

MAGUS

Un jeu de Christophe COAT

De 2 à 5 joueurs, à partir de 12 ans, avec une durée de 15-20 minutes par joueur



INTRODUCTION

Vous êtes magiciens, et un concours est organisé en votre nom. Pour gagner plus de gloire que vos adversaires, vous devrez déployer vos sorciers autour des différentes sources de mana, réaliser les plus belles potions, et utiliser vos pouvoirs à bon escient.

INFORMATIONS

Dans ce livret, vous trouverez :

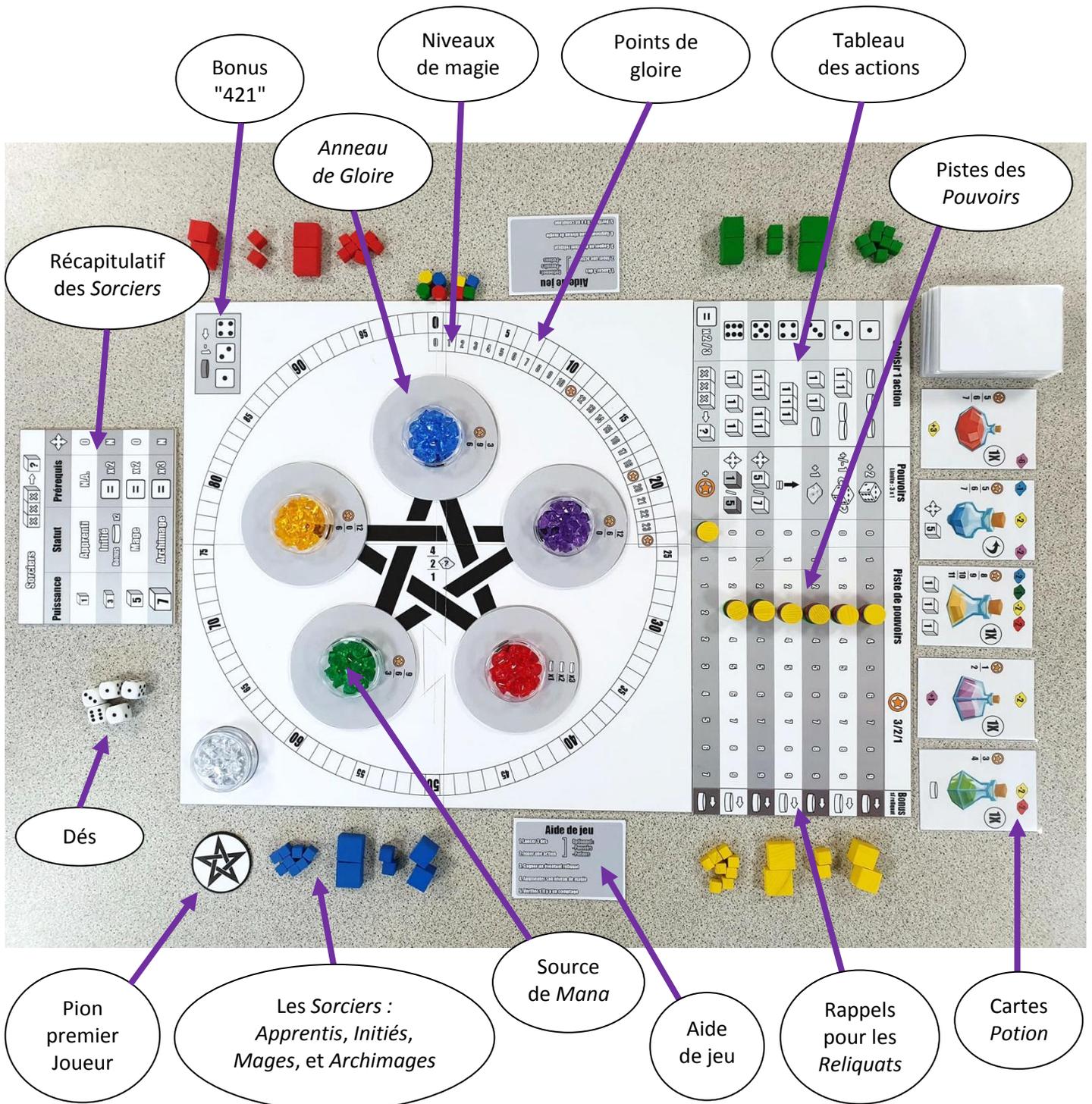
- **En noir**, les règles du jeu.
- **En violet**, les exemples et/ou les notes qui servent à appuyer les règles du jeu.

