

Blackwood

Philippe Tapimoket  Alödäh

— Règle du Jeu —

Présentation

Blackwood est un village réputé pour ses nombreuses sorcières, la faute à la mystérieuse forêt pleine d'ingrédients magiques qui se dresse juste à côté. Mais ce matin, tout le village est en émoi ! Cela n'était pas arrivé depuis des dizaines d'années ! Le conseil des sorcières de Blackwood a décidé d'accueillir un nouveau membre en son sein. Leur choix se portera sur la meilleure sorcière de la région. A vous de montrer de quoi vous êtes capable !

Matériel de jeu

- 1 3 tuiles à assembler (village/forêt/cachette de Fagus)
- 2 12 marionnettes en bois (3 de chaque couleur)
- 3 8 cartes d'aide de jeu
- 4 40 cartes potion
- 5 56 cartes forêt
- 6 18 cartes sort
- 7 30 pièces de valeur 1
- 8 20 pièces de valeur 5
- 9 10 jetons Fagus Bok
- 10 1 pion chaudron
- 11 1 pion progression en forêt
- 12 1 jeton expédition
- 13 2 livrets de règle



Blackwood

Philippe Tapinoket & Alodah

Règle du Jeu

Vue d'ensemble

Pour intégrer le conseil des sorcières de **Blackwood**, vous devez vous illustrer dans ce que les sorcières savent faire le mieux : des potions ! Pour attirer les faveurs des membres du conseil, le mieux est encore de concocter les potions qu'elles aiment. Vous serez aidés dans cette tâche de vos marionnettes et des sortilèges que pourra vous échanger le magicien du village. Mais attention aux coups bas de vos adversaires qui n'hésiteront pas à prendre avant vous les ingrédients que vous convoitez.

Détail des éléments



Une partie de **Blackwood** se déroule en 3 expéditions en forêt, comptabilisées grâce au jeton expédition, sur la tuile village

A chaque tour, les marionnettes vont s'enfoncer de plus en plus profond dans la forêt à la recherche des ingrédients nécessaires à la préparation des potions. Ces ingrédients sont au nombre de 4 : crapaud/trèfle/champignon/chauve-souris.



Certaines potions demanderont plusieurs fois le même ingrédient.



Détail des cartes



carte forêt

Une carte forêt contient 1, 2 ou 3 ingrédients

1 - ingrédient(s) / 2 - coût



carte sort

1 - coût / 2 - effet



carte potion (recto)

- 1 - sorcière du conseil
- 2 - couleur de la potion
- 3 - ingrédients nécessaires à sa réalisation
- 4 - récompense lorsque la potion est réalisée
- 5 - Points de renommée



carte potion (verso)

Le verso d'une carte potion a deux orientations, selon son utilisation (voir actions facultatives p.8)

- 1 - lorsque la potion a été vendue
- 2 - lorsque la potion a été échangée contre un sort



Les cartes potions, sur leur verso, peuvent se superposer pour créer une frise !

Mise en place

- 1 Assemblez les trois plateaux qui constituent la surface de jeu
- 2 Placez le jeton expédition sur le village
- 3 Triez les cartes sorts et placez-les dans le village, à gauche.
Installez 1 carte de chaque sort à 2 sorcières, 2 cartes de chaque sort à 3 sorcières et utilisez les 3 cartes pour des parties à 4 sorcières
- 4 Mélangez les cartes potions et placez les 6 premières cartes recto visible, dans le village, à côté des cartes sorts.
- 5 Mélangez les cartes forêt et placez-les devant les 5 emplacements comme indiqué. *Remplissez les 3 premières lignes pour une partie à 2 sorcières, 4 lignes pour une partie à 3 sorcières, et 5 lignes pour une partie à 4 sorcières*
- 6 Placez le pion « progression en forêt » sur la première case forêt, près du village
- 7 Placez les pioches, les réserves de pièces et jetons au fin fond de la forêt, près de la roulotte de Fagus Bok



(village)



pour: 2 sorcières

3 sorcières 4 sorcières



8

Chaque sorcière prend les trois marionnettes de sa couleur et 8 pièces.



