



THE CONJURING OF LUCIPURR

RÈGLE DU JEU

2-5 JOUEURS 30 MINUTES 14 ANS+

*La conjuration de Lucipurr

MATÉRIEL

- **76 cartes Rituel**
 - 13 cartes Pacte du Chat-démon
 - 63 cartes Élément
- **15 cartes Sceau**
 - 5 de chaque sceau
- **6 cartes Faveur de Lucipurr**
- **1 carte de Décompte**
- **5 marqueurs effaçables**
- **1 jeton Premier joueur**

APERÇU

Vous endossez le rôle de gentils matous de compagnie de différentes factions, unis par un pacte obscur dans un même but : invoquer Lucipurr, votre souverain, afin de régner sur ce monde et de réduire les humains en esclavage une bonne fois pour toutes !

À chaque manche, vous choisissez une carte dont vous dessinez les éléments sur vos sceaux démoniaques, ou nouez un pacte avec un autre Chat-démon, afin de récolter les faveurs de vos véritables maîtres pour accélérer le retour de votre souverain depuis les entrailles de la Terre. La partie s'arrête dès qu'un joueur a complété ses 3 sceaux et invoqué Lucipurr. La personne qui cumule le plus de faveurs l'emporte !



MISE EN PLACE

1. Chaque joueur prend un lot de 3 **cartes Sceau** différentes avec le même chat au dos et un **marqueur effaçable**. Placez vos cartes Sceau, face sceau visible, en une rangée devant vous.
2. Distribuez à chaque joueur une carte **Faveur de Lucipurr** au hasard, face cachée. Vous pouvez consulter votre carte Faveur mais ne la montrez pas aux autres. Remettez les cartes inutilisées dans la boîte.
3. Mélangez l'ensemble des **cartes Rituel** pour créer la pioche. Placez cette pioche au milieu de la table.
4. Le joueur qui a le plus récemment caressé un chat prend le **jeton Premier joueur**.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

1. Révélation des offrandes

Révélez autant de cartes de la pioche Rituel que le nombre de joueurs +1 (ex. : 4 cartes à 3 joueurs). Il s'agit des offrandes disponibles pour cette manche.

2. Choix d'une carte

En commençant par le premier joueur, chaque joueur, dans le sens horaire, prend une carte parmi les offrandes.

→ S'il s'agit d'une carte Pacte du Chat-démon, placez cette carte face visible devant vous.

→ S'il s'agit d'une carte Élément, dessinez 1 ou 2 des symboles de la carte sur l'un de vos sceaux, puis défaussez la carte. Note : Si vous dessinez les 2 symboles de la carte, vous pouvez les dessiner sur des sceaux différents, mais chaque symbole ne peut être dessiné qu'une seule fois.

3. Défausse de la carte restante

Une fois que chaque joueur a pris une offrande, défaussez la carte restante.

Note : Chaque joueur qui a complété son Heptagramme peut dessiner une Décoration ou un Sacrifice de cette carte. (voir page 7)

4. Début d'une nouvelle manche (sauf si condition de fin de partie)

Si au moins un joueur a complété ses 3 sceaux, procédez au décompte final. Sinon, passez le jeton Premier joueur à gauche et commencez une nouvelle manche.

DESSINER SUR UN SCEAU

Lorsque vous prenez une carte Élément, vous pouvez dessiner jusqu'à 2 symboles sur vos sceaux.

Segment de sceau (haut de la carte)

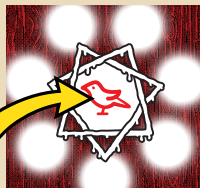
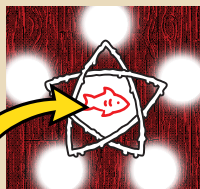
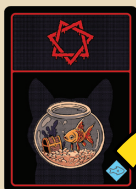
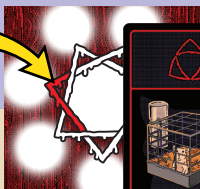
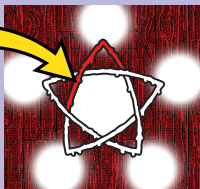
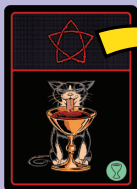
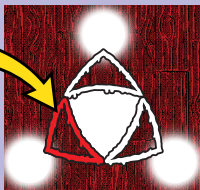
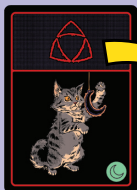
Le haut de chaque carte Élément montre l'un des sceaux. Lorsque vous choisissez ce symbole, dessinez l'un des segments de votre sceau correspondant. S'il est déjà complété, ce symbole est sans effet.

