

DUST
GAMES



HOCUS
HOCUS



*Un jeu de Elliot Hogg
Illustré par Barbara Bongini*



*** CREDITS ***

Producteurs Exécutifs
David Preti et Erwan Hascoët

Maquettistes-graphistes
David Preti, Frédérick Condette et Goulven
Quentel

Auteur
Elliot Hogg

Logo
Barbara Bongini

Traduction française
Eric Harlaux et Erwan Hascoët



Dust Games remercie Marketto Pelan, Laurent Pouchain, Erwan Hascoët et Hazgaard Editions. Ce jeu n'aurait pas été possible sans vous !

Elliot Hogg remercie Michelle Armacost, Andrew Williamson, et Graham Hogg pour leur excellentes contributions au jeu.

Hazgaard Editions remercient David bien sûr ! Paolo Parente, Sylvain Thomas, la FTC Team (Luc, Marc et Alain), Grouik, Harleen Quinzel, David Copperfield, Murat Celebi, Rémy Carlier, Laëtitia Lili, Garcimor, Zatanna Zatara, Laurent Pouchain, Babakar, Carmen Maria Vega, Loïggov, Marc Nunes, Stephen Strange, Alan « Trop crevé pour me logger », CROC, Pendulum, Anadonya, Romaric et Gwendal apprentis sorciers en herbe.

Hocus Pocus est un jeu crée par Elliot Hogg
Hocus Pocus © Dust Game Ltée 2006-2010



Dans Hocus Pocus, vous jouez des apprentis sorciers qui s'affrontent pour le contrôle du Chaudron Ancestral. Ce légendaire Chaudron crée des Gemmes magiques depuis la nuit des temps. Soyez le plus rusé et faites main basse sur ces pierres, car seul celui qui les maîtrisera deviendra Maître Sorcier !

Hocus Pocus est une joute magique dont personne ne peut prédire l'issue. Le jeu devient vite une course folle pour la possession des Gemmes avant que le Chaudron ne se vide !

Pour faciliter la compréhension des règles, les termes de jeu (types de cartes, effets de jeu...) commencent toujours par une Majuscule.

BUT DU JEU

Le gagnant est le joueur avec le plus de Gemmes à la fin de la partie.

Récupérer des Gemmes se fait grâce à des cartes que vous jouerez. Celles-ci vous permettront de piocher des Gemmes directement dans le Chaudron ou chez vos adversaires ! Les Gemmes ainsi gagnées devront être placées devant le joueur qui les possède, toujours bien en vue de tous les autres joueurs.

MATÉRIEL DU JEU



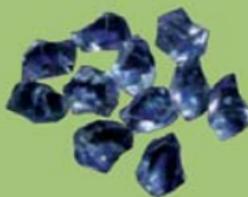
1 livret de règles



50 cartes Hocus



25 cartes Pocus



35 Gemmes en plastique

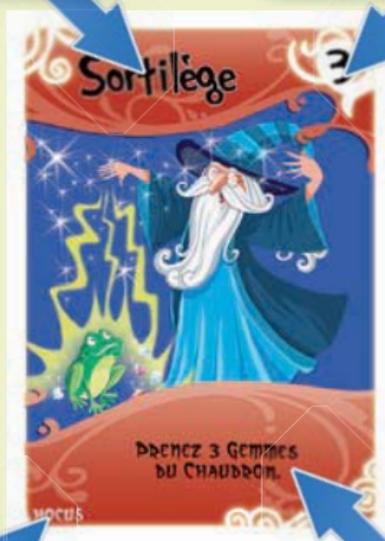
Liste des cartes par type :

Hocus	Pocus
2 Vortex	7 Amulettes
2 Abracadabra	4 Baguettes Magiques
3 Boules de Cristal	3 Miroirs Enchantés
3 Hiboux	3 Citrouilles
2 Sacrifices	2 Contres-sorts
3 Malédictions	2 Sabliers
5 Inspirations	2 Chats Noirs
15 Voleurs	2 Eclairs
15 Sortilèges	

Descriptif d'une carte :

Nom de la carte :
Sortilège

Rappel pour les pouvoirs
chiffrés : ici le nombre
de Gemmes à prendre
est de 3



Rappel du type de carte :
c'est une carte Hocus

Pouvoir de la carte :
prendre 3 Gemmes dans
le Chaudron

★ MISE EN PLACE DU JEU ★

1. Dans une partie à 2 joueurs : retirez du paquet de cartes les 3 cartes Miroir Enchanté et rangez-les dans la boîte.

Dans une partie à plus de 2 joueurs : retirez du paquet de cartes 3 cartes Amulette et rangez-les dans la boîte.

