

ORACLES

Pour vous, prédire l'avenir a toujours été naturel.

Là où d'autres ne voient que le monde matériel, vous percevez ce qui est appelé à advenir.
Mais prédire ne suffit plus : vous souhaitez désormais façonner le destin.

Capturez les Arcanes et emparez-vous des jetons Destin.
Utilisez les pouvoirs des Arcanes pour infléchir le cours de l'univers
et construire votre victoire. Apprenez à contrôler votre destinée.

OBJECTIF

Comment finir la partie ?

La partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur atteint le nombre requis de jetons  Destin.

À 2 joueurs :

7 

À 3 joueurs :

6 

À 4 / 5 joueurs :

5 

Vous obtenez des jetons Destin lorsque :

- vous **Élevez** un Augure à un niveau supérieur à celui des autres joueurs dans une même couleur,
- vous **Capturez** un Arcane de plus haut niveau sous une couleur,
- vous **Convertissez** des pièces pour acquérir un jeton Destin,
- vous activez certains pouvoirs d'Arcanes.

MATÉRIEL

80
Augures
(niv. 2-6)



1
plateau de Conversion



12
Arcanes
Mineurs
(niv. 0-11)



10
Arcanes
Majeurs
(niv. 12-21)



22
Arcanes
transcendés
(niv. 0-21)



30
jetons Destin



1
Boule
de Cristal



35
Pièces
de valeur 1



34
Pièces
de valeur 5

5
sets de 4 cartes de Départ

Mise en place

Pour 2 joueurs

Le Marché

Tableau du joueur 1



slot pour
un arcane

slot pour
un arcane

slot pour
un arcane

slot pour
un arcane



Défausse



2

1 Préparer le Marché.

Mélangez le paquet d'Augures et placez-le au milieu de la table.

Note : Attention de ne pas mélanger les sets de cartes de départ (niveau 1) avec les Augures de niveau 2 à 6 !

Mélangez le paquet d'Arcanes Majeurs.

Mélangez le paquet d'Arcanes Mineurs, puis :



Note : Pour votre première partie, n'utilisez pas les Arcanes transcendés.

À 2 joueurs :
Retirez 5 cartes

À 3 joueurs :
Retirez 3 cartes

À 4 joueurs :
Retirez 1 carte

À 5 joueurs :
N'en retirez pas

Les cartes d'Arcanes retirées sont remises dans la boîte.

Placez les Arcanes Mineurs au-dessus des Arcanes Majeurs (ne mélangez pas !) et placez ce paquet dans le Marché.

2 Installez le Marché au centre de la table en disposant 1 rangée d'Arcanes Mineurs face visible et 2 rangées d'Augures face visible, selon le nombre de joueurs :

À 2-3 joueurs :
4 Arcanes & 8 Augures

À 4-5 joueurs :
5 Arcanes & 10 Augures

3 Placez le plateau de Conversion du côté adapté au nombre de joueurs (2/3 ou 4/5).

Placez un jeton Destin sur chacun des 5 ou 6 emplacements du plateau.

Placez les jetons Destin restants dans une réserve à proximité.

Formez une banque avec toutes les pièces de valeur 1 et 5.



Tableau du joueur 2



slot pour
un arcane

slot pour
un arcane

slot pour
un arcane

slot pour
un arcane



4 Préparer le tableau des joueurs.

Chaque joueur crée son tableau en plaçant devant lui un set de 4 cartes de Départ (niveau 1), dans l'ordre suivant :



Gagner / Convertir



Collecter



Élever



Capturer

Note : laissez un espace sous chaque carte pour y placer les Arcanes que vous capturerez durant la partie.

5 Distribuez à chaque joueur 5 Augures et 1 Arcane Mineur. Il les conserve dans sa main, face cachée.

6 Depuis la banque, donnez à chaque joueur 4 Pièces de valeur 1.

7 Le joueur ayant fait le rêve le plus marquant récemment reçoit la Boule de Cristal et devient le premier joueur. À défaut, choisissez le premier joueur au hasard.

DÉROULEMENT DU JEU

DÉROULEMENT D'UN TOUR

Le joueur qui possède la Boule de Cristal est l'Oracle.



- 1 L'Oracle annonce une action associée à l'une des 4 couleurs de son tableau puis résout cette action.



Gagner /
Convertir



Collecter



Élever



Capturer

- 2 Après que l'Oracle a résolu son action, **chacun des autres joueurs**, dans le sens horaire, peut **Suivre** cette action ou **Passer**. (Voir p. 10)
- 3 Réapprovisionnez le Marché si nécessaire, puis **passer la Boule de Cristal** au joueur suivant dans le sens horaire. Celui-ci devient alors le nouvel Oracle.

1

L'ORACLE

L'Oracle place la Boule de Cristal sur l'une des 4 couleurs de son tableau, puis résout l'action indiquée sur cette carte.

