PENTOS

Un jeu de Bruno Cathala pour 2 à 5 joueurs à partir de 7 ans.

Présentation

C'est la grande fête annuelle de la sorcellerie et vous participez à son traditionnel tournoi des apprentis sorciers ! Il vous faudra rivaliser d'ingéniosité pour composer des potions à l'aide d'**ingrédients** magiques. Goûter ces potions peut permettre de lancer de puissants **sortilèges**...

Mais attention, si la magie est puissante, elle n'est pas sans danger et les **ingrédients** mal digérés risquent fort de vous transformer en crapaud, provoquant la risée de vos adversaires !

Buts du jeu

- Soit lancer **le sortilège ultime (Megalos)** qui met fin à la partie et vous donne la victoire absolue et immédiate.
- Soit avoir subi le plus petit nombre de **koâs** (brûlures de magie à cause des ingrédients mal digérés) à l'issue des **3 manches**.

Matériel

45 cartes **ingrédient - dos noir** (réparties en 5 couleurs différentes avec pour chaque couleur des valeurs de 1 à 9),

10 cartes **spéciales - dos gris**.

Mise en place (au début de chaque manche)

1. Faire une pioche en mélangeant les 45 cartes **ingrédient**.
2. Constituer l'une après l'autre trois colonnes de deux cartes en retournant les 6 premières cartes de la pioche. Chaque colonne représente une **marmite** dans laquelle les **ingrédients** sont en train de mijoter.
3. Faire une pioche en mélangeant les 10 cartes **spéciales**.
4. Retourner les deux premières cartes de cette pioche.



Comment jouer

Au début de la partie, le premier joueur est désigné au hasard. Pour les manches suivantes, une fois la mise en place terminée, c'est le joueur avec le plus de **koâs** qui désigne le premier joueur (il peut se choisir).

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens horaire.

Lors de son tour, un joueur effectue **une seule action** parmi celles possibles :

- Ajouter des **ingrédients** dans les **marmites**,
- Ou goûter une **potion**,
- Ou lancer un **sortilège**.

Ajouter des ingrédients dans les marmites



Pour chaque marmite A, B, C et dans cet ordre, ajouter l'ingrédient du dessus de la pioche.

Dans cet exemple, Sabine a ajouté le 7 bleu, le 9 rouge et le 1 jaune.

Bonus spécial



A l'issue de cette action, si chacune des trois **marmites** contient au moins 2 **ingrédients** de même **couleur** et/ou de même **valeur** (ce qui est le cas dans notre exemple), alors le joueur **doit** prendre **l'ingrédient** de son choix dans une des **marmites** et l'ajoute à sa **main**.

Exemple suite, Sabine décide de prendre le 7 bleu.

Note : prendre l'ingrédient le plus utile à votre voisin de gauche est généralement un bon choix.

Goûter une potion

Cette action consiste à récupérer dans sa main **plusieurs cartes ingrédient d'une seule marmite** :

- Soit **tous** les **ingrédients** d'une même **couleur**,
- Soit **tous** les **ingrédients** d'une même **valeur**.



Dans cet exemple, Franck a le choix de récupérer dans la marmite A les deux ingrédients de valeur 1 ou dans la marmite C les trois scorpions (jaunes).

Note : la marmite B ne peut pas être choisie, car les ingrédients sont tous de couleurs **et** de valeurs différentes.

Lancer un sortilège

Cette action consiste à se défausser d'une combinaison de cartes.

Les différents sortilèges, du plus puissant au moins puissant, sont les suivants :

- **Megalos**

Combinaison de 9 **ingrédients** de même nature (couleur).

Lancer un **Megalos** n'arrive que de façon exceptionnelle et vous fait **immédiatement** gagner la partie quel que soit le nombre de **koâs** déjà subis.

Exemple ci-dessous avec un Megalos Dragon !



• Pentos

Combinaison de 5 **ingrédients différents** de même **valeur**.

Lancer un **Pentos** met fin **immédiatement** à la manche en cours.

Le joueur qui a lancé le sort ne subit **aucun koâ** alors que ses adversaires en recevront un certain nombre en fonction des cartes qui leur restent en main (Cf. Fin de manche - Scores).



