



2-4



10+



30mn

BIBLIOS

STEVE FINN

• Résumé du jeu

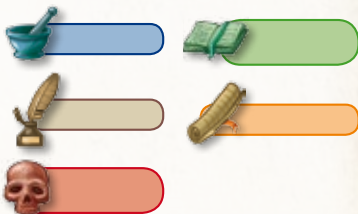
Dans **Biblios**, vous incarnez un abbé à la tête d'un monastère au Moyen Age, en rivalité avec d'autres abbés pour avoir la plus belle bibliothèque de livres sacrés et profanes. Pour parvenir à vos fins, il vous faudra acquérir les ressources nécessaires à la fabrication des enluminures, recruter les meilleurs copistes et reproduire les œuvres les plus prisées. Pour cela, vous aurez à votre disposition une quantité d'or limitée. Enfin, vous devrez éviter les foudres du clergé et séduire les évêques et le pape pour atteindre votre objectif.

• Contenu

- 1 plateau de valeurs
- 5 dés à six faces
- 87 cartes (voir détail à l'intérieur de la boîte)

• But du jeu

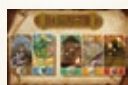
Le but de **Biblios** est de gagner le plus de Points de Victoire. Vous les gagnez en ayant le score le plus élevé dans l'une des 5 catégories :

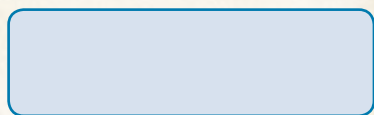
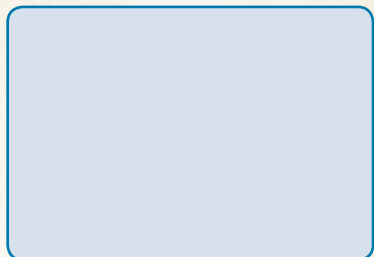
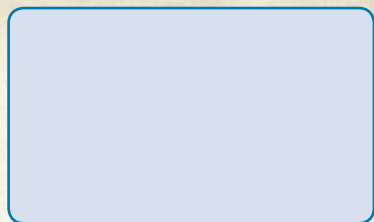


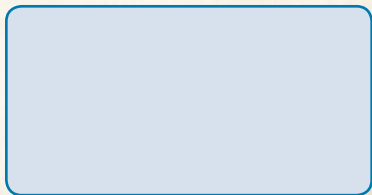
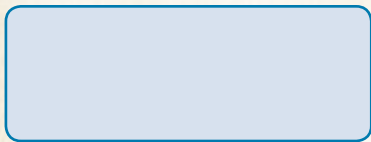
Au début de la partie, chaque catégorie vaut 3 Points de Victoire. À mesure que la partie avance, ces valeurs peuvent évoluer (de 1 à 6).

Pour remporter une catégorie, il faut additionner les valeurs de toutes vos cartes de cette catégorie (voir l'exemple ci-après).









1) Règles Générales pour les Enchères

Le joueur à gauche du joueur actif commence les enchères ou passe. Puis on continue dans le sens du jeu jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé. À son tour, un joueur doit proposer un prix supérieur à l'enchère en cours ou passer. Lorsqu'il passe il ne peut plus participer à cette enchère.

Note : Si tous les joueurs passent, la carte est retirée du jeu et le tour du joueur actif se termine.

Dans certains cas, les joueurs enchérissent pour de l'Or. Dans d'autres, ils enchérissent pour des cartes de catégorie (voir « Règles Spécifiques pour les Enchères » ci-dessous).

Le joueur qui a fait la plus haute enchère paie et récupère la carte qu'il place face cachée dans sa réserve. Si un joueur ne peut pas payer le montant de l'enchère, ce joueur est pénalisé.

Pénalité : les autres joueurs piochent chacun au hasard une carte dans la réserve du joueur et l'ajoutent à la leur. La carte est remise aux enchères et le joueur pénalisé ne peut pas y participer.

Variante Bluff médiéval

La personne à la gauche du joueur **faufif** pioche une carte au hasard dans sa réserve et la retire de la partie. Le joueur pénalisé ne peut plus participer à l'enchère en cours.

La Phase d'Enchère se poursuit jusqu'à ce que toutes les cartes aient été acquises aux enchères ou retirées du jeu.