Lorsqu'il choisit une action d'une couleur, il déclare :

« J'annonce [ACTION] de niveau [#]. »



Exemple d'annonce de l'Oracle



“J'annonce **Collecter**
de niveau 1”

ACTIONS



Cet Augure permet d'annoncer une action parmi deux possibles.

Gagner

Gagnez Pièces de la banque.

Joshua annonce "GAGNER niveau 1".
L'action Gagner indique en haut de l'Augure, ce qui lui permet de gagner 4 Pièces de la banque.

OU

Convertir

Payez Pièces à la banque pour acheter le jeton Destin le moins coûteux du plateau de Conversion, puis placez-le à côté de votre tableau.

Guiza annonce Convertir (niveau 1) et paie Pièces à la banque pour prendre le jeton Destin le plus à gauche.

Le prochain Oracle qui effectuera l'action Convertir devra payer 12 Pièces.



Collecter

Récupérez Augures depuis le Marché (face visible) ou depuis la pioche (face cachée) et ajoutez-les à votre main.

Votre main de cartes est limitée à 7 Augures maximum.

Si vous avez plus de 7 cartes en main à la fin du tour d'un joueur, choisissez et défaussez l'excédent.

IMPORTANT : ne réapprovisionnez pas le Marché tant que tous les joueurs n'ont pas Suivi ou Passé.

Elliot annonce :
« Je choisis Collecter niveau 1. »

Il collecte donc 2 Augures.

Il choisit de récupérer :

- 1 Augure du Marché
- et 1 Augure de la pioche.





Élever

Effectuez **2** actions *Élever des Augures*.

Élevez le niveau des Augures de votre tableau en jouant jusqu'à **2** Augures de votre main. Chaque nouvel Augure est posé sur l'Augure précédent de la même couleur, de manière à le recouvrir complètement. L'Augure recouvert n'est plus pris en compte : **seules les valeurs de l'Augure visible** s'appliqueront lors des futures actions.

Un Augure doit être joué **sur sa couleur** au sein de votre tableau et **être du niveau immédiatement supérieur** (de 1 à 2, de 2 à 3, etc.).

Vous pouvez Élever plusieurs fois la même couleur ou différentes couleurs.



Pour chaque action, vous pouvez sauter un niveau (de 1 à 3, de 2 à 4, etc.) en payant **5** Pièces à la banque.

Notes

- Lors d'une même action Élever, vous ne pouvez ignorer qu'un seul niveau.
- Lors de votre tour, si vous effectuez 2 actions Élever, vous pouvez payer deux fois **5** Pièces pour ignorer 1 niveau à chaque action.



Si vous êtes le premier à atteindre le niveau 2 ou plus dans une couleur, placez un **jeton Destin** de la réserve sur cette carte de votre tableau.



Si vous dépassez le niveau de la carte d'un autre joueur dans cette même couleur, volez-lui le **jeton Destin** et placez-le sur votre carte.

Elliot annonce : « Je choisis ÉLEVER niveau 1. »

L'action ÉLEVER indiquée sur l'Augure lui permet d'effectuer 2 actions ÉLEVER et donc de jouer jusqu'à 2 Augures de sa main sur son tableau personnel.

