



Livret de règles



PALLADIS  
GAMES

# BLOT

Le *blót* est un ensemble de festivités célébrées par les civilisations nordiques et celtiques. Offrandes et sacrifices y étaient offerts aux dieux afin de s'attirer leurs faveurs.

Dans BLOT, vous êtes conviés à déposer des offrandes au cours de quatre cérémonies simultanées en l'honneur des Ases, les puissants dieux nordiques. Lors de chaque manche vous tenterez d'obtenir les faveurs de trois divinités parmi quatre – Balder, Loki, Odin et Thor. À l'issue des quatre manches, le joueur ou la joueuse ayant accumulé le plus de **points de Dévotion** remporte la partie.

## Matériel



40 cartes Offrandes



4 cartes Divinités (recto-verso)



4 tuiles Cérémonies (recto-verso)



1 carte de Décompte

## MISE EN PLACE

\*\*\*\*\* : utilisez toutes les cartes **Offrandes**.

\*\*\*\* : retirez les cartes **Offrandes** de valeur 1 et 2.

\*\*\* : retirez les cartes **Offrandes** de valeur 1, 2, 3 et 4.

\*\* : voir la variante page 11.

Placez au centre de la table les 4 **tuiles Cérémonies**, face sombre visible.

Distribuez les 4 **cartes Divinités** sur une face choisie aléatoirement, dans l'ordre suivant : Balder, Loki, Odin et Thor.



Au cours de chaque manche, l'une des **cartes Divinités** sera masquée. Disposez la **carte de Décompte** sur la **carte Divinité** indiquée ci-dessous :



Distribuez huit **cartes Offrandes** à chaque joueur et joueuse.

Pour la première manche, celui ou celle à avoir le plus récemment pratiqué un sacrifice démarre la partie. Si personne n'a jamais fait de sacrifice, déterminez aléatoirement un premier joueur.

## DÉROULEMENT

Une partie de BLOT se déroule en quatre manches. Chaque manche est composée d'une **phase d'Offrandes**, suivie d'une **phase de Fin de manche** au cours de laquelle on procède au décompte des **points de Dévotion**. À l'issue de ces quatre manches, celui ou celle ayant le plus de points remporte la partie.

**Note à l'attention des joueurs de pli chevronnés :** les termes habituels sont indiqués *entre parenthèses et en bleu* afin de vous faciliter l'apprentissage des règles de BLOT.

### 1. Phase d'Offrandes

À votre tour, vous pouvez au choix :

- **Initier une Cérémonie** (*entamer un pli*) en plaçant une carte de votre main sur l'une des tuiles **Cérémonie**. Cette carte va indiquer la cou-

leur des prochaines offrandes qui devront y être placées (appelée ici **la couleur demandée**).

*La première carte jouée sur une tuile **Cérémonie** (1) est déposée à cheval sur celle-ci. Par la suite, les autres cartes seront jouées autour de la tuile et placées dans le sens du joueur ou de la joueuse.*



**Il est interdit d'initier une Cérémonie en jouant une carte de la même couleur que la tuile Cérémonie, à moins de ne pas avoir le choix. Afin de prouver votre bonne**

foi, vos adversaires pourront vous demander de montrer vos cartes. Faites-le en cachant les valeurs avec votre main.

- **Jouer une carte Offrande de la couleur demandée** (avec une valeur de carte de votre choix – pas nécessairement une valeur plus haute).

- **Si vous ne pouvez pas** jouer de **carte Offrande** de la couleur demandée, vous pouvez :

- jouer une **carte Offrande** de la couleur de l'**Affinité**, indiquée par la couleur de la Cérémonie (**couper**),
- jouer une **carte Offrande** d'une autre couleur, et ce, même si vous disposez de la couleur de l'**Affinité** (**pisser**).

Passez ensuite au prochain joueur ou à la prochaine joueuse dans le sens horaire. La **phase d'Offrandes** prend fin lorsque toutes les cartes ont été jouées.

**Note :** vous pouvez jouer une carte **Offrande** sur la Cérémonie de votre choix, que des cartes **Offrandes** s'y trouvent déjà ou pas.

Vous pouvez participer à une Cérémonie à laquelle vous avez déjà participé.



