartes présentes et ajoutez-les à votre main. Ajoutez ensuite une carte Sort depuis la pioche sur chaque colonne de gauche à droite, une par une. Si vous choisissez de défausser des cartes Sort, piochez-en le même nombre ensuite.

**Note !** Si à la fin de votre tour vous avez plus de 4 Sorts dans votre main, défaussez suffisamment de cartes de votre choix pour ramener votre main à 4 cartes. Vous recevez ensuite un jeton Sombre Pouvoir que vous placez sur un emplacement de votre Gardien du Château. Si aucun emplacement n'est libre, remettez dans la réserve un jeton Pouvoir Magique afin de libérer une place sur votre Gardien du Château.



## Action 3

Vous utilisez le pouvoir de votre Gardien du Château. Pour ce faire, vous devez remettre dans la réserve un jeton Pouvoir Magique présent sur votre figurine. Si vous n'avez plus de jeton Pouvoir Magique sur votre Gardien du Château, vous ne pouvez utiliser cette action. Effectuez ensuite une des Actions Spéciales du Gardien du Château :

- Défaussez un Sort de votre main et prenez le Sort de votre choix dans une des colonnes sur la table.
- Échangez un Sort de votre main avec un de la main d'un adversaire. Nommez un type de Créature Fantastique que vous souhaitez recevoir de ce joueur. Il doit alors vous échanger une carte du type choisi. Si l'adversaire n'a pas le type choisi, vous piochez aléatoirement une carte dans sa main. Vous recevez ensuite un jeton Sombre Pouvoir que vous placez sur un emplacement de votre Gardien du Château. Si aucun emplacement n'est libre, remettez dans la réserve un jeton Pouvoir Magique afin de libérer une place sur votre Gardien du Château.
- Echangez un Sort de votre Portail avec un Sort de votre main.
- Echangez un Sort de votre Portail avec un Sort d'un Portail adverse. Vous recevez ensuite un jeton Sombre Pouvoir que vous placez sur un emplacement de votre Gardien du Château. Si aucun emplacement n'est libre, remettez dans la réserve un jeton Pouvoir Magique afin de libérer une place sur votre Gardien du Château.
- Action additionnelle sur la carte capacité de votre Gardien du Château (liste page 7 de ce livre de règles)

**Note !** Les Sorts échangés doivent être du même type (i.e. une tête contre une tête, etc.) mais peuvent appartenir à n'importe quelle Créature Fantastique.



Après avoir réalisé une des 3 actions décrites ci-dessus, vous pouvez placer n'importe quel nombre de Sorts de votre main sur votre Portail. Pour ce faire, le type du Sort doit correspondre à la position choisie et cette dernière doit avoir ses 2 runes activées (une rune est active si elle est recouverte par un jeton Pouvoir Magique). Avant de placer le sort, remettez dans la réserve les 2 jetons Pouvoir Magique.

**Note ! Dans le dernier tour de jeu, l'action Gardien du Château ne peut être utilisée contre un joueur ayant rempli les 9 emplacements de son Portail.**

Lorsque vous placez un Sort sur votre Portail, vous recevez jusqu'à 2 points : vous recevez 1 point si le Sort appartient à la Créature Fantastique figurant sur votre Portail et vous recevez 1 point si vous êtes le premier joueur à placer un Sort à cette position. Par exemple, si vous placez un Sort sur un espace de jambe gauche de votre Portail, vous vérifiez les jambes gauches sur les Portails adverses et s'ils sont tous vides vous marquez 1 point car vous êtes le premier à invoquer la jambe gauche de votre Créature Fantastique. Vous marquez également un autre point si la jambe gauche du Sort appartient à la Créature Fantastique indiquée sur votre Portail.

★ ★ ★

Après avoir éventuellement placé des Sorts sur son Portail, vous passez les dés de Sort au joueur assis à votre gauche et votre tour prend fin. Le joueur qui reçoit les dés commence alors son tour.



**Note ! Le Sort placé doit être du même type que la position du Portail sélectionnée (par exemple une tête sur une tête, etc.) mais il peut appartenir à n'importe quelle Créature Fantastique, celle figurant sur le Portail ou une autre. La décision de placer un Sort sur le Portail vous appartient.**

Ce n'est pas parce que vous avez en main un Sort correspondant à une position activée que vous devez le placer.