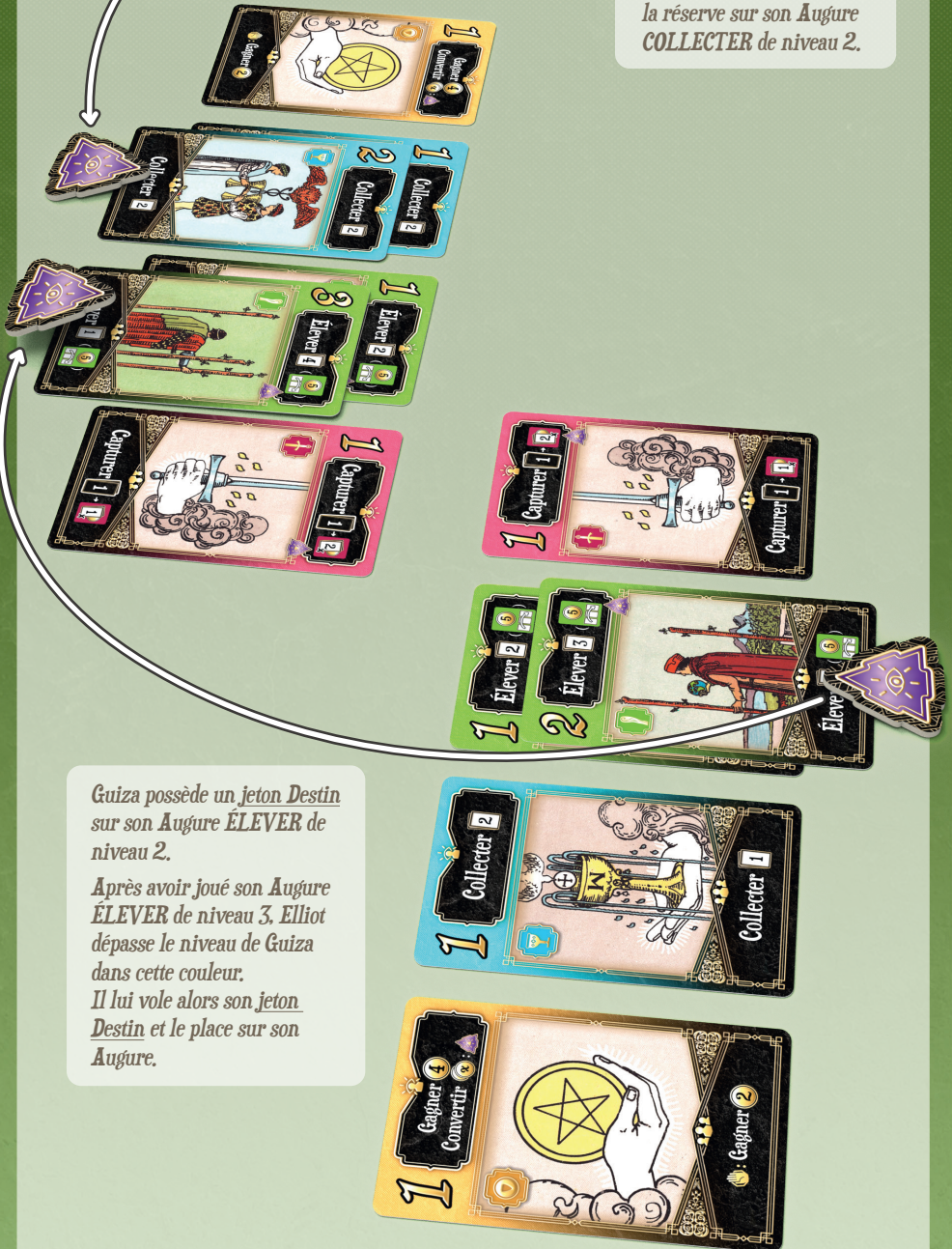
Action 1 : il pose d'abord une carte **COLLECTER** de niveau 2 sur sa carte **COLLECTER** de niveau 1.

Action 2 : puis, il paie **5** Pièces pour ignorer un niveau et pose sa carte **ÉLEVER** de niveau 3 sur sa carte **ÉLEVER** de niveau 1.



Elliot est le premier à atteindre le niveau 2 dans la couleur **COLLECTER**.

Il place un jeton Destin de la réserve sur son Augure **COLLECTER** de niveau 2.



Guiza possède un jeton Destin sur son Augure **ÉLEVER** de niveau 2.

Après avoir joué son Augure **ÉLEVER** de niveau 3, Elliot dépasse le niveau de Guiza dans cette couleur.

Il lui vole alors son jeton Destin et le place sur son Augure.



† Capturer

Effectuez x actions *Capturer des Arcanes*.

Placez jusqu'à x Arcanes du Marché ou de votre main dans votre tableau, sous l'une des couleurs possibles indiquées par les symboles présents sur le côté droit de l'Arcane.

Vous ne pouvez avoir qu'un seul Arcane visible sous chaque couleur de votre tableau. Si vous placez un nouvel Arcane sous une couleur qui contient déjà un Arcane, recouvrez l'Arcane précédent : seul le nouvel Arcane est désormais visible et actif.

Une fois placé, un Arcane ne peut plus être déplacé vers une autre couleur.

Note : les Augures † de niveau supérieur permettent de capturer jusqu'à 2 Arcanes.



La capture d'un Arcane coûte des Augures (à défausser) et/ou des Pièces (à dépenser).

Le coût d'un Arcane est déterminé par son niveau.

Pour payer ce coût, vous pouvez :

- défausser jusqu'à x Augures de votre main, quelle que soit leur couleur, en additionnant leurs niveaux,
- et/ou payer en  (à raison de 1 Pièce par niveau).

Vous pouvez combiner ces deux options pour atteindre le niveau de l'Arcane à capturer.

Le total des niveaux des Augures défaussés et des Pièces dépensées doit être supérieur ou égal au niveau de l'Arcane capturé.

Note : La banque ne rend pas la monnaie si la valeur des Augures défaussés dépasse le coût requis.

Niveau
Couleur de placement possible



Elliot annonce : « Je choisis CAPTURER niveau 1. »

L'action **CAPTURER** indiquée sur l'Augure lui permet de capturer 1 Arcane en défaussant jusqu'à 2 Augures et/ou en payant autant de Pièces qu'il le souhaite.

Il capture **La JUSTICE** (niv. 11) et la place sous la couleur **COLLECTER** (bleu) de son tableau.

Pour payer son coût de capture (11).

- il choisit de défausser des Augures de niveaux 2 et 6, pour un total de 8 ;
- et de payer 3 Pièces à la banque, portant le total à 11.



