

AURUM

 Shreesh Bhat

 Stevo Torres, Peter Wocken

10+

3-4

30min

Après des années d'expérimentation, vous et vos confrères alchimistes avez réussi à transmuter le métal en or ! Il ne vous reste plus qu'à parfaire la formule et trouver la combinaison des métaux qui produit l'or le plus pur. Pour cela, de nombreuses expériences seront nécessaires.

Aurum est un jeu de plis compétitif. Vous y incarnez des alchimistes qui transforment des métaux communs en or, et marquez des points en accumulant cet or et en pariant sur le nombre de plis que vous allez remporter. Marquez le plus de points sur 2 des 3 manches pour remporter la partie.

CONTENU



Cartes Métal commun :

50 cartes (5 couleurs différentes, numérotées de 1 à 10)

SEULEMENT COMME MANCHE	INDS	OR	PLIS
1. Au début d'une manche, piochez une carte. Révélez-la et vérifiez si elle correspond à votre ambition . Si oui, c'est le nombre de plis que vous avez gagné. Sinon, piochez une autre carte. Si elle correspond à votre ambition , piochez une autre carte jusqu'à ce que vous n'en trouviez plus.	2 plis	1 plis	1 plis
2. Le 1 ^{er} joueur ambitieux se présente et annonce le nombre de plis qu'il veut remporter.	2 plis	1 plis	1 plis
3. Le 2 ^e joueur ambitieux se présente et annonce le nombre de plis qu'il veut remporter.	2 plis	1 plis	1 plis
4. Les autres joueurs ambitieux se présentent et annoncent le nombre de plis qu'ils veulent remporter.	2 plis	1 plis	1 plis
5. Les ambitions qui se joignent à votre Ambition sont ajoutées à votre Ambition et vous devez piocher une autre carte à votre choix. Si vous n'en trouvez plus, piochez une autre carte.	2 plis	1 plis	1 plis
6. Toutes les cartes 10 jouées lors d'une manche sont récupérées.	2 plis	1 plis	1 plis
7. Les ambitions les plus nombreuses gagnent une manche. Le joueur qui a le plus de plis gagne la manche.	2 plis	1 plis	1 plis
8. Les ambitions les plus nombreuses gagnent une manche. Le joueur qui a le plus de plis gagne la manche.	2 plis	1 plis	1 plis

Cartes de référence :

4 cartes



15 Cartes Or

Valeur 0 : 4 de chaque
Valeurs 1-3 : 2 de chaque
Valeurs 4-8 : 1 de chaque



Vainqueur de la manche

4 pépites d'or

ICONOGRAPHIE



Bismuth



Cuivre



Phosphore



Argent



Zinc



Or



**Jeton
1^{er} joueur**

APERÇU DU JEU

Si vous connaissez déjà le principe d'un jeu de plis, vous pouvez lire ce qui suit pour avoir un aperçu rapide des bases du jeu. Si vous ne connaissez pas les jeux de plis, commencez par lire les instructions de mise en place.

La règle d'or : à l'inverse de la quasi-totalité des jeux de plis, dans *Aurum*, vous NE POUVEZ PAS jouer une carte dont la couleur a déjà été jouée.

Étapes d'une manche

1. Au début d'une manche, jouez une carte Métal commun de votre main pour annoncer une **enchère**, c'est-à-dire le nombre de plis que vous ou votre équipe allez remporter, définie par la valeur de cette carte. À 4 joueurs, on retient uniquement la carte de plus forte valeur de chaque équipe.
2. Le 1^{er} joueur **ouvre** le premier pli avec n'importe quelle carte Métal commun.
3. Il est interdit de jouer une carte dont la couleur a déjà été jouée (sauf carte Or).
4. La plus haute valeur remporte le pli. L'or est un atout et surpasse les autres métaux.
5. La personne qui a joué la carte Métal commun la plus faible ajoute une carte Or de la réserve de la même valeur que cette carte à son stock. Ensuite, elle ouvre le pli suivant.
6. Toutes les cartes Or jouées lors d'un pli regagnent la réserve.
7. La manche se termine immédiatement lorsque vous Ne pouvez PAS jouer de carte Métal commun : et n'avez pas de carte Or à jouer, **OU** choisissez de ne pas jouer une carte Or.