Note : Chacun de vos 3 sceaux comporte un nombre de segments différent. Voir page 7 pour plus de détails sur chaque sceau.

Décoration ou Sacrifice (bas de la carte)

Le bas de chaque carte Élément montre une Décoration ou un Sacrifice. Les Décorations sont des objets que vous pouvez dessiner à l'extérieur de vos sceaux, alors que les Sacrifices sont de petits animaux que vous dessinez à l'intérieur de vos sceaux. Chaque emplacement intérieur ou extérieur ne peut contenir qu'un seul dessin.

- En bas à droite de chaque Décoration et Sacrifice se trouve une icône correspondant à ce que vous devez dessiner.
- Les Décorations ont un cadre circulaire pour vous rappeler de les dessiner aux emplacements circulaires à l'extérieur de vos sceaux, alors que les Sacrifices ont un cadre en losange pour vous rappeler de les dessiner aux emplacements polygonaux à l'intérieur de vos sceaux.
- Lorsque vous dessinez une Décoration ou un Sacrifice, vous n'êtes pas obligé de placer ce dessin sur le sceau visible de cette carte Élément. Vous pouvez placer ce dessin sur le sceau de votre choix.
- Avant de dessiner une Décoration ou un Sacrifice, vous pouvez effacer un dessin que vous avez déjà fait afin de libérer un emplacement pour un symbole de votre nouvelle carte. Si vous remplacez le Sacrifice sur un sceau que vous avez déjà complété, cela ne déclenche pas de nouveau son effet.



Dessiner un segment

Un sceau sur une carte Élément vous permet de dessiner un segment de votre sceau correspondant. Les segments des différents sceaux n'ont pas la même forme, référez-vous au schéma ci-contre.

Si tous les segments d'un même sceau ont été dessinés, le symbole correspondant n'a plus d'effet.

Dessiner un Sacrifice

Une icône Sacrifice vous permet de dessiner un Sacrifice à l'emplacement polygonal à l'intérieur de l'un de vos sceaux.

Si tous vos sceaux ont déjà un Sacrifice, vous pouvez en effacer un pour placer le nouveau.

Dessiner une Décoration

Une icône Décoration vous permet de dessiner une Décoration à un emplacement circulaire à l'extérieur de l'un de vos sceaux. Vous pouvez en effacer une déjà dessinée pour placer la nouvelle.



SACRIFICES		DÉCORATIONS	
	Oiseau		Bougie
	Poisson		Crâne
	Souris		Statue
	Au choix		Poignard
			Talisman
			Au choix

Pioche Rituel épuisée :

À tout moment, si la pioche Rituel est épuisée, mélangez immédiatement la défausse pour créer une nouvelle pioche Rituel.

COMPLÉTER UN SCEAU

Pour compléter un sceau, vous devez dessiner tous ses segments ainsi qu'un sacrifice en son centre. Vous pouvez les dessiner dans l'ordre de votre choix.

Les Décorations ne sont **pas nécessaires** pour compléter un sceau.

Lorsque vous complétez un sceau, dessinez l'intérieur du chiffre en bas à droite de sa carte. Vous gagnerez les faveurs correspondantes en fin de partie. Vous bénéficiez également de l'effet de ce sceau, indiqué en bas de sa carte. Entourez-le pour vous rappeler qu'il est actif.



INCOMPLÉT

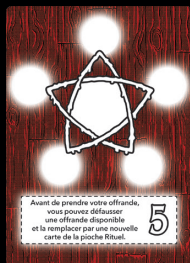


COMPLÉTÉ



SCEAU TRIANGULAIRE

Pour compléter ce sceau, vous devez dessiner ses 3 segments et n'importe quel Sacrifice à l'intérieur. Il vous rapporte alors 3 faveurs en fin de partie. Lorsque vous complétez ce sceau, vous pouvez immédiatement dessiner le segment, la Décoration ou le Sacrifice de votre choix sur l'un de vos sceaux. Cet effet est immédiat et ne s'applique qu'une seule fois, lorsque vous complétez le sceau.