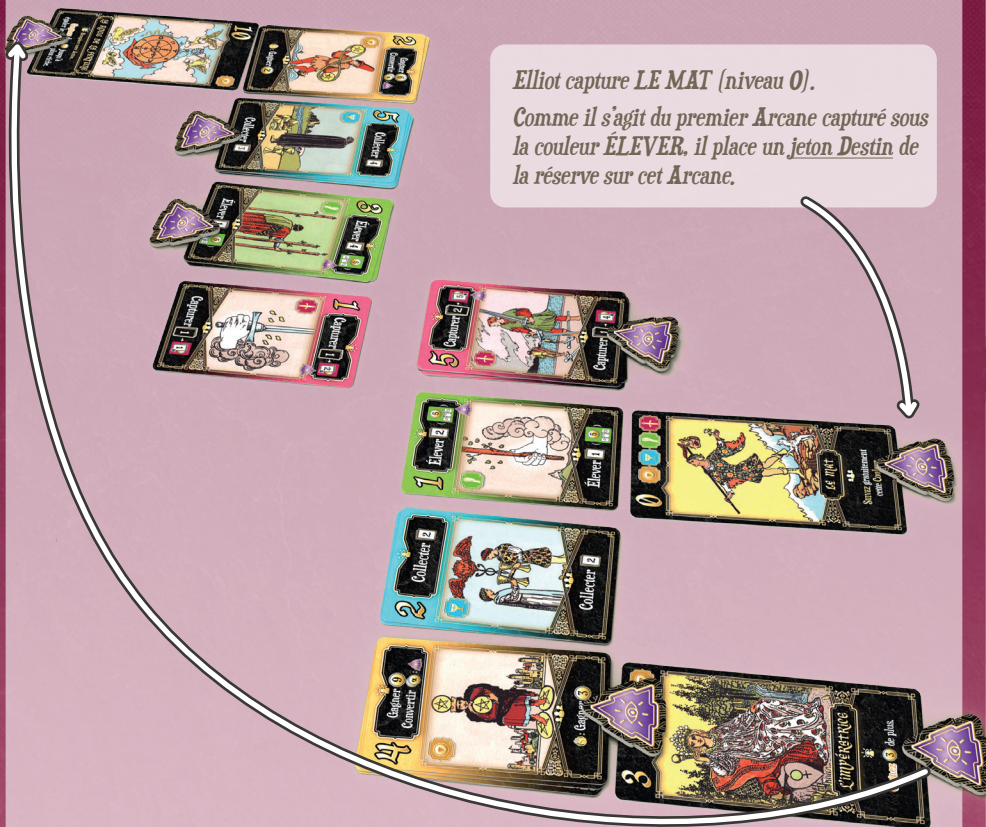
Comme pour l'action **Élever**, la capture d'un Arcane peut permettre de gagner un jeton Destin.



Si vous êtes le premier à CAPTurer un Arcane sous une couleur, placez un **jeton Destin** de la réserve sur cet Arcane.



Si vous **CAPTUREZ** un Arcane d'un niveau supérieur à celui d'un autre joueur dans cette même couleur, volez-lui son **jeton Destin** et placez-le sur votre Arcane.



Guiza capture la **ROUE DE LA FORTUNE** (niveau 10).
Son Arcane est désormais le plus élevé sous la couleur **GAGNER** (orange).
 Elle vole donc le jeton **Destin** de l'**IMPÉRATRICE** (niveau 3) d'Elliot et le place sur son **Arcane**.

2 SUIVRE OU PASSER

Une fois que l'Oracle a résolu toutes ses actions, chacun des autres joueurs, dans le sens horaire, peut choisir de **Suivre** la même action ou **Passer**.

SUIVRE

Lorsque l'Oracle choisit de **Collecter**, **Élever** ou **Capter**, vous pouvez **Suivre** en résolvant l'action indiquée en bas de votre **Augure** de la même couleur dans votre tableau.

Suivre peut avoir un coût :

Comparez le **niveau de l'Augure annoncé** par l'Oracle avec celui de votre Augure dans votre tableau.

- Si votre niveau est strictement **inférieur à celui de l'annonce**, payez en **Pièces** à l'Oracle la différence entre les deux niveaux.
- Si votre niveau est **égal ou supérieur**, suivez gratuitement.

Note : si l'action annoncée est **Élever**, le niveau retenu pour Suivre est celui de l'annonce, avant l'élévation.

Note bis : vous avez toujours le choix de Passer plutôt que Suivre !



Action Suivre des autres joueurs

PASSER

Lorsque l'Oracle choisit **Gagner** ou **Convertir**, vous devez Passer.

Quelle que soit la couleur choisie par l'Oracle, vous pouvez toujours **Passer** au lieu de Suivre. **Gagnez alors le nombre de Pièces indiqué en bas de l'Augure** de votre tableau.