2. Les cartes restantes sont mélangées. Chaque joueur reçoit 3 cartes face visible et 3 cartes face cachée. Les cartes visibles sont placées bien en vue devant chaque joueur et constituent son « Grimoire ». Les joueurs prennent leurs cartes cachées (en prenant soin de ne pas les montrer) et les gardent en Main.

Les joueurs ne doivent jamais cacher le nombre de cartes qu'ils ont en Main.

3. Les cartes non distribuées sont placées en pile, face cachée, au centre de la table. Cette pile est appelée la Bibliothèque. Un espace libre doit être laissé à côté de celle-ci. Cet espace servira à constituer, pendant le jeu, une pile de Défausse.

4. En fonction du nombre de joueurs, un certain nombre de Gemmes est placé en tas, à côté de la Bibliothèque. Ce tas est appelé le Chaudron. La durée de la partie est directement liée au nombre de Gemmes dans le Chaudron. Plus il y a de Gemmes au départ, plus la partie sera longue. Pour connaître le nombre de Gemmes du Chaudron, reportez-vous au tableau ci-dessous :

Joueurs	Gemmes
2	20
3	25
4	30
5 et 6	35
Partie Rapide	15

* Schéma de mise en place *

Grimoire du joueur 1



Main du
joueur 1



Chaudron

Zone
de jeu



Pile de
Défausse

Bibliothèque



Main du
joueur 2

Grimoire du joueur 2

* DÉROULEMENT DU JEU *

Les joueurs jouent chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur est le plus jeune.

1. Jouer une ou plusieurs cartes Hocus

Les cartes Hocus sont rouges.

Lors de votre Tour, vous pouvez jouer autant de cartes Hocus que vous le désirez. Cependant, vous ne pouvez les jouer qu'une par une. Vous pouvez jouer les cartes de votre Main ou de votre Grimoire. Dans Hocus Pocus, toutes les cartes sont jouées en les plaçant, face visible, dans la Zone de jeu située au centre de la table (voir schéma ci-dessus). On résout le Pouvoir d'une carte Hocus, si elle est toujours en jeu, après que les Pouvoirs des cartes Pocus aient été résolu.

2. Jouer une ou plusieurs cartes Pocus



Les cartes Pocus sont jaunes.

Lorsque vous avez joué une carte Hocus, tous les joueurs, vous compris, peuvent jouer, sans ordre défini, une ou plusieurs cartes Pocus. Les cartes Pocus jouées sont placées, face visible, sur la carte Hocus dans la Zone de jeu. Vous pouvez jouer des cartes Pocus sur votre propre carte Hocus !

Lorsque plus aucun joueur ne souhaite poser de carte Pocus sur votre carte Hocus, on résout les Pouvoirs des cartes Pocus dans l'ordre de pose. Ensuite, si elle est toujours en jeu, on résout le pouvoir de la carte Hocus.

3. Terminer son Tour de jeu

Votre Tour se termine lorsque vous n'avez plus ou ne souhaitez plus jouer de carte Hocus. Vous devez alors, au choix :

- piocher 2 cartes sur le dessus de la Bibliothèque ou,
- piocher 1 Gemme du Chaudron.

Cette action de pioche marque la fin de votre Tour de jeu.

Astuce : en général, il est préférable de prendre 2 cartes plutôt qu'une Gemme, à moins que vous ne soyez près de la victoire. De plus, il vaut mieux éviter de prendre des Gemmes lorsque le Chaudron est presque vide et qu'un autre joueur est proche de la victoire !

A la fin de votre Tour, vous ne pouvez avoir en Main que 5 cartes au maximum. Si vous en avez plus, vous devez choisir les cartes en trop. Puis, placez-les, face visible, sur la pile de Défausse.

Rassemblez ensuite toutes les cartes encore présentes dans la Zone de jeu. Puis, placez-les, face visible, sur la pile de Défausse.

Si la Bibliothèque est vide, mélangez les cartes de la pile de Défausse. Puis, placez-les, face cachée, afin de créer une nouvelle Bibliothèque.

4. Passer au joueur suivant

Une fois votre Tour terminé, c'est au joueur sur votre gauche de jouer son Tour.

★LES CARTES★

Le Pouvoir de chaque carte et son utilisation sont décrits sur les cartes elles-mêmes.

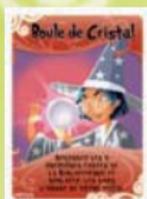
★Cartes Hocus★

Les cartes Hocus sont rouges. Ces cartes représentent vos sorts les plus puissants. Elles ne peuvent être jouées que pendant votre Tour. Une carte Hocus ne peut jamais être jouée sur une autre carte Hocus ou sur une carte Pocus.