## Résolution d'une Cérémonie

Lorsqu'il y a autant de cartes que de joueurs et de joueuses autour d'une **tuile Cérémonie**, celle-ci est immédiatement résolue.

Vérifiez s'il y a des **cartes Offrandes** de la **couleur de l'Affinité** (c'est-à-dire de la couleur de la tuile cérémonie) : celui ou celle ayant joué la carte avec la plus haute valeur d'Affinité l'emporte. S'il n'y en a pas, la personne ayant joué la **carte Offrande** de la plus haute valeur dans la couleur demandée (la première carte placée sur la **tuile Cérémonie**) l'emporte.

**Note :** *Il est possible de déclencher la résolution d'une Cérémonie sans pour autant la remporter.*

Lorsque vous remportez une Cérémonie, récupérez toutes les **cartes Offrandes** jouées sur celle-ci, puis disposez-les devant vous, face


**Exemple :** dans cette partie à trois joueurs, le joueur Sud a initié la Cérémonie avec un 6 vert. La joueuse Ouest joue à son tour un 9 vert. Plus tard, le joueur Est décide de jouer un 4 bleu afin de résoudre la Cérémonie.


La joueuse Ouest ayant la carte de plus haute valeur à la couleur demandée, elle remporte le pli.



visible, séparément des autres cartes **Offrandes** remportées lors de Cérémonies précédentes.



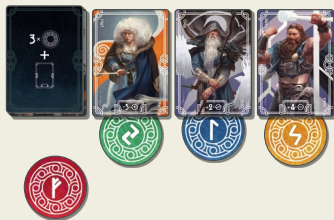
 **Si la tuile Cérémonie est sur sa face sombre,** elle est retournée sur sa face claire et devient à nouveau disponible pour une nouvelle Cérémonie.

 **Si la tuile Cérémonie est sur sa face claire,** le joueur ou la joueuse ayant remporté la Cérémonie (et non pas celui ou celle qui a déclenché sa résolution) attribue la **tuile Cérémonie** à une divinité qui n'en possède pas encore. Chaque

divinité ne peut se voir attribuer qu'une seule **tuile Cérémonie** par manche.

**Note :** *Lorsque la toute dernière Cérémonie est remportée, elle n'est attribuée à aucune divinité.*

**Exemple :** la joueuse Ouest a remporté la dernière tuile Cérémonie de la manche (la tuile rouge). Toutes les divinités ayant déjà reçu une tuile, elle ne peut donc pas l'attribuer. On passe au décompte de fin de manche.



Lorsque toutes les Cérémonies ont été remportées, on passe à la fin de manche. Si ce n'est pas le cas, la partie continue suivant l'ordre du tour.

## 2. Fin de manche

Si vous n'avez remporté aucune Cérémonie, vous êtes exclu(e) des décomptes. Les Dieux n'ont d'yeux que pour les fidèles.

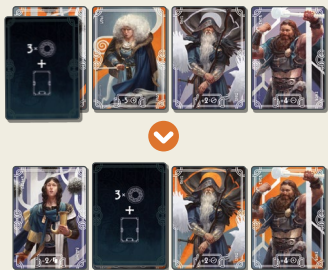
À la fin d'une manche, calculez vos points de Dévotion en comptant :

- **+3 points** par Cérémonie remportée.
- **Les bonus/malus des divinités** (voir page suivante).

**Note :** Il est possible d'obtenir un score négatif suite à ce décompte.

Une fois cela fait, décalez la **carte Décompte** sur la divinité située à sa droite, puis retournez les autres cartes Divinité sur leur autre face.

**Exemple :** la première manche est terminée. La **carte Décompte** passe de Balder à Loki, puis les trois divinités encore visibles sont retournées.



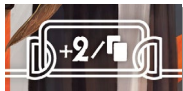
À la fin d'une manche (sauf la dernière), celui ou celle ayant remporté l'ultime Cérémonie peut décider de commencer la prochaine manche ou de donner la main à un autre joueur ou joueuse de son choix.