Elliot annonce : « Je choisis **COLLECTER** niveau 3. »

Il collecte 3 Augures du Marché et les ajoute à sa main.



Guiza possède également un Augure **COLLECTER** niveau 3.

Elle peut donc **Suivre** gratuitement et collecte 2 Augures, comme indiqué en bas de son Augure **COLLECTER**.



Tamérís possède un Augure **COLLECTER** de niveau 1.

Elle devrait payer 2 Pièces à Elliot pour **Suivre**. Elle décide donc de **Passer** et gagne 3 Pièces, comme indiqué en bas de son Augure **GAGNER**.

3

RÉAPPROVISIONNER LE MARCHÉ

À la fin de chaque tour (une fois que tous les autres joueurs ont Suivi ou Passé) :

Vérifiez le nombre d'Augures dans votre main et défaussez-en éventuellement l'excédent (plus de 7).

Complétez tous les emplacements vides du Marché avec des Augures / Arcanes.

Si la pioche d'Augures est épuisée,

mélangez la défausse pour constituer une nouvelle pioche (une seule fois par partie).

Si la pioche d'Arcanes est épuisée,

cessez de réapprovisionner le Marché en Arcanes.

 Passez la Boule de Cristal au joueur suivant dans le sens horaire.

Note : si la pioche d'Augures s'épuise une seconde fois, la partie prend fin immédiatement.
(Voir p. 12)

JETONS DESTIN

Obtenez des **jetons Destin** pour remporter la partie (Voir p.12).

Vous pouvez en obtenir de 4 façons :



Convertir

Lorsque l'Oracle effectue l'action **Convertir** et paye le coût du **jeton Destin** disponible le moins coûteux du plateau de Conversion.

Il place ce jeton à côté de son tableau.



Élever un Augure au plus haut niveau

Le premier joueur à **Élever** un Augure au niveau 2 ou plus place un **jeton Destin** de la réserve sur cette couleur de son tableau.

Quand un joueur **Élève** un Augure d'une couleur vers un niveau supérieur à celui d'un autre joueur possédant le **jeton Destin**, il vole ce dernier et le place sur son propre Augure.



Capturer l'Arcane le plus puissant

Le premier joueur à **Capturer** un Arcane sous l'une des 4 couleurs place un **jeton Destin** de la réserve sur cet Arcane.

Quand un joueur **Capture** un Arcane d'un niveau supérieur à celui d'un autre joueur dans cette même couleur, il vole le **jeton Destin** et le place sur l'Arcane capturé.



Activer les pouvoirs des Arcanes

Certains pouvoirs d'Arcanes permettent d'obtenir des **jetons Destin**. Gagnez un **jeton Destin** de la réserve et placez-le à côté de votre tableau.

LA FIN

Un joueur remporte **immédiatement** la partie dès qu'il possède le nombre de **jetons Destin** requis :

À 2 joueurs :

7 

À 3 joueurs :

6 

À 4 / 5 joueurs :

5 

Lorsque la pioche d'Augures est entièrement épuisée pour la seconde fois (Voir p.11), **le joueur possédant le plus de jetons Destin gagne la partie.**

En cas d'égalité, la victoire revient à celui qui possède le **plus de Pièces**.

Si l'égalité persiste, le joueur qui possède l'**Arcane** visible de plus haut niveau l'emporte.

L'exemple ci-dessous donne la victoire immédiatement à Guiza, à droite, lorsqu'elle atteint le niveau 6 dans la couleur Collecter. En effectuant l'action Élever, elle vole le jeton Destin d'Elliot (niveau 5), portant son total à 7 jetons Destin :

- 1 jeton sur chacune des couleurs Collecter et Capturer, dont le niveau est supérieur à celui de l'autre joueur ;
- 1 jeton sur chacun des Arcanes placés sous ses couleurs Collecter et Élever, dont le niveau est supérieur à celui des Arcanes de l'autre joueur dans ces mêmes couleurs ;
- 1 jeton obtenu grâce à l'action Convertir ;
- 2 jetons obtenus grâce au pouvoir de l'**Arcane TEMPÉRANCE**.



POUVOIRS DES ARCANES

Les Arcanes disposent de puissants pouvoirs capables d'accélérer votre progression, de perturber les autres joueurs ou de vous permettre d'obtenir des jetons Destin.

Chaque Arcane est placé sous une couleur de votre tableau. **Son pouvoir est donc lié à l'utilisation de l'Augure situé juste au-dessus de lui.**



ACTIVATION

Un Arcane ne s'active pas au moment où il est capturé, mais seulement lorsque la couleur de l'Augure situé au-dessus de lui est la couleur annoncée par l'Oracle.

Un pouvoir d'Arcane ne s'active qu'une seule fois par tour.

L'activation d'un pouvoir d'Arcane est toujours **facultative**.