9

Choisissez une première sorcière et donnez-lui le pion chaudron.



(forêt)

(cachette de Fagot)



la partie peut commencer



5

Déroulement de La partie

Une partie de **Blackwood** se déroule en 3 expéditions, chacune découpée en 5 tours de jeu.

Un tour de jeu de **Blackwood** se décompose en 2 phases :

 **La recherche en forêt**

 **Le retour au village**

Lorsque le " retour au village " est terminé, on prépare le prochain tour

Recherche en forêt

Pour préparer des potions, les sorcières ont besoin d'ingrédients très spéciaux. Elles vont donc envoyer leurs marionnettes en forêt. En commençant par le possesseur du pion chaudron et continuant dans la sens horaire, chaque sorcière **doit** poser **une** marionnette sur une carte forêt. Si une sorcière a déjà ses 3 marionnettes en forêt, elle n'agit pas durant cette phase et doit attendre de récupérer une marionnette lors du « retour au village ».

Une sorcière peut poser sa marionnette sur n'importe quelle carte forêt libre (une carte forêt ne peut accueillir qu'une seule marionnette).

Mais attention à la position du pion progression en forêt !

Durant son tour, une sorcière peut également effectuer des actions facultatives autorisées pendant cette phase (*détaillées p.8*).

Retour au village

A la fin de la journée, les marionnettes rapportent à la sorcière qui les a invoqués leurs trouvailles. Les marionnettes sont de petits êtres magiques qui sentent l'essence magique des ingrédients nécessaires à la fabrication des potions. C'est très pratique, mais leur service ont un coût !

Première sorcière

Le pion de progression en forêt indique la colonne de cartes qui sera résolue ce tour-ci. La première chose à faire pendant le retour au village, est de regarder la couleur de la marionnette **la plus éloignée** du pion progression en forêt sur cette colonne. La propriétaire de la marionnette prend le pion chaudron. Ce sera la première sorcière pour le prochain tour.

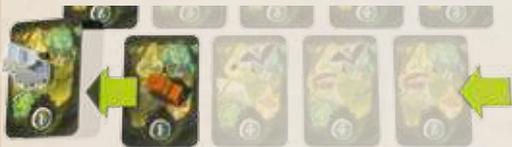
Si aucune marionnette ne se trouve dans la colonne, le pion chaudron ne change pas de propriétaire et on passe directement à la préparation du tour suivant.



Achat des ingrédients

Une fois la première sorcière déterminée, les sorcières vont résoudre la colonne indiquée par le pion progression en forêt, en commençant par la marionnette **la plus proche** du pion progression en forêt. La propriétaire de la marionnette peut acheter, si elle le souhaite, la carte forêt sur laquelle se trouve sa marionnette. Dans ce cas, elle paie le prix indiqué à la réserve et pose la carte devant elle, face visible. Toutes les sorcières doivent pouvoir voir à tout moment les cartes possédées par leurs adversaires.

Si la sorcière ne veut pas prendre la carte forêt ou ne peut pas payer son prix, elle est défaussée. Durant son tour, une sorcière peut également effectuer une ou plusieurs actions facultatives autorisées pendant cette phase (*détaillées p.8*).



Ensuite, les cartes forêt glissent horizontalement vers le village, pour combler l'espace. On continue de résoudre la colonne, par la marionnette la plus proche du pion progression en forêt, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de marionnette dans la colonne.



3



2

Une marionnette, par le biais d'un glissement, peut arriver devant une autre. Dans ce cas, elle est résolue avant.



Il est possible qu'une sorcière ne reprenne pas de marionnette pendant le retour au village. Dans ce cas, elle ne peut pas agir pendant cette phase, et donc faire d'action facultatives.



