Faust vs Méphisto

Le démon Méphistophélès propose à Faust un pacte irrésistible : richesse, reconnaissance et plaisir au-delà de tout ce qu'il pourrait imaginer. Persuadé que ce marché lui permettra d'assouvir son insatiable curiosité et d'atteindre ses rêves les plus fous, Faust accepte.

Dans Faust vs Mephisto, Faust doit résister aux tentations de Méphisto pendant deux manches, tout en maintenant l'équilibre dans quatre couleurs différentes.
Méphisto revendique une couleur en récupérant toutes les cartes associées ou en les donnant toutes à Faust. Il remporte la partie s'il contrôle au moins deux couleurs à la fin de la seconde manche. Mais attention : Faust et Méphisto peuvent se manipuler mutuellement pour pousser l'autre à jouer une carte en leur faveur...

Choisirez-vous la rédemption de Faust ou le triomphe de Méphisto ?

Geoni!
Javier Inkgolem

14+ 2 20'

Matériel

• 22 cartes de 4 couleurs



Amour : 4 cartes (1-4)



Pouvoir : 6 cartes (1-6)



Savoir : 5 cartes (1-5)



Jeunesse : 7 cartes (1-7)

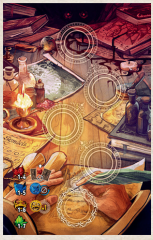
• 4 jetons Couleur (recto-verso)



Face Faust

Face Méphisto

• 1 plateau



• 4 pièces



M_Rule_FR_V3_Bis.indd 1 13/02/2026 15:00

Mise en place

❶ Choisissez qui incarnera Faust et qui incarnera Méphisto.

❷ Placez le plateau au centre de la table. Placez les 4 jetons Couleur à côté, **face Faust visible**.

❸ Prenez chacun **2 pièces** de la réserve.

❹ Lors de la première manche, **Méphisto distribue.** Mélangez les 22 cartes et distribuez-en **10 par personne.** Mettez 2 cartes de côté sans les révéler.

❺ **Méphisto** entame le pli de la première manche.



Les cartes mises de côté ne sont pas utilisées pendant cette manche.

Tour de jeu

La partie dure 2 manches, chacune composée de 10 plis.

Un pli

❶ **Première carte :** Celui ou celle qui commence le pli joue une carte de sa main. Vous ne pouvez pas jouer la couleur Amour en première carte, sauf si vous n'avez que des cartes Amour en main, ou si une carte Amour a déjà été jouée lors d'un pli précédent de cette manche.

❷ **Suivre la couleur :** Si vous jouez en deuxième, vous devez jouer une carte de la même couleur que la première carte jouée. Si vous n'avez pas de carte de cette couleur, jouez une carte de n'importe quelle autre couleur (y compris Amour).

❸ **Résolution du pli :**
- Si vous et votre adversaire avez joué deux cartes de la même couleur, celui ou celle ayant joué **la carte de valeur la plus élevée** remporte le pli.
- Si vous et votre adversaire avez joué deux cartes de couleurs différentes, celui ou celle ayant joué **la couleur la plus forte** (voir « Force des couleurs » en page 3) remporte le pli.

❹ **Récupération du pli :** Si vous remportez le pli, prenez les deux cartes et placez-les face visible devant vous, regroupées par couleur pour une meilleure lisibilité. Vous jouez la première carte au pli suivant.

M_Rule_FR_V3_Bis.indd 2 13/02/2026 15:00

Fin de Manche 1

À la fin du **10ème pli**, la manche se termine.

1. Retournez les jetons Couleur

Si Faust ou Méphisto a récupéré toutes les cartes d'une couleur, retournez le jeton Couleur correspondant sur sa **face Méphisto**.

***Note** : Ne comptez que les cartes remportées grâce aux plis, ignorez les 2 cartes mises de côté.*

2. Vérifiez la fin de partie

- Si **2 jetons Couleur ou plus** ont été retournés sur leur **face Méphisto**, la partie se termine immédiatement et **Méphisto gagne.**
- Si **3 jetons Couleur ou plus** sont toujours sur leur **face Faust** après la Manche 1, la partie se poursuit avec la **Manche 2**.