L'activation d'un Arcane peut concerner l'Oracle et/ou les autres joueurs :



ORACLE

Ce pouvoir peut être activé **uniquement** lorsque vous êtes l'Oracle et que vous choisissez la couleur située au-dessus de cet Arcane. Sauf indication contraire, ce pouvoir s'ajoute à l'action normale de votre Augure.



ORACLE OU SUIVRE

Ce pouvoir peut être activé lorsque vous êtes l'Oracle et que vous choisissez cette couleur, **ou lorsque vous Suivez** cette même action après qu'un autre joueur a choisi cette Couleur.



PASSER

Ce pouvoir peut être activé lorsque vous Passez après qu'un autre joueur a choisi la couleur située au-dessus de cet Arcane.



ORACLE - Remplace votre Action.

Ce pouvoir peut être activé **uniquement** lorsque vous êtes l'Oracle.

Si vous choisissez d'activer l'Arcane, **vous ne résolvez pas l'action normale de l'Augure.**

Pour toute question concernant l'activation ou les effets d'un pouvoir d'Arcane, consultez l'Annexe p.14.

annexe

RÉPARTITION DES CARTES AUGURES

Les AUGURES sont disponibles aux niveaux 2 à 6, dans les quantités suivantes :

NIVEAU	2	3	4	5	6
par couleur	6	5	4	3	2
Total	24	20	16	12	8

NOTES SUR LES ARCANES

Le jeu de tarot trouve ses origines dans l'Italie du XVe siècle.

À l'origine, il constituait un simple jeu de cartes utilisé pour divers jeux de société. Ce n'est que plus de trois cents ans plus tard qu'il a commencé à être associé à la divination et à l'art de prédire l'avenir.

ORACLES utilise un jeu de tarot modifié comprenant les 22 Arcanes (*désignés dans ce jeu Arcanes Mineurs et Arcanes Majeurs*), l'As et les cartes de 2 à 6 (*désignées Augures*).

Nous avons pris quelques libertés sur les noms pour rendre le jeu thématique mais aussi accessible.

Les illustrations des cartes d'ORACLES sont issues du célèbre tarot *Rider-Waite-Smith*, illustré par *Pamela Colman Smith* et publié pour la première fois en 1909.

Ce jeu est aujourd'hui tombé dans le domaine public. C'est ainsi l'occasion de rendre un vibrant hommage à Pamela Colman Smith en tentant de mettre en lumière son incroyable travail.

PRÉCISIONS

Les précisions ci-dessous s'appliquent à certains Arcanes. Lorsqu'un pouvoir d'Arcane est utilisé, toutes les règles normales du jeu s'appliquent, sauf si ce pouvoir indique explicitement le contraire.



0. Le MAT

Comme le niveau du MAT est de 0, aucune carte ni aucune Pièce n'est nécessaire pour le capturer.

Lorsque vous Suivez la couleur sous laquelle le MAT est placé, vous n'avez jamais à payer de Pièces à l'Oracle, quelle que soit la différence entre vos niveaux d'Augures ou les pouvoirs d'Arcane dont il bénéficie.

Le MAT peut Suivre l'HERMITE.



1. Le BATELEUR

À chaque action Élever, que vous soyez l'Oracle ou que vous Suiviez, vous pouvez payer 3  pour ignorer 1 niveau (au lieu des 5 Pièces habituelles).

Vous ne pouvez toutefois pas payer 6 Pièces pour ignorer 2 niveaux lors d'une même action Élever.



3. L'IMPÉRATRICE

À chaque action **Gagner**, l'Oracle gagne 3  supplémentaires. Ce pouvoir ne s'applique pas à l'action **Convertir**.



5. Le PAPE

À chaque action **Élever**, que vous soyez l'Oracle ou que vous Suiviez, vous pouvez payer 2  pour jouer une carte directement depuis le Marché au lieu de votre main.

Si vous effectuez plusieurs actions Élever, vous pouvez utiliser le pouvoir du PAPE plusieurs fois au cours du même tour.



7. Le CHARIOT

Lorsque vous **Capturez** un Arcane, chaque  dépensée compte comme 2 .

Par exemple, si vous défaussez un Augure de niveau 5 et dépensez 8 , vous pouvez capturer **Le MONDE (21)**, car $5 + (8 \times 2) = 21$.



8. La FORCE

Lorsque vous **Capturez** un Arcane, chaque Augure de niveau 2 que vous défaussez compte comme une carte de niveau 6.



9. L'HERMITE

Lorsque vous êtes l'Oracle, et que vous choisissez l'action de la couleur sous laquelle L'HERMITE est placé, les autres joueurs doivent Passer. Sauf celui qui possède **LE MAT** sous cette même couleur.



10. La ROUE DE LA FORTUNE

Lorsque vous êtes l'Oracle, et que vous choisissez l'action de la couleur sous laquelle **LA ROUE DE LA FORTUNE** est placée, vous pouvez, à la place de l'action normale, **Gagner** des Pièces depuis la banque jusqu'à obtenir autant de Pièces que le joueur qui en possède le plus. Ni plus ni moins que lui.



