RITUAL

LIVRET DE RÈGLES

INTRODUCTION

*Dans **RITUAL**, vous incarnez un groupe de chamans qui doivent unir leurs forces pour protéger leur terre sacrée. Pour cela, vous devrez rassembler des Pierres Élémentaires nécessaires à la réalisation d'un puissant Rituel, et ainsi maîtriser les énergies sauvages de la nature... avant qu'il ne soit trop tard!*

Pour remporter une partie de **RITUAL**, vous devrez accomplir les six étapes d'un Rituel, au cours de trois manches chronométrées.

La clé de votre succès résidera dans une coordination subtile et stratégique, car **durant le cours de la partie, les mots vous seront interdits**. Vous communiquerez uniquement à travers un nombre limité d'actions, consistant à prendre ou transmettre des Pierres Élémentaires aux autres chamans.

Vous commencerez par accomplir vos objectifs personnels, avant de chercher à résoudre ensemble un ou plusieurs objectifs communs (les étapes du Rituel) – et tout cela en respectant la limite de temps imposée. Les six étapes du Rituel sont visibles par tous les chamans, mais au début de la partie, personne ne sait par laquelle il faudra commencer! Pour le découvrir, un ou une première chaman va devoir s'éveiller en rassemblant les Pierres Élémentaires indiquées sur sa Carte d'Inspiration.

Une fois que trois chamans seront éveillé(e)s, il sera temps de chercher à accomplir la Phase de Rituel. Les Cartes de Rituel indiquent la répartition des Pierres Élémentaires entre les chamans. Même si un(e) seul(e) d'entre vous connaît la solution, vous devrez coopérer ensemble pour remporter la partie.

Auteur : Tomás Tarragón.

Illustrations : Sonya Kolmanovskaya.

Conception graphique : Luis Francisco et Karen Poon (version originale). Jess Grinneiser (version française).

Traduction française : Solène Brunet.

L'auteur tient à remercier : ma famille et mes amis, qui m'ont énormément aidé.

Ma sœur Sof, qui a toujours été à mes côtés. Et Sonya, ma partenaire de vie et de jeu.

Édition française : Palladis Games. 183 chemin du Bouvat, Bévenais – 38690 (France).

Édition allemande : © Strohmann Games 2024 - Marcel Straub, Schnellweider Str. 54, 51067 Cologne. Tous droits réservés.

CONTENU

25 CARTES D'INSPIRATION

vos objectifs individuels qui vous permettront de vous éveiller

10 TABLEAUX RITUELS

présentant les six étapes d'un Rituel

60 CARTES DE RITUEL

6 par Rituel

1 RECUEIL DES RITUELS

décrivant 10 Rituels de difficulté croissante

6 CARTES PLAN MYSTIQUE

pour échanger des pierres avec la **Réserve**

1 TABLEAU PLAN MYSTIQUE

pour déposer les pierres de la **Réserve**

40 PIERRES ÉLÉMENTAIRES

8 de chaque couleur

1 TOTEM

pour indiquer la ou le chaman actif

3 RUNES D'ORDRE

décrivant l'ordre dans lequel les **Cartes de Rituel** devront être résolues

3 RUNES D'INSPIRATION

indiquant combien de chamans sont éveillé(e)s

6 AIDES DE JEU

pour vous rappeler les actions possibles

Les Pierres Élémentaires représentent les différentes sources d'énergie des Rituels :

Ombre

Eau

Feu

Lumière

Plantes

MISE EN PLACE

(3-6 CHAMANS)

1. PRÉPAREZ LE RITUEL

>> Ouvrez le **Recueil des Rituels** et choisissez-en un. Placez le **Tableau Rituel** correspondant, face visible, au centre de la table 1.