INDEX

- Matériel et mise en place.
- But du jeu.
- Tour de jeu.
 - 1) Lancer 3 dés.
 - 2) Choisir une action, et la jouer.
 - 3) Gagner un éventuel *Reliquat*.
 - 4) Augmenter son niveau de magie.
 - 5) Vérifier s'il y a un comptage.Optionnel : utiliser des *Pouvoirs*.
Optionnel : acheter et/ou utiliser des *Potions*.
- Comptages.
- Fin du jeu.
- Remerciements.

MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

- 1 plateau de jeu.
- 1 récapitulatif des *Sorciers*.
- Pour chaque joueur : 9 cubes, 2 cubes XL, 2 cubes XXL, 2 cubes plats, 7 disques, 1 pion octogonal.
- 5 *Anneaux de Gloire*.
- 5 dés.
- 18 cristaux de *Mana* aux couleurs suivantes : jaune, vert, bleu, violet, rouge, et incolore.
- 50 cartes *Potion*.
- 1 pion premier joueur.
- 2 aides de jeu.



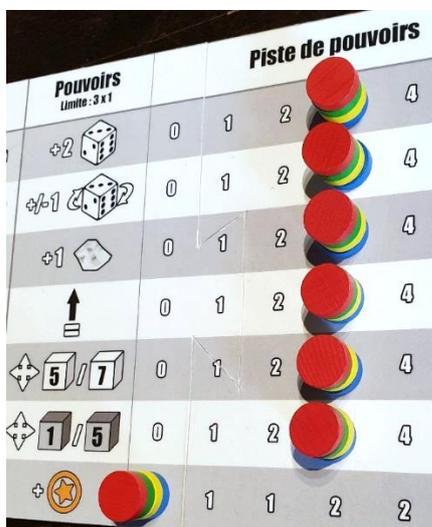
- Placez le plateau au centre de la table de jeu.
- Chaque joueur choisit sa couleur, et prend son matériel :

-  1 *Compteur* (pion octogonal).
-  1 *Marqueur* (cube).
-  8 *Apprentis* (cubes).
-  2 *Initiés* (cubes plats).
-  2 *Mages* (cubes XL).
-  2 *Archimages* (cubes XXL).
-  7 *Pouvoirs* (disques).

- Déterminez un joueur au hasard, qui conservera le pion premier joueur pendant toute la partie :



- Chaque joueur dépose ses disques sur les chiffres en gras des pistes de *Pouvoirs* :



- Chaque joueur dépose son *Compteur* sur le zéro des points de gloire, et son *Marqueur* sur le zéro des niveaux de magie :



- Déposez aléatoirement les 5 *Anneaux de Gloire* et les 5 sources de *Mana* colorées sur leurs emplacements du plateau de jeu.



- Déposez la source de *Mana* incolore sur son propre emplacement.
- Mélangez les cartes *Potion*, et tirez 5 cartes que vous placez face visible à côté du plateau de jeu.
- Mettez à disposition de tous les joueurs : les 5 dés, le récapitulatif des *Sorciers*, et les 2 aides de jeu. "Magus" est maintenant prêt !

BUT DU JEU

Dans "Magus", les joueurs vont essayer de remporter un maximum de points de gloire lors des trois comptages de points, grâce aux *Anneaux de Gloire*, aux *Pouvoirs*, et aux *Potions*. Le gagnant sera celui qui possède le plus de points de gloire à la fin de la partie.

TOUR DE JEU

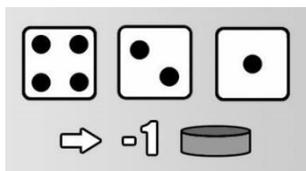
Le premier joueur effectue son tour de jeu, puis chaque joueur en fait de même, en tournant dans le sens horaire.

ÉTAPE 1 : LANCER TROIS DÉS

Le joueur dont c'est le tour lance trois dés.

Exceptions : lors du premier tour de jeu, le premier joueur ne lance qu'un seul dé. Le second joueur lance 2 dés, le troisième 3 dés, le quatrième 4 dés, et le cinquième 5 dés. Ensuite, pour le reste de la partie, chaque joueur lancera 3 dés.