## LA FIN DE LA PARTIE

La fin du Tournoi Magique se déclenche quand un des joueurs remplit le dernier emplacement de son Portail. Il reçoit immédiatement 1 point pour avoir terminé le premier. Tous les joueurs doivent jouer le même nombre de tours. La partie se termine donc avant le tour du premier joueur.

## CALCUL FINAL

Le Jury Magique accorde des points additionnels pour la maîtrise des arcanes magiques.

Chaque colonne et ligne complète (celles contenant 3 Sorts) sur votre Portail est vérifiée.

**1.** Vous recevez 1 point par ligne ou colonne complète dont les Sorts appartiennent à la même Créature Fantastique.

**2.** Vous recevez 1 point par ligne ou colonne complète dont les Sorts appartiennent à 3 Créatures Fantastiques différentes.

**3.** Vous ne recevez aucun point pour les lignes ou colonne incomplètes ni pour celles qui contiennent 2 sorts d'une Créature Fantastique et 1 d'une autre.

Vous recevez également 1 point additionnel si tous les Sorts de votre Portail correspondent à la Créature Fantastique y figurant. Le portail n'a pas besoin d'être complet pour recevoir ce point.

Dans le calcul final des points, vous pouvez donc recevoir entre 0 et 7 points additionnels.

Une fois les points attribués à tous les joueurs, celui qui en totalise le plus est déclaré vainqueur du Tournoi Magique et obtient le titre de ARCANIMUS. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de Sort d'une même Créature Fantastique sur son Portail gagne. Si l'égalité persiste alors il n'y a aucun vainqueur.



## CAPACITÉS DU GARDIEN DU CHÂTEAU



1. Échangez un Sort de votre Portail avec n'importe lequel pris dans une colonne sur la table..



2. Échangez un Sort de votre Portail avec n'importe lequel pris dans la défausse.



3. Copiez une des capacités des autres Gardien du Château en jeu.



4. Au lieu de défausser 1 Sort de votre main, vous pouvez en défausser 2 et prendre 2 cartes de n'importe quelle colonne sur la table.



5. Échangez deux cartes avec un joueur au lieu d'une (recevez toujours 1 jeton Sombre Énergie)

## MODE SOLITAIRE

Choisissez 1 Portail et 2 Gardiens du Château. Vous débutez avec aucun jeton Pouvoir Magique sur vos figurines.

Préparez la pioche de cartes de Sorts. Utilisez les cartes provenant de 3 Créatures Fantastiques pour ce mode. Vous devez inclure la Créature Fantastique figurant sur votre Portail.

Créez les colonnes de Sorts sur la table comme pour une partie normale et piochez 4 cartes Sort. Il s'agit de votre main de départ.

Vous effectuez vos actions comme dans une partie normale mais pouvez stocker jusqu'à 6 jetons Pouvoir Magique ou Sombre Pouvoir sur vos Gardiens du Château, dans n'importe quelle configuration. Aussi, l'action de défausser des cartes sorts afin d'en piocher de nouvelles n'est pas permise dans ce mode.

Le but de ce mode est de finir d'invoquer l'ensemble des parties sur votre Portail avant que l'un de vos Gardiens du Château n'ait 3 jetons Sombre Pouvoir. Ce qui signifie que vous pouvez en stocker jusqu'à 4 répartis sur vos Gardiens du Château avant de perdre. Si vous finissez votre Créature Fantastique avant d'obtenir le cinquième jeton Sombre Pouvoir vous GAGNEZ !

Auteur du jeu: Marcin "Loknath" Podsiadlo

Illustration: Mateusz "Draegg" Stanisławski

Édition et Relecture: L'équipe Creativemaker

Mise en page des règles: Andrzej Stolarczyk

Traduction: Benoît Guillet

CREATIVEMAKER LLC. - 810 Pony Express Rd. Cheyenne, WY 82009, USA

CREATIVEMAKER Sp. z o.o. - ul. Ciepłownicza 23c, 31-574, Kraków, Poland

www.creativemaker.eu , www.cuberelic.com





## 1. L'extension Tommy, Le Furet Malin (24 cartes).

Là où il y a de l'ordre, il y a aussi du chaos – et son nom est Tommy. Vous ne saurez jamais ce qui va arriver quand Tommy apparaît

Il existe 2 types de cartes Tommy :



**A. Les cartes à usage unique.**



**B. Les cartes à effet permanent sur le jeu.**

Après avoir distribué les mains de départ et arrangé les 4 colonnes sur la table, piochez autant de cartes Tommy que le nombre de joueurs multiplié par 3 et mélangez les dans la pioche de cartes Sort. Lorsqu'une carte Tommy à usage unique apparaît (fond bleu) dans une colonne, elle prend effet immédiatement puis est défaussée du jeu et ne sera plus utilisée.