2) Règles d'enchères spécifiques pour les cartes de Catégorie et d'Église

Pour les cartes mises aux enchères qui ne sont pas des cartes Or, c'est-à-dire les cartes des cinq catégories (Pigment, Moines, Grimoires Interdits, etc.) et les cartes Église, les règles suivantes s'appliquent :

- Les joueurs misent de l'Or, en annonçant quel montant ils souhaitent payer.
- Pour payer, un joueur peut utiliser n'importe quelle combinaison de cartes Or de sa réserve et il peut payer plus que ce qu'il a misé, mais il ne récupère pas ce qu'il a payé en trop.
- Le joueur qui a gagné l'enchère montre ses cartes Or, les défausse, et ajoute la carte gagnée à sa réserve, face cachée.

Exemple : dans une partie à 3 joueurs, Cédric est le joueur actif. Il retourne une carte « Grimoire Interdit 2 ». Igor, qui est assis à la gauche de Cédric, enchérit pour 1 Or. Rodolphe passe. Cédric enchérit pour 3 Or. Igor surenchérit avec 4 Or. Cédric passe. Igor paie l'enchère avec une carte « Or 2 » et une carte « Or 3 » puis ajoute la carte « Grimoire Interdit 2 » à sa réserve. Igor ne possédant pas de carte « Or 1 », il n'a pas pu payer la somme exacte qu'il avait annoncée et « perd donc 1 Or ».



3) Règles d'enchères spécifiques pour les cartes Or

Lorsqu'une carte Or est mise aux enchères, les règles suivantes s'appliquent :

- Les joueurs misent en annonçant combien de cartes ils souhaitent payer sans aucune limitation de catégorie ou de valeur.
- Le joueur qui a gagné l'enchère paie en plaçant le nombre de cartes misé (face cachée dans la pile de défausse) sans montrer la catégorie de ces cartes aux autres joueurs.

4) Règle spéciale des cartes Église

À tout moment lors de la partie, dès qu'un joueur acquiert une Carte Église, la partie est immédiatement suspendue et la carte Église est résolue, puis défaussée.

Une carte Église donne à son possesseur le pouvoir de modifier le nombre de points de victoire que rapportent une ou plusieurs catégories sur le Plateau de Valeurs. Un joueur peut décider de ne pas utiliser sa carte Église. Dans ce cas, il la défausse. Lorsqu'il modifie les valeurs, le joueur augmente ou diminue de « 1 » la valeur de un ou deux dés sur le Plateau de Valeurs.



Note : Une Carte Église est acquise lorsqu'un joueur la choisit lors de la Phase de Dons ou la remporte lors de la Phase d'Enchères. En d'autres termes, lors de la Phase de Dons, une Carte Église n'est pas considérée comme acquise tant que le joueur actif ne se l'alloue pas à lui-même ou qu'un autre joueur la choisisse dans la place publique. Une Carte Église placée dans la pile d'Enchères n'est pas résolue.

- Une carte Église « +1 » avec un dé permet au joueur d'augmenter la valeur du dé d'une catégorie de 1 point.



- Une carte « -1 » avec un dé permet au joueur de diminuer la valeur du dé d'une catégorie de 1 point.

- Une carte « +1 » avec deux dés permet d'augmenter les valeurs du dé de 2 catégories différentes de 1 point.



- Une carte « -1 » avec deux dés permet de diminuer les valeurs du dé de 2 catégories différentes de 1 point.

- Une carte ayant les deux symboles « +1 » et « -1 » permet d'augmenter ou de diminuer la valeur du dé d'une catégorie de 1 point.



La carte Église est défaussée après avoir été jouée.

Note : Les bonus/malus d'une carte Église avec deux dés doivent être utilisés sur deux catégories ou pas du tout. Il n'est pas possible d'augmenter ou de diminuer une seule catégorie.

• **Exemple :** lors de la Phase de Dons, Cédric alloue la première carte (une « Église -1 avec deux dés » à lui-même). Son allocation de carte s'arrête temporairement afin qu'il puisse résoudre l'effet de la carte Église. Il décide de baisser la valeur du dé des Livres Sacrés de 2 à 1 et la valeur du dé des Pigments de 3 à 2. Il ajuste les deux dés puis poursuit son tour normalement.