Exemple ci-contre avec un Pentos au 1 !

• Mikros

Combinaison **d'au moins 3 ingrédients** :

- Soit de valeurs **qui se suivent (suite)** dans la **même couleur**,
- Soit de **même valeur**.

Lancer un **Mikros** permet au joueur de choisir une des 2 cartes spéciales visibles. Si c'est un **joker** il la garde en main, si c'est un **enchantement** il en applique immédiatement l'effet et défausse la carte (Cf. Cartes Spéciales ci-dessous). La carte choisie est remplacée par une nouvelle carte spéciale de la pioche.

Ci-dessous 2 exemples de Mikros, à gauche une suite d'amanites et à droite des ingrédients de valeur 3 avec un joker.





Note : quel que soit le sortilège (Megalos, Pentos ou Mikros), les combinaisons peuvent contenir des jokers.

Cartes spéciales

Les cartes spéciales sont de 2 types :



• Ingrédients Joker (2 cartes)

Cet ingrédient rejoint les cartes de votre main. Il remplacera le moment venu n'importe quel autre ingrédient.

• Enchantements (4 enchantements – 2 cartes de chaque)

L'enchantement choisi est utilisé **immédiatement**. Si la carte a deux effets dont un seul est possible, alors c'est celui-ci qui doit être choisi. Si aucun effet n'est possible, la carte est simplement défaussée.



Choisissez la **pioche ou** la **défausse** des ingrédients. Parmi ces cartes, prenez-y **l'ingrédient de votre choix** et ajoutez-le à votre main. Si vous avez pris dans la pioche, remélangez-la.

Exemple : si la pioche est vide, il faut choisir dans la défausse.



Donnez à l'adversaire de votre choix **de 1 à 5** de vos **ingrédients d'une même couleur** (**mais pas les jokers**) **ou bien** regardez sa main et prenez-y **de 1 à 5** ingrédients **d'une même couleur** (**mais pas les jokers**) pour les ajouter à votre main.



Prenez **l'ingrédient de votre choix** dans une des trois **marmites** et ajoutez-le à votre main.



Défaussez de votre main **de 1 à 5 ingrédients d'une même couleur** (**mais pas les jokers**).

Fin de manche – Scores

Une manche prend fin de 2 manières possibles :

- Soit au moment où un joueur réalise un **Pentos**,
- Soit lorsque la pioche d'ingrédients est totalement vide et que, lorsque vient son tour, un joueur ne peut pas jouer **ou** n'a plus de carte en main à la fin de son tour.

Si un joueur a fait un **Pentos**, il ne prend aucun point de **koâ**.

Les autres joueurs à qui il reste des ingrédients regroupent leurs cartes de leur main, en essayant de faire des suites d'ingrédients de même couleur :

- Chaque ingrédient appartenant à une suite vaut **1 koâ**.
- Chaque ingrédient **isolé** vaut un nombre de **koâs** égal à sa **valeur**.

Les **koâs** de chaque joueur sont additionnés manche après manche (il est conseillé de les noter sur une feuille annexe).

Exemple ci-dessous, Thierry subi 12 koâs. 2 koâs pour sa première suite de poulpes (1-2), 3 koâs pour sa deuxième suite de poulpes (6-joker-8), 4 koâs pour son poulpe isolé (4) et 3 koâs pour son scorpion isolé.



Fin de partie – Vainqueur

La partie prend fin dans les deux cas suivants :

- Si un joueur lance un **Megalos**, il gagne alors **immédiatement** la partie quel que soit le nombre de **koâs** déjà subis.
- La 3ème manche se termine. Le joueur qui a subi le moins de **koâs** gagne. Celui qui en a subi le plus est transformé en crapaud sur le champ !

Option ambiance

Des syllabes figurent sur chacune des cartes ingrédient et joker. Elles servent à constituer des formules magiques qu'il faut prononcer pour lancer les sortilèges !

Exemple à droite :

pour lancer ce sortilège, prononcez distinctement TûûPûûDûûKûû !



Un jeu de **Bruno CATHALA**, illustré par **Harold** et édité par **ASYNCRON games** • www.asyncron.fr • http://facebook.com/asyncron.games