Les marionnettes qui ne sont pas reprises pendant un tour pourront l'être lors d'un tour ultérieur.

Fin de tour

Lorsque toutes les marionnettes de la colonne où se trouve le pion progression en forêt ont été reprises, le tour prend fin. On complète la forêt avec des nouvelles cartes forêt (cf mise en place), on pioche de nouvelles cartes potions pour en avoir 6 dans le village, puis le pion progression en forêt avance d'une case. La sorcière possédant le pion chaudron devient la première sorcière et une nouvelle « recherche en forêt » débute.



Actions facultatives

Durant son tour, pendant la recherche en forêt ou le retour au village, une sorcière peut effectuer des actions facultatives, autant qu'elle le souhaite ou qu'elle peut, dans l'ordre de son choix. Les symboles indiquent à quelles phases les actions peuvent être effectuées. Il n'est pas possible d'agir pendant le tour d'un adversaire.

Préparer une potion



Lorsqu'elle reprend une marionnette (*retour au village*), une sorcière peut, si elle le souhaite, préparer une ou plusieurs potions. Pour cela, elle doit avoir les ingrédients nécessaires sur les cartes forêt devant elle, et défausse celles qui ont été utilisées. Il est possible de séparer les ingrédients sur une même carte en plusieurs potions, mais chaque ingrédient ne peut être utilisé qu'une seule fois. Si certains ingrédients ne sont pas utilisés sur les cartes défaussées pour préparer des potions, ils sont perdus. Lorsqu'une sorcière prépare une potion, elle prend la carte et le nombre de pièces indiqué sur la carte.

Echanger des potions contre un sort



Pour l'aider dans sa tâche et prendre l'avantage sur ses concurrentes, une sorcière peut aller demander de l'aide à Tapimoket, le magicien du village. Celui-ci peut échanger des sorts contre des potions et un peu d'argent. Les potions demandées dépendent du sort concerné. Le premier sort acheté par une sorcière coûte 2 pièces. Chaque nouveau sort augmente son coût d'une pièce. Ainsi le second sort acheté par une sorcière coûtera 3 pièces, le suivant 4 pièces et ainsi de suite, sans oublier les potions ! Les sorts sont en nombre limités, mais une sorcière peut avoir autant de sorts qu'elle veut, et plusieurs fois le même. Lorsqu'une sorcière utilise des potions pour acquérir un sort, elle retourne les 2 cartes concernées du côté « sort ». Cela n'affecte pas les points de renommée accordés par la potion.

Vendre une potion



Les sorcières ont pour vocation de rendre service aux gens. En échange, ces derniers leur offrent ce qu'ils peuvent (*légumes, petits travaux, courses...*). Une sorcière peut demander de l'argent sonnante et trébuchante, mais ce n'est pas très bien vu dans la sorcellerie et sa renommée va baisser. A tout moment pendant son tour, une sorcière peut vendre une potion. Elle retourne la carte potion concernée dans le sens « vente », puis prend 3 pièces de la réserve. Une potion vendue fait perdre 2 points de renommée à la sorcière (*les points ont déjà été déduit sur la carte*).

Lancer un sort



selon le sort

A son tour, une sorcière peut également utiliser un ou plusieurs sorts. Un sort utilisé est retourné pour montrer qu'il est épuisé. Les sorts se réactivent à la fin de chaque expédition (*manche*). **Attention, certains sorts s'utilisent à une phase bien précise : la recherche en forêt, ou le retour au village.**

Demander un peu d'argent à Fagus Bok



Les ingrédients magiques et les sorts du magicien coûtent cher. Il peut arriver qu'une sorcière soit à court d'argent, surtout s'il ne lui reste plus de potion à vendre. Pas d'inquiétude, le mystérieux bonimenteur Fagus Bok est toujours prêt à prêter un peu d'argent. Mais on ne sait jamais ce qu'il demandera en échange... Pour cette raison, il est très mal vu de faire affaire avec lui. Mais on n'a pas toujours le choix. Une sorcière peut, à tout moment pendant son tour, demander de l'argent à Fagus Bok si elle n'a que 2 pièces ou moins. Elle prend 5 pièces de la réserve et un jeton « Fagus bok », qui lui retirera 5 points de renommée en fin de partie.