PENTAGRAMME

Pour compléter ce sceau, vous devez dessiner ses 5 segments et n'importe quel Sacrifice à l'intérieur. Il vous rapporte alors 5 faveurs en fin de partie. Lorsque vous complétez ce sceau, vous bénéficiez d'un effet que vous pouvez utiliser à chacun de vos tours, jusqu'à la fin de la partie : avant de prendre une offrande, vous pouvez défausser n'importe quelle offrande disponible. Si vous le faites, remplacez-la par une nouvelle carte de la pioche Rituel. Prenez ensuite votre offrande.



HEPTAGRAMME

Pour compléter ce sceau, vous devez dessiner ses 7 segments et n'importe quel Sacrifice à l'intérieur. Il vous rapporte alors 7 faveurs en fin de partie. Lorsque vous complétez ce sceau, vous bénéficiez d'un effet que vous pouvez utiliser à la fin de chaque manche, jusqu'à la fin de la partie : avant de défausser la carte offrande restante, vous pouvez choisir de dessiner sur l'un de vos sceaux une Décoration ou un Sacrifice présent sur cette carte, qu'il s'agisse d'une carte Élément ou Pacte du Chat-démon. Vous n'avez pas le droit d'utiliser cet effet pour dessiner un segment.

Référez-vous aux icônes présentes sur la carte restante pour savoir quel Sacrifice ou quelle Décoration vous pouvez dessiner. Les icônes  et  vous permettent de dessiner n'importe quel Sacrifice/n'importe quelle Décoration sur l'un de vos sceaux.

CARTES PACTE DU CHAT-DÉMON

Pendant la partie, vous pouvez pactiser avec d'autres Chats-démons. Ces entités machiavéliques vous octroient des faveurs supplémentaires en fonction des Décorations présentes sur vos sceaux, mais ne vous aident pas à invoquer Lucipurr.

- Certains Chats-démons présentent des décomptes en fonction de lots de Décorations. Dans ce cas, les Décorations d'un même lot doivent se trouver sur le même sceau.
- Les Décorations présentes sur des sceaux différents ne sont pas prises en compte dans ces pactes. Celles présentes sur des sceaux incomplets sont décomptées.
- Une même Décoration ne compte qu'une seule fois pour chaque pacte, elle peut compter pour chacun de vos pactes.

Par exemple, un sceau avec une bougie, un crâne et une statue vous rapporterait 2 faveurs pour le pacte avec Benghoul, et 2 faveurs pour le pacte avec Feulzébuth.



CARTES FAVEUR DE LUCIPURR

En début de partie, vous recevez une carte Faveur de Lucipurr distribuée au hasard. Cette carte vous donne un objectif secret qui vous permet d'obtenir des faveurs supplémentaires pour des Décorations et des Sacrifices spécifiques. En fin de partie, vous gagnez 2 faveurs pour chaque Sacrifice et 1 faveur pour chaque Décoration sur vos sceaux correspondant aux symboles sur cette carte. Ces Sacrifices et Décorations n'ont pas besoin d'être sur la même carte Sceau. Ceux présents sur des sceaux incomplets sont décomptés.

Gagnez 2 faveurs par poisson que vous avez sacrifié.



Gagnez 1 faveur pour chaque calice et chaque poignard (Décorations) sur vos sceaux.



FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE

À la fin d'une manche, si un joueur a complété ses 3 sceaux, la partie s'arrête. Procédez alors au décompte final. Vous pouvez utiliser la carte Décompte pour vous aider à calculer le score de chaque joueur. Gagnez des faveurs pour les 3 catégories suivantes :

1. **Sceaux** : Gagnez les faveurs de vos sceaux complétés.
2. **Faveur de Lucipurr** : Gagnez 2 faveurs pour chaque Sacrifice et 1 faveur pour chaque Décoration sur vos sceaux correspondant aux symboles de votre carte Faveur de Lucipurr.
3. **Pactes du Chat-démon** : Gagnez les faveurs de vos pactes du Chat-démon.