*Si votre groupe compte des chamans inexpérimenté(e)s, nous vous recommandons de commencer par le **Rituel d'Initiation** (voir page 3 du **Recueil des Rituels**).*

>> Prenez les 6 **Cartes de Rituel** correspondantes (celles dont le verso est identique au **Tableau Rituel** choisi), mélangez-les et placez-les à côté du tableau en une pile face cachée 2.

>> Prenez la première **Carte de Rituel** de la pile et placez-la face cachée sous le **Tableau Rituel** 3. Le reste des **Cartes de Rituel** servira lors des manches suivantes (voir page 9, **PRÉPARATION DE LA MANCHE SUIVANTE**).

>> Placez la **Rune d'Ordre** n°1 sur cette carte 4. Les autres runes serviront lors des manches suivantes. Placez-les à côté de la pile de **Cartes de Rituel** 5.

>> Placez les trois **Runes d'Inspiration** à proximité, côté oeil clos 6.

>> Placez le **Tableau Plan Mystique** au dessus du **Tableau Rituel** 7. Déposez sur celui-ci la **Réserve** de **Pierres Élémentaires** 8.

>> Mélangez les **Cartes d'Inspiration** et formez une pile face cachée 9.

>> Déterminez aléatoirement (ou choisissez) quel(le) chaman commencera à jouer, et donnez-lui le **Totem** 10.

>> Décidez de la difficulté de la partie et lancez le minuteur (voir page 10, **LIMITE DE TEMPS**).

Note : durant une partie de RITUAL, les interactions sont fréquentes. Veillez donc à vous placer suffisamment près les un(e)s des autres afin de pouvoir accéder facilement aux Pierres Élémentaires de tout le monde.

Les parties de RITUAL sont rythmées par la transmission du totem, qui indique quel(le) chaman a le droit de jouer. Un(e) chaman ne peut pas accomplir d'action (prendre une pierre, résoudre une carte...) tant qu'il ou elle n'a pas le totem devant soi. En tant que joueuse ou joueur actif, veillez donc bien à transmettre le totem à votre gauche une fois votre action terminée.

2. DISTRIBUEZ À CHAQUE CHAMAN

4 Pierres Élémentaires (tirées au hasard)

visibles à tout moment par tou(te)s les chamans

1 Carte d'Inspiration (face cachée)

Seul(e) le ou la chaman qui la possède est autorisé(e) à la regarder

1 Carte Plan Mystique

1 Aide de jeu

COMMENT JOUER

(3-6 CHAMANS)

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Une partie de RITUAL se déroule en trois manches, divisées en deux Phases :

>> **Une Phase d'Inspiration**, durant laquelle vous devrez résoudre les **Cartes d'Inspiration** de 3 chamans (leur objectifs personnels).

>> Une **Phase de Rituel**, durant laquelle tout le groupe cherchera à accomplir une ou plusieurs **Cartes de Rituel** (les objectifs en commun), correspondant au **Tableau Rituel** sélectionné. Le nombre de cartes à résoudre dépend de la manche en cours :

MANCHE	NB. DE CARTES
Première	1
Deuxième	2
Troisième	Les 3 restantes

Durant la partie, vous allez devoir vous entraider afin de réunir des **Pierres Élémentaires** de différentes couleurs. Tout cela en silence, et dans le temps imparti (voir p. 9, **LIMITE DE TEMPS**).

*Note : la seule façon de communiquer entre vous est de transmettre des indices par vos **actions**. **Vous n'avez pas le droit de vous parler**, ni de vous **faire des signes** ou des **gestes**.*

LES ACTIONS

Le nombre d'actions disponibles est limité. Durant votre tour, vous pouvez :

>> Prendre 1 pierre au/à la chaman à votre gauche (s'il ou elle a 3 pierres ou plus).

>> Donner 1 pierre au/à la chaman de votre choix (si vous avez 3 pierres ou plus).

>> Placer 1 pierre sur votre **Plan mystique**.

>> Récupérer 1 pierre de votre **Plan mystique**.

