

Gary Kim · Marie Cardinal

Abracadabra... Quoi ?



Gary Kim · Marie Cardouat

Abracada... Quoi ?

Au pied de la tour du légendaire **Archimage**, d'avidés sorciers se sont réunis. Faisant appel à toute leur **puissance**, ils se battent à coups de sorts pour chasser leurs adversaires et être celui qui mettra la main sur le **grimoire magique** oublié par un lointain ancêtre. Mais ... que se passe-t-il ? Les boules de feu s'éteignent d'elles-mêmes ! Une fine ondée de printemps remplace le blizzard mordant !

Il semblerait que tous ces puissants magiciens aient été aveuglés par leur avidité ! Ou bien serait-ce le **mystérieux** pouvoir de cette maudite tour qui les perturbe ?

Quoiqu'il en soit, il va leur falloir retrouver vite leur esprit et penser calmement afin que leurs sorts fonctionnent de nouveau, leur permettant ainsi d'atteindre le premier le **grimoire** tant convoité.

Contenu

36 pierres magiques / 30 points de vie (6 par couleur) / 5 pions de score / 1 dé / 1 plateau de jeu / 5 aides de jeu / 1 règle



Principe du jeu

Chaque joueur a devant lui 5 pierres magiques. Mais il ne peut voir que les sorts des autres joueurs, et non les siens. A son tour, il nomme le sort qu'il souhaite lancer et s'il possède la pierre magique correspondante, son sort prend effet. Sinon, il perd des points de vie. Il est possible d'améliorer la précision de ses sorts par l'observation et la déduction : le nombre de pierres magiques est défini pour chaque sort et les joueurs peuvent toujours voir ce que possèdent leurs adversaires.

Les joueurs tentent donc de lancer leurs sorts tour à tour jusqu'à ce qu'un des joueurs n'ait plus de point de vie ou bien jusqu'à ce qu'un joueur ait lancé tous les sorts qu'il avait en main. C'est alors la fin

de la ronde, et les joueurs gravissent les étages de la tour en fonction de leur performance. Les rondes se succèdent ainsi jusqu'à ce qu'un joueur atteigne le sommet de la tour et remporte la partie (cela prendra nécessairement plus d'une ronde).

Mise en place

1 • Placez le plateau de jeu au centre de la table.

2 • Chaque joueur choisit une couleur et prend les 6 jetons de vie matérialisant ses 6 points de vie, ainsi que le pion de score correspondant. Il prend également une aide de jeu.

Les jetons et aides de jeu inutilisés sont remis dans la boîte. Ils ne seront pas utilisés au cours de cette partie.

3 • Placez les pions de score sous la case #1 du plateau de jeu. Ce seront les marqueurs de score.

4 • Le nombre de jetons de vie possédés par un joueur indique son niveau de vie restant.

5 • Mélangez les pierres magiques faces cachées et distribuez en 5 à chacun. Celles-ci doivent être placées debout, en face de chaque joueur, et tournées vers le centre de la table. Attention à ne jamais regarder la face avant de vos propres pierres magiques !

6 • Placez les pierres magiques restantes faces cachées à proximité du plateau de jeu.

a. Dans une partie à 2 joueurs, révélez 12 pierres magiques de la pioche et placez-les sur leurs emplacements correspondants sur le plateau de jeu.

b. Dans une partie à 3 joueurs, révélez de la sorte seulement 6 pierres magiques.

7 • Prenez ensuite 4 pierres magiques dans la pioche et placez les faces cachées sur l'emplacement réservé du plateau de jeu. Ce seront les pierres secrètes de cette ronde. Personne ne pourra prendre connaissance de la nature de ces pierres secrètes, sauf à utiliser le sort du Chanteur Nocturne (#4).

8 • Placez le dé au centre de la table, à côté de la pioche de pierres magiques.

9 • Le joueur le plus âgé débute la ronde (Comme il devra également déplacer les marqueurs de score et faire le ménager en fin de ronde, il débute la partie en compensation).

Tour de jeu

Le joueur dont c'est le tour annonce à voix haute le sort qu'il souhaite lancer. Les autres joueurs vérifient alors si dans ses pierres magiques, le sort invoqué est présent.

A- S'il ne l'est pas, le joueur actif perd un point de vie et défausse un jeton. Son tour est terminé.
(Exception : Si le joueur a tenté d'invoquer le sort #1, il lance le dé pour savoir combien de points de vie il perd ce tour).

B- S'il l'est sur au moins une pierre magique, le joueur à droite du joueur actif prend une des pierres correspondantes et la place sur le plateau de jeu dans la ligne appropriée. Ensuite, l'effet du sort est activé et résolu (il peut faire perdre des points de vie aux autres joueurs, soigner le joueur actif ou lui permettre de prendre une des pierres secrètes encore disponibles).