• Gagner la partie

Lorsque toutes les cartes de la pile d'Enchères ont été récupérées ou retirées de la partie, les joueurs procèdent au décompte des points pour chaque catégorie.

Les joueurs regroupent leurs cartes par catégorie et additionnent les points obtenus dans chacune d'entre elle. Le joueur qui a le plus grand nombre de points dans une catégorie la remporte. Il récupère le dé correspondant sur le Plateau de Valeurs et le place devant lui pour montrer les Points de Victoire qu'il a gagnés.

Note : Les chiffres sur les cartes ne sont pas des Points de Victoire, ils servent juste à déterminer qui remporte les catégories.

• Égalité dans une catégorie

C'est le joueur qui a la carte de cette catégorie la plus proche de la lettre

"A" dans l'ordre alphabétique (voir le petit cartouche en bas à droite) qui la remporte.

Lorsque toutes les catégories ont été remportées, les joueurs additionnent le montant de leurs dés. Celui qui a le plus grand nombre de Points de Victoire remporte la partie.

• Égalité une fois que tous les montants ont été additionnés

S'il y a égalité entre les joueurs après que tous les montants aient été additionnés, c'est le joueur qui a le plus d'Or qui remporte la partie.

Si cela ne suffit pas à les départager, c'est celui qui a remporté la catégorie Moines qui est le vainqueur.

• **Exemple :** les joueurs calculent les points pour chaque catégorie, en commençant par celle des Moines. Cédric a 3 cartes Moines (2, 3, 4), ce qui fait un total de 9 Moines. Rodolphe possède également des cartes Moines pour un total de 9. Cependant Rodolphe a une carte avec un « B » alors que Cédric n'a qu'un « C ». Par conséquent, Rodolphe remporte la catégorie. Il prend le dé de la catégorie Moines sur le Plateau de Valeur ; le dé lui rapporte 5 Points de Victoire. Le calcul des autres catégories se fait de la même façon. À la fin, Cédric remporte 3 catégories. Ses dés indiquent 2, 2 et 4, pour un total de 8 Points de Victoire. Les dés de Rodolphe montrent 5 et 3, pour un total de 8 Points également. Mais Rodolphe a plus d'Or et bien qu'ils soient à égalité en point de victoire, c'est Rodolphe qui remporte la partie.

STEVE FINN



BIBLIOS



2-4



10+



30mn

Choisissez **vos cartes Ressource** soigneusement pendant **la phase de Dons**, elles vous serviront pour en gagner d'autres **aux Enchères**

Servez-vous **des cartes Église** pour favoriser les catégories où vous pensez être majoritaire

Les Dés indiquent la valeur de chaque catégorie

Le Scriptorium permet de suivre l'évolution des valeurs pour chaque catégorie

Pour gagner, vous devez avoir le plus de points dans **les Catégories** qui vous intéressent

Biblios est un jeu de cartes de Steve Finn

À la tête d'un monastère au Moyen Age, vous vous mesurez avec les autres monastères pour avoir la plus belle bibliothèque. Pour constituer votre collection, il vous faudra acquérir les pigments nécessaires à la confection des enluminures, recruter les meilleures copistes et reproduire les œuvres les plus prisées. Pour cela, vous aurez à votre disposition une quantité d'or limitée. Toute l'astuce sera de vous séparer des éléments de votre collection au bon moment et de payer au plus juste les pièces qui rendront les autres envieux tout en composant avec les caprices des évêques pour parvenir à vos fins.



© IELLO
309 BD DES TECHNOLOGIES
54710 LUDRES - FRANCE
www.iello.info

Auteur : Steve Finn
Illustrateur : David Palumbo
Packageur : Origames
© 2010 Iello. Tous droits réservés.



Réf.: 51002



3 760175 510021

EAN : 3760175510021

Fabriquée en chine

ATTENTION :

Ce jeu contient des aimants ou des composants magnétiques. Des aimants collés les uns aux autres ou à un objet métallique à l'intérieur du corps humain peuvent entraîner des lésions graves ou mortelles. En cas d'ingestion ou d'inhalation d'aimants, demandez immédiatement une assistance médicale.

Visuels non contractuels, les couleurs et détails peuvent varier