Passez ensuite au décompte des points pour déterminer l'équipe ou la personne qui remporte la manche et donc l'une des pépites d'or.

L'équipe ou la personne qui remporte 2 manches remporte la partie.

INTRODUCTION

À 4 joueurs, formez 2 équipes de 2 joueurs. Les membres des deux équipes s'assoient de façon alternée. Le but du jeu est de marquer un maximum de points en annonçant correctement le nombre de plis que l'équipe va remporter et en collectant de l'or. La première équipe qui gagne deux manches l'emporte.

À 3 joueurs, il n'y a pas d'équipe, vous jouez les uns contre les autres.

GLOSSAIRE

Aurum est un jeu de plis et utilise un lexique propre à ce type de jeu. Voici une liste explicative des termes que vous pouvez rencontrer dans la règle.

Atout : une couleur qui vaut plus que n'importe quelle autre. Dans *Aurum*, c'est l'Or qui joue ce rôle : une carte Or surpasse systématiquement toute carte Métal commun et remporte automatiquement le pli. S'il y a plusieurs cartes Or dans le même pli, la carte Or de plus forte valeur l'emporte.

Couleur : famille de cartes. Dans un jeu de cartes classique, les couleurs sont : cœur, trèfle, pique et carreau. Dans *Aurum*, les couleurs sont : Bismuth ☿, Cuivre ♀, Phosphore ⚡, Argent ☾, Zinc ⚡ et Or ☼ (ce dernier étant l'atout). Attention : contrairement à la plupart des jeux de plis, lorsque c'est votre tour, vous **ne pouvez pas** jouer une carte d'une couleur déjà jouée avant vous dans le même pli (sauf Or).

Enchère : au début de chaque manche, vous consultez vos cartes et tentez de prédire le nombre de plis que vous allez remporter lors de cette manche : c'est votre enchère.

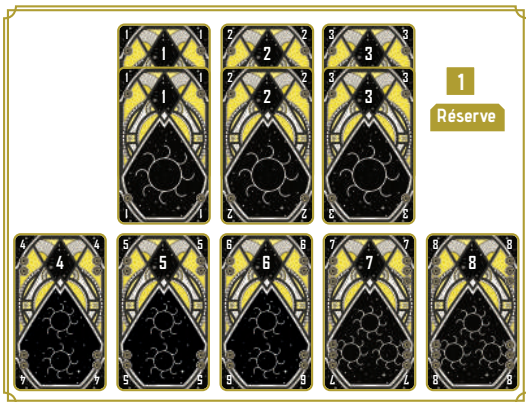
Manche : série de plis. Après avoir disputé le premier pli, on dispute le deuxième, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la manche. Celle-ci se déclenche lorsque toutes les cartes ont été jouées ou lorsqu'une personne ne peut pas (ou ne veut pas) jouer une carte de sa main.

Niveau : valeur d'une carte. Le niveau des cartes Métal commun va de 1 à 10, 10 étant le plus haut niveau. Le niveau des cartes Or va de 1 à 8.

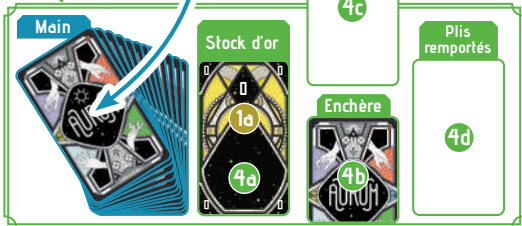
Ouvrir un pli : jouer la première carte d'un pli. Dans *Aurum*, c'est la personne qui a joué la carte la plus faible d'un pli qui ouvre le pli suivant.

Pli : phase de jeu durant laquelle chacun, dans le sens horaire, joue une carte de sa main. C'est aussi l'ensemble des cartes jouées durant cette phase.

Remporter un pli : la personne qui a joué la carte de plus forte valeur d'un pli remporte le pli et rassemble les cartes qui le composent devant elle.