>> Échanger 1 pierre du **Plan mystique** d'un(e) AUTRE chaman avec 1 pierre de la **Réserve**.

*Note : tant qu'une pierre se trouve sur votre **Plan Mystique**, vous pouvez la donner à qui vous voulez et personne ne peut vous la prendre.*

*Il ne peut y avoir qu'une seule pierre à la fois sur un **Plan Mystique**.*

>> Résoudre votre **Carte d'Inspiration** ou **Carte de Rituel**.

Durant vos premières parties, vous pouvez aussi :

>> Passer votre tour.

LES PHASES DE JEU

PHASE D'INSPIRATION

Les chamans doivent s'entraider pour réunir les **Pierres Élémentaires** indiquées sur leurs **Cartes d'Inspiration** (voir page 10, **CARTES D'INSPIRATION**).

Note : si un(e) chaman a devant soi plus de Pierres Élémentaires que nécessaire

*pour résoudre sa **Carte d'Inspiration**, celle-ci est tout de même résolue.*

*Une fois qu'une **Carte d'Inspiration** a été résolue, le ou la chaman n'a plus besoin de conserver les **Pierres Élémentaires** nécessaires.*

*Les pierres situées sur les **Plans Mystiques** comptent dans le nombre de vos pierres et pour l'accomplissement des **Cartes d'Inspiration** et de **Rituel**.*

À son tour, lorsqu'un(e) chaman a devant soi les **Pierres Élémentaires** demandées, il ou elle doit :

>> Résoudre sa **Carte d'Inspiration** en la retournant face visible.

>> Retourner une **Rune d'Inspiration** côté œil ouvert. Le ou la chaman est alors "éveillé(e)".

>> Prendre une **Carte de Rituel** en jeu (s'il en reste) et la regarder secrètement. Si plusieurs **Cartes de Rituel** sont disponibles, le ou la chaman prend celle dont la **Rune d'Ordre** a le numéro le plus bas.

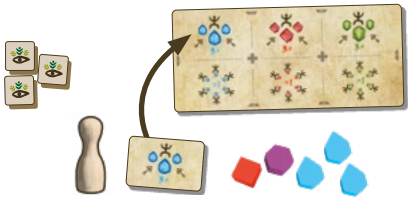
*Exemple : nous sommes durant la 2e manche, 2 **Cartes de Rituel** ont été mises à disposition des chamans. Armand est le premier à être éveillé, il prend donc la **Carte de Rituel** avec la Rune n°1. À son tour, Joëlle s'éveille. Elle prend donc la **Carte de Rituel** avec la Rune n°2 et la consulte sans la révéler.*

>> Une fois que trois chamans ont résolu leur **Carte d'Inspiration**, on passe alors à la **Phase de Rituel**.

PHASE DE RITUEL

Les chamans doivent maintenant résoudre les **Cartes de Rituel** dans l'ordre des **Runes d'Ordre**, toujours dans le temps imparti.

Lorsqu'un(e) chaman résout sa **Carte de Rituel**, il ou elle place celle-ci sur l'emplacement correspondant du **Tableau Rituel**. Cette carte ne sera plus jouée durant cette partie.



*Exemple : à son tour, Éric a donné à Lelia sa pierre bleue, puis lui a passé le **Totem**. Lelia a désormais toutes les pierres bleues du groupe (trois pierres), ainsi qu'une **Carte de Rituel** avec la Rune n°1. Lelia peut donc accomplir sa **Carte de Rituel**. Elle la place sur l'emplacement correspondant du **Tableau Rituel**. Nous sommes dans la 2e manche, il reste donc une **Carte de Rituel** à accomplir, celle de Jean.*

PRÉPARATION DE LA MANCHE SUIVANTE

Si vous avez accompli toutes les étapes du Rituel de la manche en cours dans le temps imparti, vous remportez la manche et pouvez passer à la suivante :

>> Mélangez toutes les **Cartes d'Inspiration**. Chaque chaman en pioche une nouvelle.

