

COVENIA



Covenia est la prestigieuse assemblée de puissantes guerrières et d'influentes magiciennes. C'est l'occasion idéale de montrer votre pouvoir à vos adversaires en recrutant ces combattantes pour établir votre suprématie.

But du jeu

Avoir le plus d'influence en faisant des collections de cartes et en combinant les rituels (pouvoirs) des cinq clans afin de marquer le plus de points et l'emporter.

Auteur du jeu : Nicolas Valle

Illustratrice : Cynthia Bourgaud

Mise en page : Martin Lesueur

Matériel



Paquet A Paquet B

100 cartes numérotées de 1 à 10 dans chacun des 5 clans, divisées en 2 paquets A (Soleil) et B (Lune)

Les paquets représentent les mêmes clans mais avec des visuels différents



5 cartes représentant le Temple des Initiées (où sont indiqués les rituels des 5 clans)



4 cartes Aide de jeu

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| 2 | 1 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |

1 carnet de score



1 jeton Première Joueuse



1 jeton Bouclier

Mise en place

- A** À **2 joueuses** : prendre le paquet **A OU B** et le mélanger.
À **3 ou 4 joueuses** : réunir les deux paquets **A ET B**, et les mélanger ensemble.
- B** Distribuer à chaque joueuse 5 cartes, face cachée, qui forment sa main ainsi qu'une Aide de jeu.
- C** Aligner les 5 cartes du Temple des Initiées, face visible, sur le côté.
- D** Mettre les 4 premières cartes du paquet face visible dans le Temple des Initiées, empilées dans l'ordre d'arrivée, par clan, peu importe les chiffres.
- E** Le paquet restant est posé face cachée à côté des zones de jeu et constitue la pioche.
- F** Déterminer la première joueuse en lançant le jeton Première Joueuse (soleil ou lune). Celle qui gagne prend ce jeton et commence la partie. Le jeu se fait dans le sens horaire.



Tour de jeu

Un tour commence par la révélation des **4 premières cartes** de la pioche (les 4 cartes sont donc face visible).

◆ Tour de jeu à 2 joueuses :

- ◊ La première joueuse choisit une des 4 cartes qu'elle met dans sa main et fait une action.
- ◊ La seconde joueuse choisit une des 3 cartes restantes qu'elle met dans sa main et fait une action.
- ◊ La seconde joueuse choisit une des 2 cartes restantes qu'elle met dans sa main et fait une action.
- ◊ La première joueuse prend la dernière carte qu'elle met dans sa main et fait une action.
- ◊ Le tour de jeu est alors fini, le jeton Première Joueuse est donné à l'autre joueuse et un nouveau tour commence.

◆ Tour de jeu à 3 ou 4 joueuses :

Dans le sens horaire, en commençant par la première joueuse, chacune prend une des cartes visibles en main et effectue une action. À 3 joueuses, la carte restante est retirée du jeu. En fin de tour, le jeton de première joueuse passe à la suivante dans le sens horaire.

À 3 ou 4 joueuses, chaque clan dispose de 20 cartes numérotées de 1 à 10 en deux exemplaires. On peut combiner des cartes de même couleur mais d'illustrations différentes, à condition de respecter l'ordre croissant et de ne pas poser deux cartes de valeur identique.

Actions

- ★ Poser une carte de sa main dans sa zone de jeu, soit pour débuter une série, soit pour en continuer une en la superposant dans l'ordre croissant (sans l'intercaler). Cette carte est donc la dernière de la série et est placée tout en bas de la colonne.



OU

- ★ Défausser une carte de sa main dans le Temple des Initiées, dans le clan correspondant, en la superposant s'il y en a déjà une.

Dans ce cas, la joueuse déclenche le rituel (pouvoir) lié au clan correspondant.



Bouclier



Le **jeton Bouclier** n'est utilisé qu'à 3 ou 4 joueuses.

Il est possible de jouer sans, c'est au choix des joueuses.

Une joueuse venant de subir l'effet d'une carte **rouge** ou **jaune**, récupère immédiatement le jeton Bouclier.

Elle ne pourra pas subir à nouveau ces effets tant qu'elle possède ce jeton.

Rituels

Rituels (pouvoirs) des 5 clans de sorcières dans le **Temple des Initiées** :

Rouge :



Une carte **rouge** jouée dans le Temple des Initiées permet de permute une carte non recouverte de sa zone de jeu avec une carte non recouverte de la zone de jeu d'une adversaire (peu importe les clans) mais en respectant l'ordre croissant de pose.