CHAQUE JOUEUR



MISE EN PLACE (À 4 JOUEURS)

1 Réserve - Placez toutes les cartes Or face visible au centre de la zone de jeu, à portée de main de tous les joueurs.

1a Chaque personne reçoit une carte Or de valeur 0.

2 Mélangez toutes les cartes Métal commun et distribuez-en 12 à chacun, face cachée.

2a Une fois que vous aurez fini de distribuer, il vous restera 2 cartes. Placez-les face visible à côté des cartes Or : les joueurs doivent avoir connaissance de ces cartes au moment où ils font leur enchère. À l'issue de chaque manche, ces cartes seront remélangées aux autres et 2 nouvelles cartes seront mises de côté.

3 1^{er} joueur - Déterminez la personne qui jouera en premier au hasard et donnez-lui le jeton 1^{er} joueur. Le jeton tourne dans le sens horaire au début de chaque manche.

4 Chaque joueur - Laissez un peu de place devant vous pour les zones suivantes :

4a Stock d'or - Stockez vos cartes Or ici.

4b Enchère - Placez, face visible, la carte qui définit la valeur de votre enchère ici.

4c Cartes jouées - Jouez vos cartes au centre de la table.

4d Plis remportés - Collectez ici les plis que vous remportez.

À 3 joueurs, les modifications suivantes s'appliquent :

- Retirez toutes les cartes Cuivre ♀ et la carte 10 des autres métaux communs. Ne conservez donc que les cartes 1 à 9 du type Bismuth ♂ Phosphore ♁, Argent ☾ et Zinc ⚡.
- Une fois la distribution réalisée, il n'y aura pas de cartes restantes.
- Retirez du jeu la carte Or 8.

À retirer :



DÉROULEMENT DU JEU

Enchère

• Une fois que les cartes Métal commun ont été distribuées, chaque personne consulte sa main et détermine combien de plis son équipe va remporter lors de cette manche : ce sera son enchère. En commençant par la personne avec le pion 1^{er} joueur puis dans le sens horaire, posez face visible une carte Métal commun de votre main dont la valeur correspond au nombre de plis que vous pensez remporter, avec votre partenaire à 4 joueurs, ou en solo à 3 joueurs.

IMPORTANT : pour chaque équipe, seule l'enchère la plus haute de chaque personne est retenue.

Exemple : vous jouez une enchère de 4. Votre partenaire joue 2. L'enchère de votre équipe est donc de 4.

Dans une partie à 3 joueurs, choisissez chacun une carte Métal commun de votre main dont la valeur correspond au nombre de plis que vous pensez remporter et placez-la face cachée devant vous. Lorsque tout le monde est prêt, révélez simultanément vos enchères.

• La personne avec le pion 1^{er} joueur ouvre la manche en jouant une carte de sa main. Ensuite jouez dans le sens horaire chacun votre tour. Une fois que tout le monde a joué une carte, déterminez qui remporte le pli.

Jouer des cartes

La première carte posée pour ouvrir un pli peut être de n'importe quel Métal commun. **Vous ne pouvez pas ouvrir un pli avec une carte Or.**

Le jeu se poursuit ensuite dans le sens horaire.

Vous **N'AVEZ PAS LE DROIT** de jouer une carte dont la couleur a déjà été jouée dans le pli. En d'autres termes, chaque type de métal commun ne peut apparaître qu'une seule fois par pli.

Au lieu de jouer une carte Métal commun, vous pouvez jouer une **carte Or** de votre stock, quelles que soient les cartes précédentes (même de l'or). L'or est un atout qui surpasse toute carte Métal commun.

Remplacer une enchère : avant que la première carte d'un pli ne soit posée par la personne qui ouvre, vous pouvez dépenser **une** carte Or de votre stock pour échanger votre carte d'enchère (ou celle de votre partenaire) avec une carte de votre main. La carte Or ainsi dépensée est remise dans la réserve.

Exemple - Remplacer une enchère



Votre partenaire a joué une enchère de 7 (contre 3 pour vous), ce que vous jugez élevé.



Vous remettez un 3 Or de votre **stock** à la réserve.



...pour échanger le 7 de votre partenaire avec un 4 de votre **main**.