Note 1 : Prenez soin que cela soit toujours le voisin de droite qui révèle les pierres magiques du joueur actif. Cela évitera toute confusion qui pourrait donner à celui-ci de précieux indices sur les pierres qui lui restent.

Note 2 : En plaçant correctement sur le plateau de jeu les pierres magiques utilisées, il devient possible de deviner quels sont les sorts encore en jeu. Souvenez-vous : il y a exactement 1 pierre pour le sort #1, 2 pierres pour le sort #2, etc. Les sorts les plus rares sont aussi les plus puissants, mais leur rareté les rend également plus difficiles à invoquer !

Note 3 : Il est également très utile de tenir compte de ce que les autres joueurs font. Car si vos adversaires n'essaient pas d'invoquer un sort particulier, c'est probablement parce que vous en avez un grand nombre dans votre main !

Si l'invocation faite par le joueur actif est réussie, il peut décider de terminer son tour immédiatement, ou d'essayer de lancer un nouveau sort. Dans ce cas, il annonce simplement le nom de celui-ci et suit la même procédure que précédemment. Il doit toutefois respecter une contrainte : le numéro du nouveau sort doit être égal ou supérieur au dernier sort qu'il a invoqué.

Note : Si vous tentez par mégarde de jeter un sort dont le numéro est inférieur à celui du sort précédemment invoqué, un adversaire peut vous dénoncer. Dans ce cas, vous perdez un point de vie et votre tour prend fin immédiatement.

Exemple

Gary, Marie et Tony jouent et c'est au tour de Gary.

Gary annonce « # 3 ! Rêves Sucrés ! ». Tony l'informe qu'il a effectivement une pierre magique #3. Marie, assise à la droite de Gary, prend la pierre #3 et la place sur le plateau au centre de la table. Gary a invoqué avec succès le sort #3. Il lance donc maintenant un dé et fait un 3. Cependant, il ne prend que 2 jetons de vie de la réserve, bien qu'ayant fait 3 pour 3 points de vie, car il en a déjà 4 devant lui et ne peut en avoir plus de 6.



Gary décide de continuer à jouer et annonce « # 5 ! Tempête d'Éclairs ». Marie et Tony lui indiquent qu'il possède bien une pierre #5. Marie place la pierre magique #5 de Gary sur le plateau. Assis respectivement à droite et à gauche de Gary, Marie et Tony perdent ensuite chacun 1 point de vie.



Gary poursuit en annonçant « #4 ! Chanteur Nocturne ! ». Marie et Tony constatent que Gary possède bien une pierre #4 mais ne le lui disent pas. En effet, Gary ne peut invoquer son sort #4 après avoir jeté un sort #5. Il s'est trompé et perd en conséquence un point de vie. De plus, son tour s'arrête immédiatement et c'est maintenant à Tony de jouer.

Ce sera cette fois à Gary de placer sur le plateau les pierres magiques éventuellement invoquées par Tony, étant assis à sa droite.

Points de Vie

En fonction du succès ou de l'échec de ses invocations, un joueur va gagner ou perdre des points de vie. Ceci se matérialise respectivement par la prise de la réserve ou la défausse vers la réserve d'un ou plusieurs jetons de sa couleur. Chaque joueur doit à tout moment avoir visible devant lui les jetons de vie qu'il possède afin que les autres joueurs sachent toujours combien il lui en reste.

Attention : A aucun moment un joueur ne peut avoir plus de 6 jetons de vie en face de lui.

Finir son tour

Le joueur actif peut décider de terminer son tour après avoir invoqué avec succès au minimum un sort. Son tour se termine automatiquement si son invocation s'est soldée par un échec.

Si un joueur n'a plus de pierre magique devant lui, il gagne immédiatement la ronde.

Dans le cas contraire, il complète sa main à 5 pierres en en prenant le nombre nécessaire dans la pioche centrale. S'il n'y en a plus, la main reste incomplète (attention : pierres secrètes et pierres déjà utilisées ne peuvent être piochées pour compléter la main).

C'est maintenant au tour du joueur assis à la gauche du joueur actif de s'illustrer comme jeteur de sort.

Fin d'une Ronde

Lorsqu'un joueur invoque avec succès la dernière des pierres magiques posée devant lui, ou lorsqu'un joueur perd son dernier jeton de vie, la ronde est terminée. Chaque joueur marque un nombre de points selon le barème suivant (tous les marqueurs débutent sous la case 1 du plateau de jeu et le premier joueur à atteindre la case 8 remporte la partie) :

- En général, le gagnant de la ronde marque 3 points, le perdant n'en marque aucun et les autres joueurs survivants marquent 1 point.
- Si un joueur gagne en ayant invoqué toutes ses pierres magiques, les autres joueurs ne marquent aucun point (comme s'ils avaient perdu d'un seul coup tous leurs points de vie restants).
- Si la ronde se termine parce qu'un joueur n'a plus de point de vie, il ne marque rien et le joueur lui ayant fait perdre son dernier jeton est proclamé gagnant de la ronde. Il marque en conséquence 3 points tandis que les autres marquent 1 point pour avoir survécu.
- Si un joueur perd de son propre fait son dernier jeton de vie, il est alors l'unique perdant et ne marque aucun point. Tous les autres joueurs marquent pour leur part 1 point (il n'y a donc pas de gagnant pour cette ronde).
- Bonus de Pierre Secrète : Si un joueur a survécu à la ronde (il lui reste donc au moins 1 point de vie), il marque un point supplémentaire pour chaque pierre secrète qu'il a récupéré pendant la ronde (le perdant, lui, ne marque jamais aucun point).