ABRACADABRA

Désignez un joueur de votre choix. Échangez votre Main avec celui-ci. Vous n'avez pas besoin d'avoir de cartes en Main pour jouer Abracadabra. Si vous n'avez pas de cartes en Main, le joueur désigné doit simplement vous donner les cartes de sa Main.





BOULE DE CRISTAL

Regardez les 4 premières cartes de la Bibliothèque et remplacez-les dessus, dans l'ordre de votre choix.



HIBOU

Désignez un joueur de votre choix. Celui-ci doit vous donner le nombre de carte(s) de son Grimoire, indiqué sur la carte Hibou. Si ce joueur ne possède pas assez de cartes dans son Grimoire, il doit vous donner tout son Grimoire.



INSPIRATION

Piochez le nombre de cartes de la Bibliothèque, indiqué sur la carte Inspiration. Si cette carte est jouée avec succès, aucune autre Inspiration ne peut être jouée pendant votre Tour.



MALÉDICTION

Désignez un joueur de votre choix. Désignez ensuite, dans le Grimoire de ce joueur, autant de cartes qu'indiqué sur la carte Malédiction. Ces cartes doivent être placées, face visible, sur la pile de Défausse.



SACRIFICE

Désignez un joueur de votre choix. Celui-ci doit remettre 2 de ses Gemmes dans le Chaudron. Si ce joueur ne possède qu'1 seule Gemme, il doit quand même la remettre dans le Chaudron.

Astuce : cette carte prend toute son importance vers la fin de la partie. En effet, en rajoutant des Gemmes dans le Chaudron, il devient plus difficile pour le joueur qui est en tête de retirer la dernière Gemme.



SORTILÈGE

Prenez le nombre de Gemme(s), indiqué sur la carte Sortilège, dans le Chaudron. Placez-les devant vous.

VOLEUR

Désignez un joueur de votre choix. Celui-ci doit vous donner le nombre de Gemme(s) indiqué sur la carte Voleur. Si ce joueur ne possède pas assez de Gemmes, il doit vous donner toutes ses Gemmes.



VORTEX

Tous les joueurs donnent leur Grimoire à leur voisin de gauche. Un Vortex ne peut être arrêté que par un Contre-sort ou une Citrouille jouée à partir de la Main d'un joueur. Les joueurs sans carte dans leur Grimoire ne donne rien à leur voisin de gauche.



Astuce : utilisez un Vortex après avoir joué toutes vos cartes pour ne pas avoir à donner des sorts à vos adversaires.

★ Cartes Pocus ★

Les cartes Pocus sont jaunes.

Ces cartes ne représentent pas vos sorts mais sont un moyen d'agir sur ceux-ci en les amplifiant, les modifiant, les neutralisant, etc. Ainsi, elles peuvent être jouées que s'il y a une carte Hocus dans la Zone de jeu. Une carte Pocus peut être jouée sur une carte Hocus ou sur une autre carte Pocus. Chaque joueur peut jouer plusieurs cartes Pocus sur une seule carte Hocus. Les cartes Pocus peuvent être jouées par n'importe qui, à n'importe quel moment de la partie, que ce soit pendant son Tour ou non, tant qu'il y a une carte Hocus dans la Zone de jeu. Quand une carte Hocus quitte la Zone de jeu (parce qu'elle a été détruite, volée, etc.) toutes les cartes Pocus jouées sur cette carte Hocus sont mises sur la pile de Défausse. En cas de discordance quant à l'ordre de résolution des Pouvoirs des cartes, utilisez l'ordre de pose.

AMULETTE

La carte Hocus, dirigée contre vous, sur laquelle vous jouez la carte Amulette, est détruite. Placez-la, face visible, sur la pile de Défausse. Toutes les cartes Pocus présentes dans la Zone de jeu sont détruites. Placez-les, face visible, sur la pile de Défausse.



BAGUETTE MAGIQUE

Le chiffre de la carte Hocus, sur laquelle vous jouez la carte Baguette Magique, est doublé. Par exemple : Christophe joue une carte Sortilège 3 puis, tout de suite, place par-dessus une carte Pocus Baguette Magique. Aucun autre joueur ne joue de carte Pocus. Christophe prend donc dans le Chaudron 6 Gemmes.



CHAT NOIR

Prenez la carte Hocus, sur laquelle vous jouez la carte Chat Noir. Mettez-la dans votre Main. Toutes les cartes Pocus présentes dans la Zone de jeu sont détruites. Placez-les, face visible, sur la pile de Défausse.



CITROUILLE

La carte Hocus, sur laquelle vous jouez la carte Citrouille, retourne dans la Main du joueur qui vient de la jouer. Il ne pourra la jouer à nouveau qu'à partir de son prochain Tour. Toutes les cartes Pocus présentes dans la Zone de jeu sont détruites. Placez-les, face visible, sur la pile de Défausse.