>> Retournez les **Runes d'Inspiration** côté œil clos.

>> La ou les **Cartes de Rituel** placées sur le **Tableau Rituel** restent en place. Selon que vous soyez à la manche 2 ou 3, prenez 2 ou 3 **Cartes de Rituel** de la pioche, et placez-les face cachée à côté du **Tableau Rituel**. Placez les **Runes d'Ordre** correspondantes sur ces cartes.

>> Les **Pierres Élémentaires** restent à leur place. Elles ne doivent être ni déplacées ni mélangées.

>> Le ou la chaman qui détient le **Totem** commence la manche suivante.

*Si le temps s'écoule avant que vous n'ayez terminé toutes les étapes du Rituel, ne vous inquiétez pas – cela arrive, surtout lors des premières parties. N'hésitez pas à consulter l'**AIDE DE JEU** page 11 et recommencez la manche.*

FIN DE PARTIE

Si vous avez remporté la troisième manche dans la limite de temps, vous avez réussi à accomplir le Rituel ensemble. C'est une victoire! Essayez maintenant un Rituel plus complexe, ou augmentez le niveau de difficulté en réduisant la durée du temps (voir page 10, **LIMITE DE TEMPS**).

VARIANTE À 2 CHAMANS

Dans la variante à 2 chamans, chacun(e) d'entre vous contrôle 2 lots de **Pierres Élémentaires**. Chaque ensemble est associé à son propre **Plan Mystique**.

MISE EN PLACE

>> Placez devant chaque chaman deux ensembles de quatre **Pierres Élémentaires** piochées aléatoirement dans la **Réserve**.

>> Piochez chacun(e) 2 **Cartes d'Inspiration**.

>> Préparez 2 **Runes d'Inspiration**, côté œil clos.

>> Placez un **Plan Mystique** à côté de chaque lot de pierres.

>> Préparez le **Tableau Rituel** et les autres éléments de jeu comme pour la version à 3-6 chamans.

LES ACTIONS

Durant votre tour, vous pouvez :

>> Donner 1 pierre d'un de vos ensembles à un des ensembles de votre partenaire (à condition d'avoir 3 pierres ou plus dans votre ensemble).

>> Placer 1 pierre de l'un de vos ensembles sur le **Plan Mystique** correspondant (s'il est vide).

>> Récupérer la pierre de l'un de vos **Plans Mystiques** et la placer dans l'ensemble correspondant.

>> Résoudre vos deux **Carte d'Inspiration** EN MÊME TEMPS, ou votre **Carte de Rituel**.

>> Échanger 1 pierre d'un des **Plans Mystiques** de votre partenaire avec 1 pierre de la **Réserve**.

Note : comme vous pouvez le constater, contrairement au jeu standard, vous ne pouvez pas prendre de pierres dans les ensembles de votre partenaire, ni lui donner les vôtres.

PHASE INSPIRATION

Afin de vous éveiller, il faut que les conditions de vos deux **Cartes d'Inspiration** soient résolues en même temps. Vous pouvez attribuer chacune de vos **Cartes d'Inspiration** à l'ensemble que vous souhaitez.

Les deux chamans doivent être éveillé(e)s avant de pouvoir commencer la **Phase de Rituel**.

PHASE DE RITUEL

Lorsqu'une étape du Rituel est accomplie, chaque ensemble compte comme un chaman.

*Exemple : Élise doit résoudre la **Carte de Rituel** ci-dessus, qui demande que chaque chaman ait exactement une pierre rouge devant soi. Comme nous sommes dans une partie à deux chamans, il faudra que chaque ensemble de pierres (4 au total) contienne exactement une pierre rouge.*

La sixième **Carte de Rituel** est révélée aux deux chamans dès que l'étape 5 du Rituel est accomplie (elle doit toujours être résolue).