Mise en place Manche 2

❶ Placez tous les jetons Couleur à côté du plateau. Les jetons retournés sur leur **face Méphisto** lors de la Manche 1 restent sur la même face.

❷ Reprenez des pièces de la réserve pour en avoir 2 par personne.

❸ **Faust distribue.** Mélangez les 22 cartes et distribuez-en **10 par personne.** Mettez 2 cartes de côté sans les révéler.

❹ **Faust** entame le pli de la deuxième manche.

Fin de Manche 2 et fin de partie

Si Faust ou Méphisto a récupéré toutes les cartes d'une couleur, retournez le jeton Couleur correspondant sur sa face Méphisto. **Les jetons Couleur qui ont déjà été retournés en Manche 1 restent sur la même face.**

- Si **2 jetons Couleur ou plus** ont été retournés sur leur **face Méphisto**, **Méphisto gagne.**
- Si **3 jetons Couleur ou plus** sont toujours sur leur **face Faust, Faust gagne.**

Force des couleurs

• Lorsque vous jouez une carte d'une couleur qui n'est pas encore présente sur le plateau, placez son jeton Couleur dans l'emplacement libre le plus bas de la piste du plateau. Ignorez l'emplacement supplémentaire, réservé uniquement au jeton Pouvoir.

• La force d'une couleur dépend de sa position : plus elle est placée bas sur la piste, plus elle est faible. En règle générale, les couleurs jouées plus tard dans la manche sont donc plus fortes.

• Lorsque vous placez le jeton Pouvoir, mettez-le sur **l'emplacement libre au-dessus de l'emplacement libre le plus bas**. S'il ne reste qu'un seul emplacement libre, placez le jeton Pouvoir dans l'emplacement additionnel situé sous la piste : le Pouvoir devient alors la couleur la plus faible.

• Si les 4 jetons Couleur se trouvent sur le plateau à la fin d'un pli, réinitialisez la force des couleurs en replaçant tous les jetons à côté du plateau, à l'exception du jeton *Savoir*.

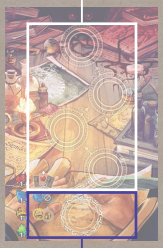
***Note** : Une fois placé, le jeton Savoir reste à cet emplacement pendant toute la manche.*

M_Rule_FR_V3_Bis.indd 3 13/02/2026 15:00

Exemple:
Jeunesse 2 est jouée. Il s'agit de la première carte Jeunesse jouée.



Piste



Emplacement additionnel
(utilisé uniquement pour le jeton Pouvoir quand il s'agit de la couleur la plus faible)

Le jeton Jeunesse est placé dans l'emplacement libre le plus bas sur la piste.





Pouvoir des couleurs



Jeunesse (1-7) : Pas de règles spécifiques.



Amour (1-4) : Ne peut pas être jouée en Première carte, sauf condition spéciale (voir « Première carte » en page 2).



Savoir (1-5) : Une fois placé, le jeton Savoir reste à cet emplacement pendant toute la manche (voir « Force des couleurs » en page 3).



Pouvoir (1-6) : Le jeton Pouvoir est placé sur l'emplacement libre au-dessus de l'emplacement libre le plus bas, sauf s'il ne reste qu'un seul emplacement libre. Dans ce cas, il est placé dans l'emplacement additionnel et devient la couleur la plus faible (voir « Force des couleurs », page 3).



Deux emplacements sont libres, le jeton Pouvoir est donc placé dans l'emplacement libre au-dessus du plus bas. Le Pouvoir devient la couleur la plus forte !



Il ne reste qu'un seul emplacement libre, le jeton Pouvoir est donc placé dans l'emplacement additionnel. Le Pouvoir devient la couleur la plus faible !

M_Rule_FR_V3_Bis.indd 4 13/02/2026 15:00

Pièces

Vous pouvez utiliser une pièce pendant votre tour pour obliger votre adversaire à jouer une carte de sa main à votre place :

❶ Remettez une de vos pièces dans la réserve.