Rappelez-vous que pour jouer pendant le " retour au village ", une sorcière doit être en mesure de reprendre une marionnette (qui se trouve dans la colonne du pion progression en forêt).

Fin d'expédition

À la fin du cinquième tour, lorsque le pion progression en forêt arrive au fin fond de la forêt, l'expédition touche à sa fin. Le tour se déroule normalement. Mais à la fin de celui-ci, si les sorcières possèdent encore des ingrédients devant elles, ceux-ci se périment et doivent être vendus la moitié de leur prix (*arrondi à l'inférieur*). Faites la somme des ingrédients devant chaque sorcière avant d'effectuer la division.

Ensuite, les cartes sorts sont retournées sur leur face « active ». Si des marionnettes sont en forêt, elles seront reprises lors de la prochaine expédition.

Le jeton expédition est avancé et le pion progression en forêt est placé sur la première case forêt, près du village (cf mise en place).

Une nouvelle expédition en forêt se prépare, en commençant par le possesseur du pion chaudron.

À la fin de la 3^{ème} expédition, la partie prend fin.



Ce sort permet à la sorcière qui l'utilise de poser une seconde marionnette durant la phase de recherche en forêt.

Détails des sorts

Les symboles indiquent à quelles phases les sorts peuvent être lancés.

Ce sort permet à la sorcière qui l'utilise d'échanger les places de deux cartes forêts libres. Il n'est pas possible de déplacer une carte sur laquelle se trouve une marionnette (à soi ou adverse).



Ce sort permet à la sorcière qui l'utilise de prendre les 5 premières cartes de la pioche, et d'en acheter une, si elle le souhaite, à la moitié de son prix, arrondi à l'inférieur. Les cartes restantes sont ensuite défaussées.



Ce sort permet à la sorcière qui l'utilise de ne pas payer au moment de prendre une carte forêt sur laquelle se trouve sa marionnette.



Ce sort permet à la sorcière qui l'utilise d'ajouter un ingrédient manquant à la préparation d'une potion.

Ce sort permet à la sorcière qui l'utilise de forcer un adversaire à déplacer une de ses marionnettes en forêt. La sorcière qui possède cette marionnette doit la mettre sur une autre carte forêt, et prend 2 pièces de la réserve en compensation.

La sorcière qui a lancé le sort peut poser une marionnette sur la carte libérée ou pas.



Fin de partie

La partie se termine à la fin de la troisième expédition. La partie peut se terminer prématurément si toutes les potions ont été préparées.

Les sorcières additionnent les points de renommée sur les cartes potions. Chaque série de 3 pièces chez une sorcière rapporte également 1 point de renommée. Pour les sorcières qui sont allées demander de l'argent à Fagus Bok, n'oubliez pas de retirer les points de renommée perdus.

En cas d'égalité, c'est la sorcière avec le moins de potion qui remporte la partie. Si l'égalité persiste, la sorcière la plus riche l'emporte.

La sorcière avec le plus de renommée à l'issue de ce décompte est officiellement choisie pour intégrer le conseil des sorcières de **Blackwood**. Trouvez-lui un nom et un familier !

Charlotte Bouldepoil

Doyenne des sorcières, Charlotte a naturellement pris la tête du conseil à sa création. Devant le nombre croissant de sorcières attirées par la forêt de **Blackwood**, il fallait bien mettre un peu d'ordre. Elle est très critique envers celles qui pratiquent la sorcellerie en dilettante et reste nostalgique de sa jeunesse, où les sorcières étaient moins nombreuses mais déterminées. La sorcellerie n'est pas un jeu, mais un art ! Elle n'est cependant pas avare de conseils envers une jeune apprentie sérieuse et motivée.

