

⚱ 8+ ⚱ 20' ⚱ 1-4

**BIENVENUE. VOUS SEREZ BIENTÔT DES INITIÉS, CAPABLES DE FAIRE ET DE DÉFAIRE LES SIGGILS, CES SCEAUX MAGIQUES QUI ENFERMENT DES ESPRITS. À VOUS DE CAPTURER CEUX QUI S'EN ÉCHAPPENT !**

Le jeu contient 56 cartes : 7 familles de 7 cartes numérotées de 1 à 7 et 7 esprits associés chacun à une famille et un chiffre.



Les 7 cartes uniques des Esprits.

## MISE EN PLACE

Mélangez abondamment toutes les cartes, Esprits compris, puis placez les niveau par niveau, se chevauchant faces cachées et faces visibles, comme indiqué au dos de ce feuillet. Cet agencement de cartes est appelé un Siggil.

Une carte est dite "accessible" lorsqu'elle n'est recouverte par aucune autre carte. Elle est alors mise face visible. Si un Esprit devient "accessible", il se libère du Siggil et il est mis de côté, face visible. Il peut alors être capturé par les joueurs.

## DÉROULEMENT

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

À votre tour, vous devez d'abord piocher une carte accessible du Siggil et la prendre dans votre main. La main de chaque joueur reste secrète. Il s'agit d'une action obligatoire.

Puis vous pouvez prendre le contrôle d'un Esprit, libre ou possédé par un autre joueur. C'est une action optionnelle que vous ne pouvez effectuer qu'une fois par tour, d'une des 3 manières suivantes :

**⚱ Pour prendre le contrôle d'un Esprit sorti du Siggil et qui n'est pas encore capturé**, jouez une série de 3 cartes de la famille ou 3 cartes du chiffre associé à l'Esprit (une série de 2 cartes suffit si vous jouez à 4). Les cartes sont alors posées faces visibles devant vous et l'Esprit est placé au dessus.

**⚱ Pour prendre le contrôle d'un Esprit déjà possédé par un autre joueur**, jouez une série de la famille ou du chiffre associé comportant une carte de plus que la sienne. L'Esprit est alors placé sur votre série. Les cartes du joueur perdant le contrôle de l'Esprit sont laissées faces visibles devant lui.

**⚱ Pour reprendre le contrôle d'un Esprit qui vous a été dérobé**, complétez la série initiale (ou jouez une nouvelle série) afin d'obtenir une série comportant une carte de plus que celle du joueur qui l'a volé.



Le joueur A capture l'Esprit du Cerf en posant 3 cartes de la famille 'Cerf'. Plus tard, le joueur B lui prend en posant 4 cartes '2' (il aurait pu poser 4 cartes 'Cerf'). Enfin le joueur A reprend l'Esprit en complétant sa série initiale de 'Cerf' pour avoir 5 cartes. Le joueur B pourra le lui reprendre en complétant sa série pour avoir 6 cartes. Le but est de poser ou compléter une série d'une carte de plus que l'adversaire.

## FIN DE PARTIE

Le vainqueur est le premier joueur qui contrôle 5 Esprits à 2 joueurs, 4 à 3 joueurs ou 3 à 4 joueurs ; ou celui qui contrôle le plus d'Esprits à la fin du tour du joueur qui pioche la dernière carte du Siggil. En cas d'égalité c'est le joueur qui a le moins de cartes en main qui l'emporte.

## EN SOLITAIRE

Mélangez les Esprits et les autres cartes séparément, puis formez un paquet de cartes en plaçant secrètement un Esprit toutes les 7 cartes. Utilisez ce paquet pour construire le Siggil de votre choix.

À chaque tour, vous devez d'abord retirer une carte accessible du Siggil et la mettre de côté dans une défasse, soit face visible (facile), soit face cachée (difficile). Ensuite prenez une carte dans votre main et capturez si possible un esprit avec une combinaison de 3 ou 4 cartes (voir plus bas).

Vous gagnez si vous parvenez à capturer soit 7 Esprits avec des combinaisons de 3 cartes (facile), soit 6 Esprits avec des combinaisons de 4 cartes (difficile).

Seuls trois esprits peuvent être libres (ni dans le Siggil, ni capturés) en même temps. Si un quatrième Esprit se libère, il chasse le premier qui est alors mis dans la défasse et ne peut plus être capturé.

VOICI 5 POSITIONS DE DÉPART DIFFÉRENTES ET LA FAÇON DE LES CONSTRUIRE EN 3 ÉTAPES.  
 COMMENCEZ PAR "LE PASSAGE", PUIS ESSAYEZ LES AUTRES !



FACE VISIBLE

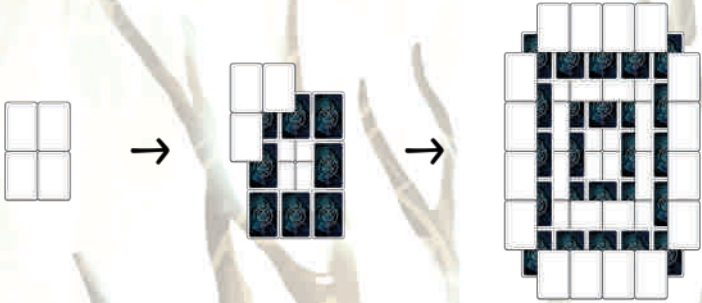


FACE CACHÉE

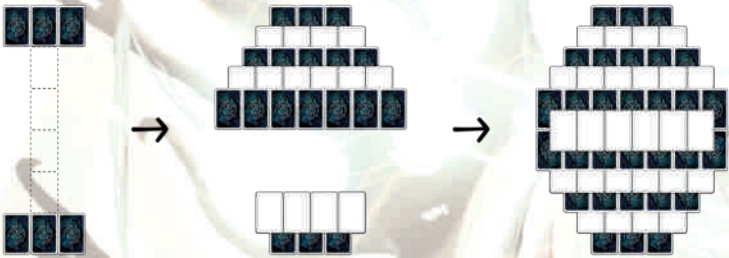


POUR LA DISTANCE

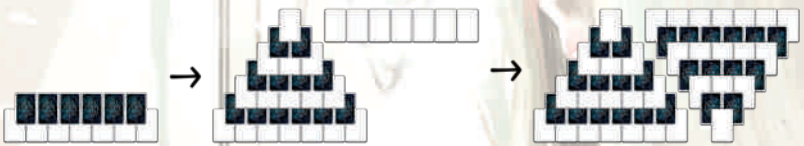
### LE PASSAGE



### LA TORTUE



### LES PYRAMIDES



### LA RIVIÈRE



### LES PILIERS

Réalisez cette forme 4 fois, soit côtes à côtes, soit l'une après l'autre si vous manquez de place.