4 L'enchère de votre équipe est maintenant de 4 (vous récupérez le 7 en main).

Remporter le pli

La personne qui a joué la carte Métal commun de plus **forte** valeur remporte le pli, sauf si au moins une carte Or a été jouée : dans ce cas, c'est la personne qui a joué la carte Or qui remporte le pli. S'il y a plusieurs cartes Or, la plus élevée parmi elles l'emporte.

La personne qui a joué la carte Métal commun de plus **faible** valeur récupère une carte Or de valeur égale à cette carte depuis la réserve (si disponible) et l'ajoute à son stock, face visible. C'est aussi cette personne qui ouvrira le prochain pli. Toute égalité (par exemple pour savoir qui remporte le pli, qui ouvre le prochain pli ou qui remporte une carte Or) est tranchée en faveur de la personne qui a joué une carte en dernier.

Exemple - Égalité (à 3 joueurs)

Vous remportez le pli car même si deux 5 ont été joués, c'est vous qui avez joué votre carte en dernier. Le premier joueur reçoit un 4 Or de la réserve s'il est disponible.

Troisième joueur (vous)



Premier joueur



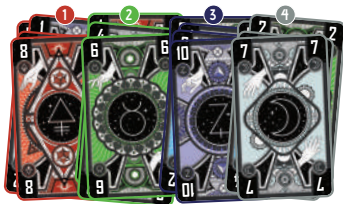
Deuxième joueur

La personne qui remporte le pli rassemble les cartes Métal commun de ce pli et les place dans la zone *Plis remportés* devant elle. Elle fera de même pour chaque pli remporté en veillant à séparer chaque pli pour pouvoir facilement les recompter - à la fin de la manche, le nombre total de plis remportés par l'équipe (à 4 joueurs) sera comparé à la valeur annoncée lors de l'enchère.

À 3 joueurs, ce décompte se fait individuellement.

Les cartes Or jouées dans un pli sont remises dans la réserve et pourront être collectées lors des plis à venir.

Exemple - Plis remportés



Vous avez récupéré 4 plis. À la fin de la partie, vous ferez la somme de ces plis et de ceux de votre partenaire pour comparer le résultat à l'enchère annoncée par votre équipe.

Fin de la manche

La manche se termine immédiatement lorsque vous ne pouvez PAS jouer de carte Métal commun :

- et n'avez pas de carte Or à jouer,
OU
- choisissez de ne pas jouer une carte Or.

Lorsqu'une personne met un terme à une manche de cette façon, elle doit révéler sa main pour prouver qu'elle n'a effectivement aucune carte Métal commun valide. Le pli non terminé de fin de manche n'affecte pas le décompte des points ; il ne compte pas pour les enchères et les cartes jouées dans ce pli sont défaussées. La personne qui a joué la carte Métal commun de plus faible valeur ne collecte **pas** de carte Or.

Exemple - Fin de manche (impossibilité de jouer)

Ici, aucune de vos cartes en **main** n'est jouable car il est interdit de jouer une couleur déjà jouée.



Exemple - Fin de manche (refus de jouer une carte Or)

Aucune de vos cartes en **main** n'est jouable et vous ne voulez pas dépenser de cartes Or de votre **stock**.



DÉCOMPTE DES POINTS

Résultat des enchères

- **Moins qu'annoncé** : si l'équipe a gagné moins de plis qu'annoncé, elle ne marque aucun point d'enchère.
- **Plus qu'annoncé** : si l'équipe a gagné plus de plis qu'annoncé, elle marque autant de points que la valeur de son enchère.
- **Autant qu'annoncé** : si l'équipe a gagné exactement le nombre de plis annoncé, elle marque le double de la valeur de son enchère.

À 3 joueurs, ce résultat se fait individuellement.

Cartes Or

La valeur des cartes Or du stock de chaque personne dépend de leur niveau :

- **Les cartes de niveau 0** valent 0 point chacune.
- **Les cartes de niveau 1-3** valent 1 point chacune.
- **Les cartes de niveau 4-6** valent 2 points chacune.
- **Les cartes de niveau 7-8** valent 3 points chacune.