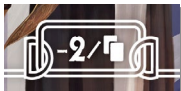
## Bonus/malus des divinités

Chaque **carte Divinité** a deux faces. En fin de manche, on regarde la couleur de l'Offrande associée à la divinité, et les bonus et malus suivants sont appliqués :

### BALDER



**+2 pts/paire**  
d'Offrandes de la  
couleur associée

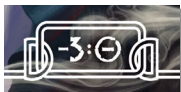


**-2 pts/paire**  
d'Offrandes de la  
couleur associée

### LOKI

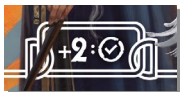


**-3 pts** pour le  
joueur qui a  
gagné **le plus** de  
cartes Offrandes  
de la couleur  
associée

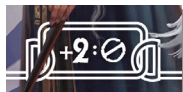


**-3 pts** pour le  
joueur qui a gagné  
**le moins** de cartes  
Offrandes de la  
couleur associée

### ODIN



**+2 pts/**  
Cérémonie  
remportée (**pli**)  
**contenant** la  
couleur associée

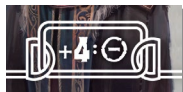


**+2 pts/**  
Cérémonie  
remportée (**pli**) **ne**  
**contenant pas** la  
couleur associée

### THOR



**+4 pts** pour le  
joueur qui a gagné  
**le plus** de cartes  
Offrandes de la  
couleur associée



**+4 pts** pour le  
joueur qui a gagné  
**le moins** de cartes  
Offrandes de la  
couleur associée

**Loki et Thor : en cas d'égalité, chaque joueur et joueuse concerné(e) reçoit l'intégralité du bonus ou du malus.**

### 3. Fin de partie

À la fin de la quatrième manche, un dernier décompte est réalisé. Le joueur ou la joueuse ayant le plus de **points de Dévotion** remporte la partie.

En cas d'égalité, celui ou celle ayant remporté l'ultime Cérémonie l'emporte s'il ou elle est concerné(e). Sinon, le joueur ou la joueuse ayant obtenu le score le plus élevé au cours d'une des quatre manches gagne.

En cas de nouvelle égalité, vous aurez toutes et tous votre place au Valhalla.

**Exemple de décompte des points :**  
c'est la fin de la première manche, dans cette partie à quatre joueurs.  
En tout, Martin score 16 :

- **+9 pts** de Dévotion pour ses 3 plis,
- **-3 pts** de Loki, car c'est le joueur avec le plus de cartes jaunes,
- **+6 pts** d'Odin, soit +2 pts par pli contenant du vert,
- **+4 pts** de Thor, car Martin est le joueur avec le plus de cartes rouges.



## VARIANTES

### Règles pour 2

Suivez l'ensemble des règles, à l'exception des points suivants :

#### Mise en place

---

Les offrandes de valeur 1 et 2 sont retirées.

Au début de chaque manche, retirez aléatoirement huit cartes supplémentaires du jeu, face cachée.

Les Offrandes restantes sont distribuées (soit 12 cartes par personne).

#### Phase d'Offrandes

---

Lors du premier tour d'une manche, le premier joueur ou la première joueuse joue une carte.

Puis, chacun(e) à votre tour, vous allez jouer deux cartes dans deux Cérémonies différentes. S'il ne reste plus qu'une seule Cérémonie, vous

devrez y jouer vos deux cartes.

Enfin, lors de l'ultime tour de la manche, le dernier joueur ou la dernière joueuse jouera une seule carte.

#### Résolution d'une Cérémonie

---

Une Cérémonie est complétée dès lors que 3 cartes y ont été jouées.

### Variante 2 contre 2

Suivez l'ensemble des règles pour 4 joueurs, à l'exception des points suivants.

#### Mise en place

---

Les membres d'une même équipe se placent en diagonale à la table.

#### Résolution d'une Cérémonie

---

Les cartes (**plis**) remportées par chaque équipe sont mises en commun.

## LEXIQUE

*À l'usage de celles et ceux qui sont familiers des jeux de plis.*

Cérémonie : **pli**.

Affinité : **atout**.

**Potentiellement, toutes les cartes sont des atouts**, selon la Cérémonie où elles sont jouées.

**Vous ne pouvez pas entamer un pli à l'atout** (sauf si c'est la seule couleur qu'il vous reste en main).

**Vous devez suivre à la couleur** si possible.

Si vous n'avez pas la couleur demandée pour le pli, **vous pouvez couper avec un atout ou bien pisser**.

**Vous n'avez pas l'obligation de surcouper**.