11. La JUSTICE

Lorsque vous êtes l'Oracle, et que vous choisissez l'action de la couleur sous laquelle La JUSTICE est placée, vous pouvez, à la place de l'action normale, collecter des Augures du Marché et/ou de la pioche jusqu'à avoir autant d'Augures en main que le joueur qui en possède le plus.



12. Le PENDU

Lorsque vous êtes l'Oracle, et que vous choisissez l'action de la couleur sous laquelle Le PENDU est placé, vous pouvez, avant de résoudre votre action normale, payer 6 Augures pour faire pivoter Le PENDU de 180° (à l'envers).

Si Le PENDU est déjà à l'envers lorsque vous choisissez cette couleur, vous pouvez payer 6 Augures pour le faire pivoter de 180° (à l'endroit) et gagner un jeton Destin de la réserve, que vous placez à côté de votre tableau.



13. La MORT

Lorsque vous êtes l'Oracle, détruisez l'un de vos Arcanes Mineurs (de niveau 1 à 11) capturés et ajoutez son niveau au coût de Capture.



14. TEMPÉRANCE

Que vous soyez l'Oracle ou que vous Suiviez, à la place de l'action normale, vous pouvez donner 4 Augures de votre main à d'autres joueurs pour gagner un jeton Destin de la réserve, que vous placez à côté de votre tableau. Vous choisissez quel joueur reçoit chacun de ces Augures.



15. Le DIABLE

Que vous soyez l'Oracle ou que vous Suiviez, vous pouvez Capturer un Arcane supplémentaire en défaussant exactement 3 Augures de la couleur . Gagnez immédiatement un jeton Destin de la réserve et placez-le à côté de votre tableau.

Vous pouvez toujours utiliser des Pièces ou des Augures pour payer le coût de capture de l'Arcane issu de l'action de l'Augure.



16. La TOUR



Lorsque vous êtes l'Oracle et que vous choisissez l'action de la couleur sous laquelle La TOUR est placée, avant de résoudre votre action normale, vous pouvez **détruire les Augures visibles** au sommet des 3 autres couleurs de votre tableau, à condition qu'ils soient tous de niveau 2 ou plus.

Remettez les Augures détruits dans la boîte.

Vérifiez l'attribution des **jetons Destin**. En cas d'égalité, remettez les **jetons Destin** concernés dans la réserve.



17. L'ÉTOILE



Que vous soyez l'Oracle ou que vous Suiviez, à la place de l'action normale, vous pouvez défausser de votre main 3 Augures de niveau 3, quelle que soit leur couleur, pour gagner un **jeton Destin** de la réserve et le placer à côté de votre tableau.



18. La LUNE



Lorsque vous êtes l'Oracle et que vous choisissez l'action de la couleur sous laquelle La LUNE est placée, vous pouvez, à la place de votre action normale, défausser de votre main 3 **Augures de niveau 2**, quelle que soit leur couleur, pour gagner un **jeton Destin** de la réserve et le placer à côté de votre tableau.



20. Le JUGEMENT



Lorsque vous êtes l'Oracle, et que vous choisissez l'action de la couleur sous laquelle Le JUGEMENT est placé, vous pouvez, avant de résoudre votre action normale, voler 1 **jeton Destin** à un autre joueur si vous êtes à égalité pour le niveau le plus élevé dans cette couleur.

Même si vous êtes à égalité dans plusieurs couleurs, vous ne pouvez voler qu'un seul **jeton Destin**. Le JUGEMENT est le seul moyen de voler un **jeton Destin** à un autre joueur ayant atteint le niveau 6.



21. Le MONDE



Lorsque vous êtes l'Oracle, et que vous choisissez l'action de la couleur sous laquelle Le MONDE est placé, vous pouvez, à la place de votre action normale, défausser de votre main 3 Augures de cette couleur pour gagner un **jeton Destin** de la réserve et le placer à côté de votre tableau.

ARCANES TRANSCENDÉS

Après avoir joué au moins une partie avec le jeu d'Arcanes standard, vous pouvez utiliser les Arcanes transcendés afin d'ajouter davantage de variété et de profondeur au jeu.

Note : Toutes les cartes du jeu d'Arcanes transcendés portent le symbole  dans leur coin inférieur droit.

Le jeu est légèrement plus complexe avec les Arcanes transcendés ; il introduit davantage d'interactions directes entre les joueurs, notamment certaines mécaniques d'attaque ciblée.

Lors de la mise en place, vous ne devez conserver qu'un seul Arcane par niveau. Choisissez donc l'une des options suivantes :

- Utilisez l'intégralité du jeu d'Arcanes transcendés en remplacement de tous les Arcanes standard.
- Composez votre propre sélection en remplaçant certains Arcanes standards par des Arcanes transcendés de même niveau, choisis aléatoirement ou délibérément.

