



VIA MAGICA

(HURRICAN EDITION)



ÉLEVE À L'ÉCOLE DE MAGIE, VOUS PASSEZ VOTRE ÉPREUVE DE CRISTALLISATION. ATTRAPEZ LES BONS ANIMUS POUR CAPTURER LEUR ÉNERGIE DANS VOS CRISTAUX. GRÂCE À CELA, VOUS POURREZ OUVRIR LES PORTAILS, ENTRÉE DE LA VIA MAGICA, CÉLÈBRE RÉSEAU DE ROUTES MAGIQUES. RAPPORTEZ LES INGRÉDIENTS NÉCESSAIRES À VOTRE EXAMEN ET UTILISEZ LES POUVOIRS DES PORTAILS POUR REMPOTER LE PLUS DE POINTS ET RECEVOIR LE TITRE DE PETIT MAGE.

1 / MISE EN PLACE

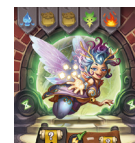


PLATEAU CENTRAL

- Mettez les 23 jetons *Animus* dans le sac.
- Formez 2 lignes avec les 10 *Récompenses Bonus*. Formez une ligne pour chaque type de *Récompense* : Couleur des Portails ouverts (5) / Quantité de Portails ouverts (5).
- Mélangez les 80 *Portails magiques* et formez une pioche face cachée.
- Révélez les 5 premiers *Portails* et alignez-les.
- Formez une réserve de *Cristaux* près de la pioche des *Portails*.

CHAQUE JOUEUR RECOIT

- 6 *Portails*. Chacun en sélectionne 3 qu'il pose faces visibles devant lui (zone de *Cristallisation*). Vous ne pouvez pas sélectionner 2 *Portails* identiques. Défaussez les 3 *Portails* non sélectionnés.
- 7 *Cristaux*.



2 / TOUR DE JEU



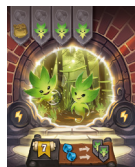
À CHAQUE DÉBUT DE TOUR, UN JOUEUR PIOCHE UN ANIMUS. CEUX QUI POSSENT CETTE CRÉATURE SUR UN DE LEURS PORTAILS PEUVENT Y POSER UN CRISTAL. UNE FOIS LE PORTAIL COMPLET, VOUS POUVEZ EN CHOISIR UN AUTRE ET RECLAMER UNE RÉCOMPENSE.

1) PIOCHER UN ANIMUS ET LE CRISTALLISER

- Le joueur actif (l'*Attrapeur*), pioche au hasard 1 jeton *Animus* dans le sac. Il annonce à haute voix son nom et le pose ensuite devant lui, visible par tous.
- Tous les joueurs peuvent placer UN SEUL *Cristal* sur une case correspondant à l'*Animus* pioché, sur un *Portail* situé devant eux (zone de *Cristallisation*). Le *Cristal* posé est récupéré :
 - Depuis votre réserve de *Cristal*.
 - En déplaçant un *Cristal* déjà placé sur un de vos *Portails*, qu'importe l'*Animus* qu'il recouvrait.
- Le *Joker* remplace n'importe quel jeton *Animus* et permet de placer un *Cristal* sur la case de votre choix. Quand un *Joker* est pioché, tous les jetons sont remis dans le sac et mélangés. Changez d'*Attrapeur*.

2) OUVRIR UN PORTAIL

- Dès qu'un joueur a *Cristallisé* tous les *Animus* d'un de ses *Portails*, le joueur crie **INCANTATUM !** Le *Portail* s'ouvre :
 - Retirez tous les *Cristaux* du *Portail* et remettez-les dans votre réserve.
 - Utilisez l'éventuel pouvoir du *Portail*.



Pouvoir Portail vert : Rappelle des points en fin de partie. = : Chaque *Portail* de la couleur indiquée rapporte le nombre de points indiqué. = : Chaque case *Animus* indiquée rapporte le nombre de points indiqué.

Pouvoir Portail bleu : Effet permanent. = : Lorsque le jeton *Animus* indiqué est pioché, considérez-le comme un jeton *Joker*.

Pouvoir Portail jaune : Effet immédiat, ne s'utilise qu'une fois. = : Placez 2 *Cristaux* sur les cases *Animus* indiquées.

= : Placez le nombre de *Cristaux* indiqué sur les cases *Animus* de votre choix. = : Ajoutez le nombre de *Cristaux* indiqué à votre réserve.

: Réorganisez tout ou partie des *Cristaux* déjà placés sur vos *Portails*. = : Choisissez 2 nouveaux *Portails* au lieu d'un, pour remplacer celui-ci. : Ouvrez un autre de vos *Portails*, en plus de celui-ci.

- Déplacez votre *Portail* dans votre zone de réussite (au-dessus de votre zone de *Cristallisation*).
- Choisissez un nouveau *Portail* (différent des vôtres) parmi les 5 de la ligne centrale et placez-le devant vous (zone de *Cristallisation*).
- Complétez la ligne centrale en révélant le premier *Portail* de la pioche.
- Vous pouvez réclamer des *Récompenses Bonus*.
- Si plusieurs joueurs ouvrent un *Portail* dans le même tour : celui qui a crié en premier « INCANTATUM ! » joue, puis c'est au tour de son voisin de gauche, et ainsi de suite.

3) RECLAMER UNE RÉCOMPENSE

- Si vous êtes le premier à réaliser une combinaison particulière de *Portail*, vous pouvez réclamer la *Récompense* associée. Les étoiles sur les cartes représentent le nombre de *Portails* ouverts nécessaires pour réclamer cette *Récompense*.



RÉCOMPENSE SELON LA COULEUR DES PORTAILS OUVERTS.

- Vous devez avoir ouvert 3 *Portails* de la même couleur. Ces *Récompenses* rapportent de 2 points (jaune) à 10 points (bleu) selon la rareté de la couleur.

- Vous devez avoir ouvert un *Portail* de chaque couleur (4). Cette *Récompense* rapporte 8 points.

RÉCOMPENSE SELON LA QUANTITÉ DE PORTAILS OUVERTS.



- Vous ne pouvez réclamer qu'une seule de ces *Récompenses*. Vous pouvez le faire uniquement au moment où vous possédez le nombre exact de *Portails* indiqué sur la carte. Vous ne pouvez pas revenir plus tard sur votre décision.

- Vous pouvez décider de ne pas réclamer une *Récompense* pour tenter d'ouvrir plus de *Portails* et ainsi réclamer une *Récompense* plus importante, au risque de n'en avoir aucune.

3 / FIN DE PARTIE



La partie se termine lorsqu'à la fin d'un tour, un joueur possède au moins 7 *Portails* ouverts.

Totalisez les points de vos *Portails* ouverts et de vos *Récompenses* :

- *Récompenses Bonus*.
- *Portails* jaunes, violets et bleus.
- *Portails* verts : Chaque *Portail* de la couleur indiquée rapporte le nombre de points indiqué. =

Celui qui obtient la note la plus élevée remporte la partie. En cas d'égalité, l'élève qui a ouvert le plus de *Portails* l'emporte.