Astuce : vous pouvez jouer une Citrouille sur votre propre carte Hocus pour y enlever les cartes Pocus jouées par les autres joueurs.

CONTRE-SORT

La carte Hocus, sur laquelle vous jouez la carte Contre-sort, est détruite. Placez-la, face visible, sur la pile de Défausse. Toutes les cartes Pocus présentes dans la Zone de jeu sont détruites. Placez-les, face visible, sur la pile de Défausse.



ÉCLAIR

La carte Hocus, sur laquelle vous jouez la carte Éclair, est protégée contre toutes les autres cartes Pocus à venir; celles-ci seront sans effet. De plus, toutes les cartes Pocus déjà jouées sur la carte Hocus sont annulées. Placez-les, face visible, sur la pile de Défausse. Seule la carte Baguette Magique fonctionne sur une carte Hocus sur laquelle est jouée une carte Éclair.

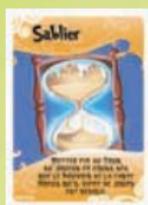
Astuce : cette carte Pocus est la plus puissante car elle empêche une carte Hocus d'être arrêtée, même par des cartes Pocus déjà jouées avant l'Éclair ! Par exemple : Christophe joue un Contre-sort sur le Voleur 4 de Claire. Claire joue alors Éclair, protégeant son Voleur du Contre-sort et lui vole 4 Gemmes. Il est plus efficace de conserver ses Éclairs pour des combinaisons puissantes telles que : Inspiration 3 + Baguette Magique.

MIROIR ENCHANTÉ

Renvoyez le Pouvoir de la carte Hocus dont vous êtes la cible. Désignez un joueur, autre que celui qui a joué la carte Hocus sur laquelle vous jouez la carte Miroir Enchanté. Ce joueur devient la cible du Pouvoir de la carte dont vous étiez la cible. Plusieurs cartes Miroir Enchanté peuvent être jouées sur une seule carte Hocus. Mais, au final, elles ne peuvent jamais renvoyer la carte Hocus sur le joueur qui l'a jouée.



SABLIER



Mettez fin au Tour du joueur qui a posé la carte Hocus sur laquelle vous jouez la carte Sablier. Dès que le Pouvoir de cette carte Hocus est résolu, le Tour du joueur en cours est terminé. Il pioche tout de même 2 cartes de la Bibliothèque ou 1 Gemme du Chaudron.

Astuce : jouez un Sablier lorsque vous croyez qu'un adversaire est sur le point de jouer plus d'une carte Hocus. Cela détruira tous ses plans !

★Grimoire et Main★

Vous devez en permanence (si cela est possible) garder votre Grimoire rempli. Cela signifie que, si vous jouez une carte de votre Grimoire ou si vous vous en faites voler une, et que celui-ci contient donc moins de 3 cartes, vous devez immédiatement la remplacer par une carte de votre Main. Vous pouvez échanger des cartes entre votre Grimoire et votre Main, mais uniquement pendant votre Tour de jeu. Cet échange est impossible à partir du moment où vous avez effectué l'action de pioche qui marque votre fin de Tour de jeu.

★FIN DU JEU★

Lorsqu'un joueur prend la dernière Gemme du Chaudron, la partie est immédiatement terminée. Chaque joueur compte le nombre de Gemmes qu'il possède. Le joueur avec le plus de Gemmes devient le Maître Sorcier et gagne la partie ! Un joueur

ne peut pas prendre la dernière Gemme du Chaudron s'il en résulte une égalité.



★ RÉSUMÉ DES RÈGLES ★

- Vous pouvez jouer autant de cartes Hocus ou Pocus que vous le voulez pendant votre Tour, que ce soit de votre Grimoire ou de votre Main (mais une seule carte Hocus à la fois).
- Vous pouvez jouer autant de cartes Pocus que vous le désirez sur la carte Hocus courante, peu importe qui l'a jouée.
- Les cartes Hocus ne peuvent pas être jouées sur d'autres cartes, qu'elles soient Hocus ou Pocus.
- Les cartes Pocus ne peuvent être jouées que s'il y a déjà une carte Hocus dans la Zone de jeu.
- Les joueurs n'ont pas le droit de cacher le nombre de cartes dans leur Main ou le nombre de Gemmes qu'ils possèdent.
- Lorsqu'un espace est libre dans le Grimoire d'un joueur, celui-ci doit le remplir avec une carte de sa Main, à moins qu'il n'ait plus de carte en Main. Les Grimoires doivent être remplis en tout temps, même si ce n'est pas le Tour du joueur.
- Vous pouvez échanger des cartes entre votre Grimoire et votre Main, mais seulement à votre Tour.





HOCUS
FOCUS



WWW.HOCUSPOCUS-THEGAME.COM