Certains diront d'elle qu'elle est devenue acariâtre avec l'âge et d'étranges rumeurs courent. C'est tout le contraire, mais cette réputation lui rend bien service.



Nocturna Hulotte

Sortie major de promo, Nocturna possède une insatiable soif d'apprendre. Son sens de l'organisation irréprochable l'a amené à devenir archiviste de **Blackwood** et secrétaire du conseil. Elle s'occupe de classer et restaurer les vieux parchemins et grimoires et il paraît même qu'elle a retrouvé de vieilles recettes oubliées. On ne compte plus le nombre de fois où, prise par son travail, elle est restée éveillée toute la nuit...



Vipérine Poison

Vieille amie de Charlotte, Vipérine s'est installée dans les marais du nord pour étudier de nouvelles plantes et inventer de nouvelles potions. Avec le temps, elle s'est imprégné de ce lieu gé. Elle s'amuse de tout et aime contempler le temps qui passe. Son savoir unique lui a valu d'être invitée à intégrer le conseil de **Blackwood**.



C'est l'une des rares personnes à vraiment connaître Charlotte, et elles restent souvent toutes les deux de longues heures après les réunions du conseil à boire le thé et à discuter du bon vieux temps. Bien que peu avenantes d'aspect, ses potions sont connues pour être délicieuses !

Miss Abigail Scouic

Dernière arrivée au conseil de **Blackwood**, la jeune Abigail possède de grandes dispositions pour la sorcellerie et elle en est bien consciente. Le conseil l'a intégré pour la garder à l'oeil. Sa jeunesse a permis de résoudre certains problèmes en abordant les choses différemment, mais ne fait pas toujours bon ménage avec la rigueur de Charlotte. Heureusement, Nocturna et Vipérine sont là pour calmer les quelques frictions.





Tapimoket Le magicien

Ancien magicien du Roi, Tapimoket a décidé de prendre une retraite bien méritée dans le mystérieux village de **Blackwood**.

Il apprécie l'atmosphère de ce lieu et l'agitation qui l'habite. Aussi sage que humble, il porte une certaine admiration à l'art des sorcières, qui lui est inconnu. De ce fait, il ne refuse jamais un échange de savoir avec des sorcières. Fin observateur, il a percé à jour le jeu de Charlotte et s'amuse de la voir jouer à la méchante " marâtre ".

Fagus Bok, Le bonimenteur

Bourgeon sorti d'un hêtre ensorcelé il y a des générations, les origines de Fagus Bok se sont, depuis, perdues. Arbre privé de ses racines, il a décidé de parcourir le monde. Mais ses pas le ramènent inmanquablement à **Blackwood**.

Devenu bonimenteur par amusement, cette activité lui permet de rencontrer un grand nombre de personnes. Mais étant unique, beaucoup le craignent et se méfient de lui autant qu'ils apprécient les mystérieuses marchandises qu'il transporte.

Conscient de ce qu'il doit à **Blackwood**, il est toujours prêt à prêter un peu d'argent aux sorcières qui lui demandent.



Crédits

Auteur : **Philippe Tapimoket**

Illustrations : **Alödâh**

Graphisme : **Thomas Dutertre**

Direction et rédaction : **Rémi Gruber**

Relecture : **Arnauld et Virginie Poterlot, Tapimoket**

Traduction anglaise : **Barry Doublet**

L'auteur tient à remercier tous les testeurs, en particulier Jonathan Rossignol, Eric Mendez, Virginie Poterlot et Fannie Bernard. Merci au jury de Ludix session 2015. Merci à Rémi Gruber pour son inconscience à signer avec moi ;) Thanks a lot to Kim for her help. Et surtout un grand merci à Linomoket pour sa patience et son soutien.

RUNES Editions 2017
2 rue de Barneau
77111 SOLERS
FRANCE
Imprimé en Pologne