Le joueur qui cumule le plus de faveurs remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a gagné le plus de faveurs grâce à ses sceaux parmi les ex aequo l'emporte. En cas de nouvelle égalité, l'avantage va au joueur qui a gagné le plus de faveurs grâce à sa carte Faveur de Lucipurr parmi les ex aequo. Si l'égalité persiste, les ex aequo partagent la victoire et le plaisir de dominer l'humanité !

EXEMPLE DE DÉCOMPTÉ FINAL



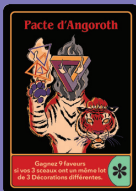
Sola s'apprête à calculer son score. C'est un autre joueur qui a invoqué Lucipurr mais elle a tout de même complété deux de ses sceaux et possède deux pactes du Chat-démon en plus de sa carte Faveur de Lucipurr.

Sola gagne tout d'abord 8 faveurs de ses sceaux complétés : 3 pour le sceau triangulaire et 5 pour le Pentagramme. Son Heptagramme n'est pas complété, il ne lui rapporte donc aucune faveur.

Sola gagne ensuite 12 faveurs grâce à sa carte Faveur de Lucipurr : 4 pour ses deux oiseaux sacrifiés, 3 pour ses statues (Décorations) et 5 pour ses calices (Décorations).

Elle gagne enfin 17 faveurs pour ses pactes du Chat-démon : le pacte de Buul-Depual lui rapporte 8 faveurs (pour 4 lots d'un calice et un crâne sur un même sceau) et le pacte d'Angoroth lui rapporte 9 faveurs (puisque ses 3 sceaux ont au moins un calice, une statue et un crâne).

Le score final de Sola est donc de 37 faveurs.



Nom	Sola	
Sceaux	8	
Faveur de Lucipurr	12	
Pactes du Chat-démon	8	
	9	
Total	37	

RÉSUMÉ D'UNE MANCHE

1. Révélation des offrandes

Révélez autant de cartes de la pioche que le nombre de joueurs +1.

2. Chaque joueur choisit une carte (dans l'ordre du tour)

Utilisez l'effet de votre Pentagramme (si complété) avant de choisir votre carte.

→ Carte Pacte du Chat-démon : Placez la carte face visible devant vous.

→ Carte Élément : Dessinez 1 ou 2 des symboles de la carte sur l'un de vos sceaux, puis défaussez la carte.

3. Défausse de la carte restante

Rappel : Utilisez la capacité de l'Heptagramme avant défausse.

4. Fin de partie ou nouvelle manche

Si au moins un joueur a complété ses 3 sceaux, procédez au décompte final. Sinon, passez le jeton Premier joueur à gauche et commencez une nouvelle manche.

CRÉDITS

Auteur : Nathaniel Yamaguchi

Développement : Dan Stong

Conception graphique : John Vineyard

Illustrations : Robb Mommaerts

Édition : Jason D. Kingsley

Testeurs : Griffin Bitzer, Quinn "Guppy" Bitzer,

Shanka De Silva, Rezwan Kabir, Cristopher

Ramirez, Hunter Wooten

DON'T PANIC GAMES

Président : Cedric Littardi

Directeur éditorial : Sébastien Rost

Chef de projet : Paul Malairan

Traduction : Bruno Larochette

Correction : Mélissa Veludo

Maquette : Cindy Bourgeot

www.dontpanicgames.com

CRYPTOZOIC ENTERTAINMENT

Président : Shahriar Fouladi

CCO & fondateur : Cory Jones

Fondateur : John Nee

Fondateur : John Sepunuk

Vice-président, directeur opérationnel &

international : Ming Wan

Vice-président et direction commerciale :

Colin Robinson

Remerciements : Rumi Asai, Dani Cabrera,

Krystyl Campbell, Javier Casillas, Zane Dille,

Kyle Heuer, Katie Pelaez, Larry Renac,

John Vineyard, MaryCarmen Wilber

© 2026 Steven Rhodes.

© 2026 Cryptozoic Entertainment.



**BASÉ SUR LES ILLUSTRATIONS
DE STEVEN RHODES**



FR
**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



OU



OU



Adresses sur quefairedemesdechets.fr



[dontpanicgames](https://www.facebook.com/dontpanicgames)



[@DontPanicGames1](https://twitter.com/DontPanicGames1)



[@dontpanicgames](https://www.instagram.com/dontpanicgames)



[@DontPanicGames](https://www.youtube.com/DontPanicGames)