La manche est réussie si les deux chamans sont éveillé(e)s et que toutes les étapes du Rituel sont résolues avant la fin du temps imparti.

CARTES D'INSPIRATION

Les **Cartes d'Inspiration** représentent vos objectifs individuels. Vous devez garder votre carte face cachée devant vous, mais vous pouvez la consulter à tout moment. Il en existe 3 types (voir ci-dessous), et chaque carte présente une combinaison de couleurs uniques. Il est important que les chamans retiennent les 3 types de cartes afin de pouvoir s'entraider.

Rassemblez 5 pierres de la couleur indiquée

Rassemblez 3 pierres des 2 couleurs indiquées (6 pierres en tout)

Rassemblez 2 pierres des 3 couleurs indiquées (6 pierres en tout)

LIMITE DE TEMPS

Vous disposez d'un temps limité pour terminer chacune des trois manches. La durée de chaque manche dépend du nombre de chamans présents, et du niveau de difficulté choisi.

NB. DE CHAMANS	APPRENTI	COMPAGNON	MAÎTRE	GOUROU
2	5 min.	4 min. 30	4 min.	3 min. 30
3	7 min.	6 min.	5 min.	4 min.
4	7 min. 30	6 min. 30	5 min. 30	5 min.
5	8 min.	7 min.	6 min.	5 min. 30
6	8 min. 30	7 min. 30	6 min. 30	6 min.

Un simple minuteur suffit, mais si vous souhaitez vivre une expérience plus immersive, nous vous recommandons la bande-son disponible sur le site **ritualthegame.com**

AIDE DE JEU

Avez-vous réussi le Rituel du premier coup ? Il arrive que cela ne fonctionne pas de suite. Si vous avez l'impression de ne pas progresser, voici quelques conseils.

VOUS ÊTES-VOUS ENTRAIDÉ(E)S?

L'aspect le plus important de **RITUAL** est l'entraide. Si chacun(e) se contente de chercher à résoudre sa propre **Carte d'Inspiration**, vous n'y arriverez pas !

AVEZ-VOUS UTILISÉ LES PLANS MYSTIQUES?

Gardez à l'esprit que vous pouvez placer une **Pierre Élémentaire** sur votre **Plan Mystique** afin que les autres chamans puissent l'échanger contre une autre pierre de la **Réserve**. Le plus souvent, cela vous permettra d'indiquer aux autres chamans les pierres qui ne vous intéressent pas.

N'oubliez pas d'observer les **Plans Mystiques** des autres chamans et d'échanger leurs pierres si cela vous semble utile.

AVEZ-VOUS JOUÉ ASSEZ RAPIDEMENT?

RITUAL est un jeu de rapidité. Essayez d'anticiper, et planifiez vos actions avant que votre tour n'arrive.

CONSEILS ET ASTUCES

Si vous souhaitez vous faciliter la tâche, suivez ces conseils :

>> **RITUAL** repose sur le travail d'équipe. Il n'y a pas assez de pierres pour que tous les chamans s'éveillent en même temps.

>> Ne vous concentrez pas uniquement sur votre propre objectif. Aider le groupe est souvent plus efficace que chercher à accomplir sa **Carte d'Inspiration** à tout prix.

>> Il est difficile de retenir tout ce qui se passe autour de vous. Concentrez-vous sur un(e) ou deux chamans à la fois.

>> Observez attentivement les pierres que les autres prennent, donnent et placent sur les **Plans Mystiques**. Vous pourrez ainsi deviner quelle **Carte d'Inspiration** ils ou elles détiennent.

>> Essayez de vous débarrasser rapidement des pierres inutiles pour éviter toute confusion.

>> Si un(e) chaman n'a que 2 pierres, ses actions sont limitées. Essayez d'éviter ce cas de figure autant que possible.

Rendez-vous sur notre site pour plus d'informations
www.palladisgames.fr