❷ Choisissez une couleur et indiquez « la plus faible » ou « la plus forte ».

❸ Votre adversaire **doit** jouer une carte de sa main à votre place. Il doit jouer une carte de la couleur spécifiée, en choisissant la carte la plus faible ou la plus forte dans cette couleur, selon votre indication.
S'il ne peut pas jouer la couleur indiquée, soit parce qu'elle est injouable, soit parce qu'il ne l'a pas en main, il doit jouer une autre couleur, tout en respectant la règle de jouer la carte la plus faible ou la plus forte dans cette couleur.

***Note** : les règles de l'Amour et de suivre la couleur doivent toujours être respectées.*

Si la carte jouée par votre adversaire à votre place remporte le pli, vous remportez le pli.

Lors d'un pli, vous pouvez tous les deux utiliser vos pièces pendant votre tour. L'effet d'une pièce ne neutralise pas celui de l'autre : chacun joue une carte à la place de l'autre.

***Note** : à cause des pièces, vous pouvez ne pas avoir le même nombre de cartes en main à la fin d'un pli. **Si vous n'avez plus de carte à jouer, vous devez utiliser votre pièce.** Cela veut dire que vous et votre adversaire devez jouer le même nombre de pièces à chaque manche.*



CRÉDITS

***Auteur** : Geonil*

***Illustrateur** : Javier Inkgolem*

***Gestion de projet** : Marco Jung*

***Développement** : Tylor Kim*

***Version France** : Anouk Girard-Dagnas, Matthieu Clamot, Elena Giudici, Hervé Plas*

***Graphismes** : Keanu Chong*

© 2025. Mandoo Games Co.,Ltd. Tous droits réservés. Publié par Mandoo Games. www.mandoogames.com

Distribué par Blackrock Games. www.blackrockgames.fr

M_Rule_FR_V3_Bis.indd 5 13/02/2026 15:00

Exemple de tour de jeu

1er pli

Méphisto commence avec la carte Pouvoir 2 (1). Il place le jeton Pouvoir dans l'emplacement au-dessus de l'emplacement libre le plus bas (2). Faust joue la carte Pouvoir 4 (3) et gagne le pli (4).



2e pli

Faust commence avec la carte Jeunesse 3 (1). Il place le jeton Jeunesse dans l'emplacement libre le plus bas (2). Méphisto joue la carte Jeunesse 5 (3) et gagne le pli (4).



M_Rule_FR_V3_Bis.indd 6 13/02/2026 15:00

3e pli

Méphisto commence avec la carte Savoir 5 (1) et place le jeton Savoir (2). Faust utilise une pièce pour demander la carte Amour la plus forte (3), mais Méphisto a une carte Savoir, il doit donc suivre la couleur demandée. Il joue à la place sa carte Savoir 3 (4) puisqu'il s'agit de sa carte Savoir la plus forte. Méphisto gagne ce pli (5).



M_Rule_FR_V3_Bis.indd 7 13/02/2026 15:00

4e pli

Méphisto utilise une pièce pour demander la carte Savoir la plus forte (1). Il pense que Faust a les cartes Savoir 2 et 4 mais Faust n'a que la carte Savoir 2. Faust joue la carte Savoir 2 pour Méphisto (2), puis joue la carte Amour 1 pour lui-même (3) et place le jeton Amour sur le plateau (4). L'Amour est plus fort que le Savoir, donc Faust gagne (5). Ainsi, les cartes Savoir sont réparties entre les deux, et Faust empêche le jeton Savoir d'être retourné pendant cette manche.



Fin du 4e pli

Les 4 jetons Couleur sont sur le plateau.

Faust et Méphisto réinitialisent la force des couleurs et remettent tous les jetons Couleur, sauf le jeton Savoir, à côté du plateau.

La manche continue jusqu'à ce que les 10 plis soient joués.



M_Rule_FR_V3_Bis.indd 8 13/02/2026 15:00