Exemple : Emma défausse une carte rouge. Elle échange sa carte 8 jaune avec la carte 3 vert de Laurence. Elle n'aurait pas pu échanger son 8 jaune contre le 5 rouge de Laurence car Emma n'a pas le droit de poser le 5 rouge sur son 6 rouge.



Jaune :



Une carte **jaune** jouée dans le Temple des Initiées permet de prendre en main une carte de la main d'une adversaire (qui en a au moins deux). La joueuse demande alors «la plus petite carte» ou «la plus grande carte» de l'adversaire, qui doit la donner (au choix en cas d'égalité).

Exemple : Laurence défausse une carte jaune. Elle demande sa plus grande carte à Emma. Emma a un 9 vert et un 9 violet. Elle décide de donner son 9 violet à Laurence qui prend cette carte en main.



Vert :

Une carte **verte** jouée dans le Temple des Initiées permet de poser ensuite une carte de sa main dans sa zone de jeu, même intercalée.

Exemple : Laurence défausse une carte verte. Elle peut jouer son 3 rouge entre son 1 et son 4 rouge, ce qui est normalement interdit.



Rituels



Bleu :

Une carte **bleue** jouée dans le Temple des Initiées permet de récupérer n'importe quelle autre carte du Temple des Initiées dans sa main.

Exemple : Emma défausse une carte bleue. Elle prend en main le 4 rouge.



Violet :

Une carte **violette** jouée dans le Temple des Initiées permet de piocher 1 carte. Cette carte peut alors être posée (en respectant les règles de pose) ou gardée en main.

Exemple : Emma défausse une carte violette. Elle pioche un 6 bleu, qu'elle ne révèle pas aux autres joueuses. Elle décide de poser la carte dans sa zone de jeu mais elle aurait pu la garder en main.



ATTENTION !

Les pouvoirs doivent toujours s'appliquer quand cela est possible **SAUF lors du dernier tour** où les cartes peuvent êtres défaussées dans le Temple des Initiées même si la joueuse ne peut pas, ou ne veut pas, appliquer le pouvoir !
(exemple : pas assez de cartes dans la pioche...)

Fin de partie

La partie s'arrête dès qu'on ne peut plus révéler **4 nouvelles cartes au début d'un tour**.

On compte alors les points d'influence de chaque clan sur le carnet de scores.

Rouge : la joueuse ayant le plus de cartes rouge gagne 7 points par carte dans sa zone de jeu. Les autres joueuses marquent 4 points par carte. En cas d'égalité, chaque joueuse marque 7 points.

Jaune : Elles rapportent autant de points que le nombre de cartes jaunes posées dans sa zone de jeu, multiplié par la valeur la plus faible des cartes de sa main en fin de partie.

Vert : Elles rapportent autant de points que le nombre de cartes vertes posées dans sa zone de jeu, multiplié par le nombre de cartes dans sa main en fin de partie.

Bleu : Elles rapportent autant de points que la somme des valeurs des cartes bleues posées dans sa zone de jeu.

Violet : Elles rapportent autant de points que le nombre de cartes violettes posées dans sa zone de jeu, au carré (soit le nombre de cartes violettes multiplié par le nombre de cartes violettes).

Bonus : On compte enfin **10 points bonus** par ligne de cartes de clans différents dans sa zone de jeu en fin de partie.

Exemple de décompte des points :



E



21



10



9



3



9

10

Σ

62

Rouges : Emma en a davantage que ses adversaires $\rightarrow 3 \text{ cartes} \times 7 = 21 \text{ pts.}$

Jaunes : 2 cartes, plus petite valeur de carte en main $\rightarrow 2 \times 5 = 10 \text{ pts.}$

Violettes : 3 cartes $\rightarrow 3^2 = 3 \times 3 = 9 \text{ pts.}$

Bleues : Valeur totale des cartes bleues $= 9 \text{ pts.}$

Vertes : 1 carte, 3 cartes en main $\rightarrow 1 \times 3 = 3 \text{ pts.}$

Bonus : 1 ligne de clans différents $= 10 \text{ pts.}$ Une seconde carte verte lui aurait donné 10 points de plus.

Total : 62 points.