Préparation de la ronde suivante

Rassemblez toutes les pierres magiques (y compris les pierres secrètes) et mélangez-les faces cachées. Dans le cas d'une partie à 2 ou 3 joueurs, révélez le nombre approprié de pierres (voir Préparation). Puis distribuez à chaque joueur 5 pierres magiques sans les regarder et placez sur le plateau de jeu les 4 pierres magiques secrètes.

Chaque joueur commence la nouvelle ronde avec ses 6 jetons de vie. Et le jeu continue normalement, le premier joueur étant celui dont cela aurait été le tour si la ronde précédente ne s'était pas terminée.

Fin de la partie

Si à la fin d'une ronde, un joueur atteint les 8 points, la partie se termine et ce joueur a gagné.

Si plusieurs joueurs atteignent les 8 points simultanément, le gagnant est celui ayant marqué le plus de points lors de la dernière ronde.

S'il y a toujours égalité, le gagnant est celui à qui il reste le plus de points de vie.

S'il y a toujours égalité, alors ils se partagent la victoire.

Variantes

Version facile

Lorsque qu'un joueur rejoue après avoir jeté un sort avec succès, il peut annoncer n'importe quel sort sans tenir compte du numéro du sort précédent.

Le dernier prend tout

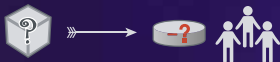
La ronde se termine uniquement lorsqu'un joueur n'a plus de pierre magique devant lui ou lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur en jeu. Le gagnant marque alors 2 points auxquels s'ajoutent les éventuels points de bonification des pierres secrètes. Les autres joueurs ne marquent rien.

Détail des sorts



(#1) Le Dragon Ancestral

Lancez le dé : tous les autres joueurs perdent le nombre de points de vie correspondant.



Note : En cas d'échec à l'invocation du dragon, le joueur actif lance le dé pour savoir combien il perd de points de vie. Il est décidément très dangereux d'invoquer un dragon !



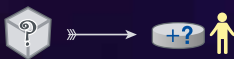
(#2) Le Fantôme de la Nuit

Le joueur actif gagne un point de vie (dans la limite de ses 6). Tous les autres joueurs perdent un point de vie.



(#3) Les Rêves Sucrés

Lancez le dé : le joueur actif gagne le nombre de points de vie correspondant (dans la limite de ses 6).



(#4) Le Chanteur Nocturne

Le joueur actif peut piocher une pierre secrète, en prendre connaissance et la placer devant lui face cachée. Si à la fin de la ronde il lui reste au moins un point de vie, il marque un point de bonification par pierre secrète en sa possession.

Note : La pierre secrète récupérée est placée face cachée devant le joueur actif mais peut être consultée par son détenteur à tout moment. Cette pierre ne peut être utilisée pour jeter un sort.





(#5) La Tempête d'Éclairs

Les deux joueurs assis respectivement à gauche et à droite du joueur actif perdent chacun un point de vie.

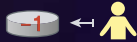


Note : Dans une partie à 2 joueurs, l'adversaire ne perd qu'un seul point de vie.



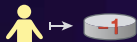
(#6) Le Blizzard

Le joueur assis à gauche du joueur actif perd un point de vie.



(#7) La Boule de feu

Le joueur assis à droite du joueur actif perd un point de vie.



(#8) La Potion Magique

Le joueur actif gagne 1 point de vie (dans la limite de ses 6).



Note : Beaucoup de joueurs essaient d'attaquer après avoir récupéré des points de vie grâce à la potion. Mais ils en perdent à la place ! Souvenez-vous en effet qu'on ne peut invoquer un nouveau sort qu'à la condition qu'il soit de niveau égal ou supérieur à celui qui vient d'être jeté. En conséquence, après une potion magique, seule une autre potion magique peut être invoquée (le #8 étant la plus haute valeur). Si vous voulez récupérer un peu de vie avant d'attaquer, il vous faudra essayer d'invoquer les #2 ou les #3 (mais c'est évidemment bien plus risqué !).

- Auteur : Gary Kim
- Illustration : Marie Cardouat
- Traduction : Alexandre Figuière



www.moonstergames.com

 facebook.moonstergames.com

 twitter.com/ebeltrando