Chaque équipe marque autant de points que son score d'enchère + la somme des cartes Or remportées par chacun des partenaires. **L'équipe qui obtient le total le plus élevé gagne la manche et reçoit une pépite d'or.** En cas d'égalité, la pépite va en priorité à l'équipe qui a réussi autant de plis qu'annoncé, puis à celle qui possède la carte Or de plus forte valeur.

À 3 joueurs, ce décompte se fait individuellement.

DÉBUT DE LA MANCHE SUIVANTE

À 4 joueurs, remettez toutes les cartes Or dans la réserve et remélangez toutes les cartes Métal commun. Distribuez 12 cartes Métal commun et une carte Or de valeur 0 à chaque personne. Mettez les 2 cartes Métal commun non distribuées de côté, face visible, près de la réserve des cartes Or.

À 3 joueurs, remettez toutes les cartes Or (sauf celle de niveau 8) dans la réserve et remélangez toutes les cartes Métal commun. Distribuez 12 cartes Métal commun et une carte Or de valeur 0 à chaque personne.

La personne assise à gauche de celle avec le jeton 1^{er} joueur lors de la précédente manche récupère ce jeton et ouvre le premier pli de la manche suivante.

FIN DE LA PARTIE

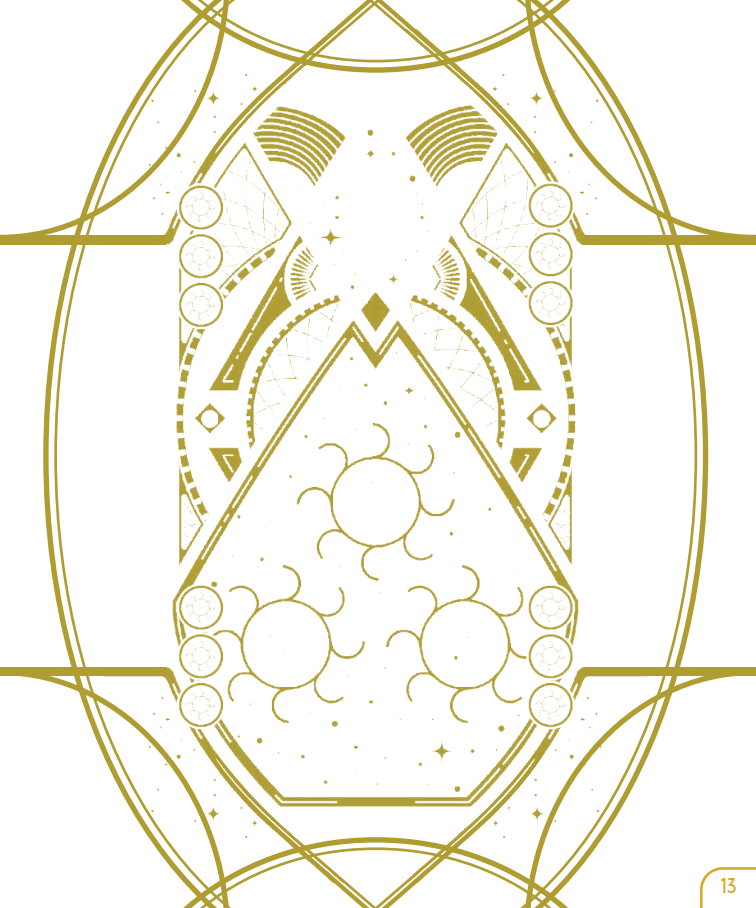
La partie se joue en deux manches gagnantes. À 4 joueurs, si chaque équipe gagne une manche, jouez une troisième manche - *une manche en or* - pour vous départager.

À 3 joueurs, la partie se joue en deux manches gagnantes sur les trois. Chacun aura été 1^{er} joueur une fois.

La personne qui a le plus de pépites d'or à l'issue des 3 manches gagne la partie (*une personne qui gagne les 2 premières manches gagne donc de fait la partie*). S'il y a égalité, la personne qui a fait l'enchère la plus élevée lors de la dernière manche l'emporte.