PRÉCISIONS



1. Le BATELEUR

Lorsque vous **Capturez** Le BATELEUR, vous pouvez immédiatement choisir un Augure du Marché et le jouer sur votre tableau en respectant les règles de l'action **Élever**.



5. Le PAPE

Lorsque vous choisissez l'action **Élever**, vous pouvez renoncer à vos actions **Élever** normales et payer 4  à un autre joueur pour voler l'un des Augures visibles de son tableau. Placez ensuite cette carte sur votre propre tableau en respectant les règles de l'action **Élever**. Vérifiez l'attribution du jeton **Destin**.



6. L'AMOUREUX

Lorsque vous capturez L'AMOUREUX, échangez-le contre un Arcane mineur d'un autre joueur placé sous la couleur choisie.

Après l'échange, vous ne pouvez pas activer immédiatement l'Arcane nouvellement acquis. Si nécessaire, déplacez le jeton **Destin** vers le joueur qui possède désormais l'Arcane de plus haut niveau dans cette couleur.



7. Le CHARIOT

Lorsque vous êtes l'Oracle, et que vous choisissez la couleur sous laquelle Le CHARIOT est placé, vous pouvez **Capturer** un Arcane appartenant à un autre joueur au lieu d'en capturer un depuis le Marché ou votre main. Dans ce cas, donnez à ce joueur les Pièces et les Augures utilisés pour payer le coût de **Capture**, au lieu de les remettre à la banque ou de les défausser.



10. La ROUE DE LA FORTUNE

11. La JUSTICE

Lorsque vous donnez des Pièces ou des Augures, arrondissez toujours à l'inférieur.



14. TEMPÉRANCE

17. L'ÉTOILE

21. Le MONDE

Lorsque vous êtes l'Oracle, et que vous choisissez l'action de la couleur sous laquelle cet Arcane est placé, vous pouvez activer ce pouvoir à la place de votre action normale.

Selon l'Arcane concerné, défaussez de votre main :

Tempérance : un ou plusieurs Augures de niveau 2

L'étoile : un ou plusieurs Augures de niveau 3

Le Monde : un ou plusieurs Augures de la couleur de l'action

Chaque autre joueur peut révéler depuis sa main un nombre supérieur d'Augures concernés pour vous empêcher de gagner ce **jeton Destin**.

Les Augures révélés par les autres joueurs ne sont pas défaussés.



16. La TOUR

Lorsque vous êtes l'Oracle, et que vous choisissez l'action de la couleur sous laquelle La TOUR est placée, vous pouvez, à la place de votre action normale, défausser de votre main 1 Augure de chacune des 4 couleurs pour gagner un **jeton Destin**.

Aide de jeu

CONDITIONS DE VICTOIRE

À 2 joueurs :



À 3 joueurs :



À 4 / 5 joueurs :



ACTIONS POSSIBLES



Gagner / Convertir

Gagner des Pièces ou convertir vos Pièces en 1 jeton Destin.



Collecter

Ajoutez des Augures à votre main.



Élever

Augmenter la puissance de vos actions



Capturer

Récupérer des pouvoirs extraordinaires

LEXIQUE



l'Oracle



les autres joueurs



Passer

Défausser : un Augure défaussé provient toujours de votre main. Placez-le dans la défausse correspondante.

Détruire : Retirez définitivement une carte de la partie et remettez-la dans la boîte. Une carte détruite ne peut plus être utilisée pendant cette partie.

Recouvrir : un Augure ou un Arcane est recouvert lorsqu'une carte est placée au-dessus de lui. La carte recouverte n'est plus visible et n'est plus active. Seule la carte visible est prise en compte. Certains pouvoirs d'Arcane peuvent s'activer lorsqu'une carte est recouverte.

Remplace votre Action : certains pouvoirs d'Arcane remplacent l'action normale de l'Augure. Si vous choisissez d'activer ce pouvoir, vous ne résolvez pas l'action normale de l'Augure.

CRÉDITS

Auteur : Jeff Grisenthwaite

Illustrations : Pamela Colman Smith (domaine public)

Direction artistique : Benjamin Treilhou

Testeurs : Joshua Adams, Maxine Ekl, Randy Ekl, Lisa Faber, Anne Grisenthwaite, Meri McLaughlin, Tom McLaughlin, Diane Millar, Christian O'Kelley, Jennie Tyderek, Connor Wake, Break My Game, Protopspiel Online, et Cardboard Edison.



ARCANES EN LIGNE



© 2025 Play to Z.

All rights reserved.

731 Logan Blvd S.,
Naples, FL 34119

www.playtozgames.com

© 2026 FENTASY Games

Tous droits réservés.

6 Rue des Gémeaux,
95800 CERGY France

www.fantasy-games.com



FR
ÉLÉMENTS
D'EMBALLAGE + NOTICE



DONEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION
OU
MAGASIN



OU
DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