Si une carte à effet permanent (fond brun) apparaît, elle est placée visible de tous les joueurs. L'effet de cette carte va durer jusqu'à la fin de la partie.

Note ! Après la résolution de l'effet d'une carte Tommy, remplissez la colonne avec une nouvelle carte de la pioche Sort jusqu'à n'avoir que des Créatures Fantastiques dans la colonne.

Note ! Si un joueur pioche une carte Tommy depuis la pioche de Sort, il la défausse (elle sera remélangée par la suite) et pioche une nouvelle carte jusqu'à obtenir une Créature Fantastique.

## 2. L'extension L'Université Magique (26 cartes).

Cette extension contient 2 paquets de cartes :



**A. Des cartes Magiciens qui apportent une capacité passive à leur propriétaire.**



**B. Des cartes capacité de Gardien du Château qui apportent des actions additionnelles à nos petits amis.**

Savez-vous que les Gardiens du Château ont des pouvoirs magiques leur permettant de changer de forme ? Grâce à ces pouvoirs, les Gardiens du Château reçoivent des capacités supplémentaires que vous pouvez utiliser durant la partie.

Après la mise en place normale du jeu, distribuez 2 cartes Magiciens et 2 cartes Gardien du Château à chaque joueur. Sélectionnez-en 1 de chaque type et défaussez les 2 autres.

### 3. L'extension Livre de Magie (28 cartes)

Dans les pages de ce vieux grimoire de magie vous pouvez trouver des sorts spéciaux attendant simplement que de jeunes adeptes de magie les utilisent. Ce mode de jeu spécial change les règles de base et augmente la difficulté du jeu.



Cette extension contient un paquet de cartes de tâches spéciales que les joueurs peuvent utiliser de 3 façons.

- Ajoutez-les au jeu de base pour obtenir des points bonus en les complétant à la fin du jeu.
- Ajoutez-les au jeu de base pour changer les conditions de calcul des points à la fin de la partie. Dans ce cas, les joueurs ne recevront des points en fin de partie que pour les tâches complétées.
- Ajoutez-les comme variante du mode solitaire. Votre but est alors de remplir les 3 conditions des cartes Livre de Magie piochées.

Préparer une pioche de cartes Livre Magique en ne mélangeant que les cartes contenant des Créatures Fantastiques figurant sur les Portails en jeu. Distribuez-en ensuite 2 à chaque joueur qui en sélectionne 1 et la place face cachée à côté de son Portail. Durant la partie seul son propriétaire peut la voir, elle est dissimulée pour les autres. Défaussez la seconde.

Sur chaque carte il y a 3 lignes comprenant chacune deux symboles d'une Créature Fantastique et un symbole joker pouvant être remplacé par n'importe quel autre symbole de Créature Fantastique présente dans la partie. Le nombre près de chaque symbole indique le nombre de cartes Créature Fantastique portant ce symbole devant être présent sur votre Portail à la fin de la partie pour obtenir 1 point bonus.



À la fin de la partie, chaque joueur révèle sa carte et indique une ligne présente sur la carte. Si votre Portail possède les 3 cartes avec les symboles requis (ils n'ont pas besoin de former une ligne), vous avez rempli les conditions d'une ligne donnée. Vous recevez alors 1 point. Ensuite, de la même façon vous vérifiez les 2 autres lignes. De cette manière vous pouvez marquer entre 0 et 3 points bonus à la fin de la partie.

Note ! Vous ne pouvez utiliser les cartes Sort de votre Portail que pour remplir les conditions d'une seule ligne. La même carte ne peut être utilisée pour compléter 2 lignes même si le symbole correspond.