PRÉCISIONS UTILES

- Chaque fois qu'une carte Or est jouée, soit dans un pli, soit pour échanger une enchère, elle rejoint la réserve et redevient disponible pour les joueurs (ils pourront la collecter grâce aux plis à venir).
- Si tous les joueurs jouent une carte Métal commun de même valeur, le dernier à jouer remporte le pli **et** récupère la carte Or de la valeur correspondante (l'égalité est tranchée en sa faveur). Il ouvre également le pli suivant.
Lorsqu'un pli se termine, résolvez les opérations dans cet ordre : la personne qui doit récupérer une carte Or le fait, **puis**, déterminez qui a gagné le pli.
- Les cartes Or que les joueurs conservent dans leur stock rapportent des points à la fin de chaque manche (voir Décompte des points pages 10 et 11).
- Avant que la première carte d'un pli ne soit posée, chacun (en commençant par la personne qui ouvre le pli) peut dépenser une carte Or de son stock pour échanger sa carte d'enchère (ou celle de son partenaire) avec une carte de sa main.



VARIANTES EXPERT

Une fois que vous aurez le jeu bien en main, nous vous proposons de jouer avec une ou plusieurs des variantes suivantes :

PAS DE CARTE 0

Jouez sans les cartes Or de valeur 0. Considérez qu'elles vous ont servi pour vos parties d'initiation, mais qu'à présent, elles ne sont plus nécessaires.

SCORES CUMULÉS EN 3 MANCHES

Au lieu d'attribuer une pépite d'or à chaque manche, jouez 3 manches et faites simplement le total des scores obtenus à chaque manche pour déterminer à qui revient la victoire.

À 4 joueurs : l'équipe qui a gagné le plus de points au bout de 3 manches l'emporte.

À 3 joueurs : la personne qui a gagné le plus de points au bout de 3 manches l'emporte.

CRÉDITS

Conception : Shreesh Bhat

Illustrations : Stevo Torres

Développement : Alex Cutler

Conception graphique : Peter Wocken

Pour la version française :

Suivi de projet : Étienne Duverger

Graphisme : Geoffrey Noël

Traduction française : Antoine Prono (Transludis)

Sans oublier la passion de toute l'équipe Gigmatic !



© 2022

Pandasaurus Games, LLC.

Tous droits réservés.

401 Congress Ave,
Austin, TX 78704

Adaptation
et distribution françaises :



ZAL Les Garennes

F 62930

Wimereux - France
www.gigmatic.com



CE

ATTENTION ! Ne convient pas
à un enfant de moins de 3 ans.
Présence de petits éléments
susceptibles d'être ingérés.



FR

**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

RÉSUMÉ D'UNE MANCHE

1. Au début d'une manche, jouez une carte Métal commun de votre main pour annoncer une **enchère**, c'est-à-dire le nombre de plis que vous ou votre équipe allez remporter, définie par la valeur de cette carte. À 4 joueurs, on retient uniquement la carte de plus forte valeur de chaque équipe.
2. Le 1^{er} joueur **ouvre** le premier pli avec n'importe quelle carte Métal commun.
3. Il est interdit de jouer une carte dont la couleur a déjà été jouée (sauf carte Or).
4. La plus haute valeur remporte le pli. L'or est un atout et surpasse les autres métaux.
5. La personne qui a joué la carte Métal commun la plus faible ajoute une carte Or de la réserve (si disponible) de la même valeur que cette carte à son stock. Ensuite, elle ouvre le pli suivant.
6. Toutes les cartes Or jouées lors d'un pli regagnent la réserve.
7. La manche se termine immédiatement lorsque vous Ne pouvez PAS jouer de carte Métal commun :
et n'avez pas de carte Or à jouer,
OU Choisissez de ne pas jouer une carte Or.

DÉCOMPTE DES POINTS

Résultat des enchères

Moins qu'annoncé : aucun point d'enchère.

Plus qu'annoncé : autant de points que la valeur de votre enchère.

Autant qu'annoncé : double de la valeur de votre enchère.

Cartes Or

Les cartes de niveau 0 valent 0 point chacune.

Les cartes de niveau 1-3 valent 1 point chacune.

Les cartes de niveau 4-6 valent 2 points chacune.

Les cartes de niveau 7-8 valent 3 points chacune.