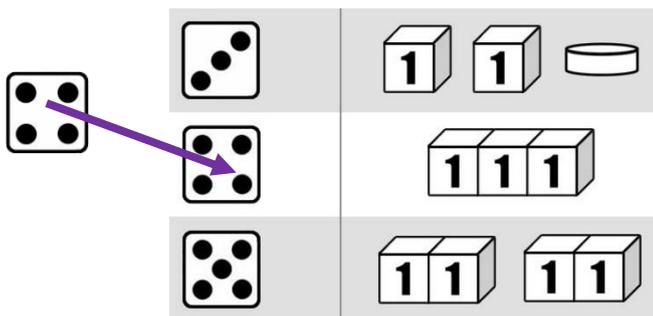
Bonus "421" : si le joueur obtient les chiffres 4, 2, et 1 avec n'importe lesquels de ses dés, il peut immédiatement descendre d'un niveau l'un des *Pouvoirs* d'un adversaire de son choix. Cela est représenté sur le plateau de jeu par le cadre suivant :



**ÉTAPE 2 :
CHOISIR UNE ACTION, ET LA JOUER**

Le joueur choisit et joue UNE SEULE des actions offertes par les résultats de ses dés. Pour montrer quelle action il choisit, le joueur prend l'un de ses dés et le place sur l'action similaire au résultat du dé.

Exemple : Si le joueur souhaite jouer l'action N°4, il doit prendre l'un de ses dés avec lequel il a obtenu le chiffre 4, et le placer sur l'action N°4 :



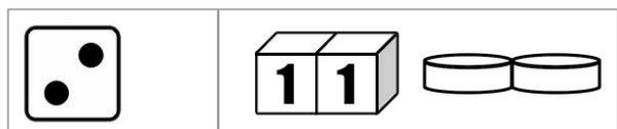
Voici les différentes actions disponibles :

• **Action N°1.**



Le joueur peut augmenter d'un niveau trois de ses *Pouvoirs*, qui doivent tous être différents. Le joueur peut choisir de monter n'importe lesquels de ses disques, mais il est interdit d'augmenter plusieurs fois un même *Pouvoir* avec cette action.

• **Action N°2.**

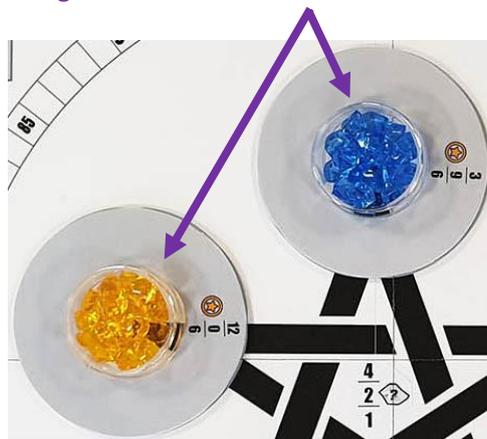


- Le joueur peut déposer un groupe de deux *Apprentis* sur une source de *Mana*, OU il peut déplacer un groupe de deux *Apprentis* depuis UNE source de *Mana* vers UNE source de *Mana* adjacente.
- Le joueur peut aussi augmenter de 2 niveaux n'importe lequel de ses *Pouvoirs*.

Pour la pose ou le déplacement des *Sorciers* :

En début de partie, les joueurs peuvent déposer leur 1^{er} *Apprenti* sur n'importe quelle source de *Mana*, en plaçant cet *Apprenti* sur l'*Anneau de Gloire* de son choix. Pour le reste de la partie, lors d'une pose ou lors d'un déplacement de *Sorcier(s)*, le joueur peut :

- Déposer/déplacer ses *Sorciers* sur des sources de *Mana* où il possède déjà au moins un *Sorcier*, ET/OU déposer/déplacer ses *Sorciers* sur des sources de *Mana* adjacentes aux sources de *Mana* où il possède déjà au moins un *Sorcier*. Une source de *Mana* est considérée comme adjacente à une autre, si ces deux sources sont voisines, comme dans l'image ci-dessous :



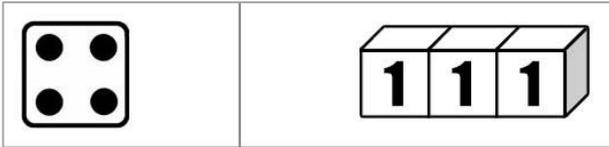
• **Action N°3.**



- Le joueur peut déposer un *Apprenti* sur une source de *Mana*, OU déplacer un *Apprenti* depuis une source de *Mana* vers une source de *Mana* adjacente.
- Puis, le joueur peut déposer un AUTRE *Apprenti* sur une SECONDE source de *Mana*, OU déplacer un AUTRE *Apprenti* depuis une source de *Mana* vers une SECONDE source de *Mana* adjacente.

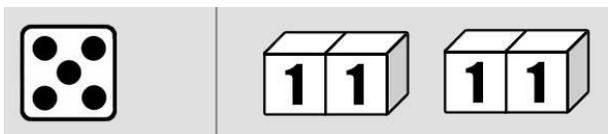
- Le joueur peut aussi augmenter d'un niveau n'importe lequel de ses *Pouvoirs*.

• **Action N°4.**



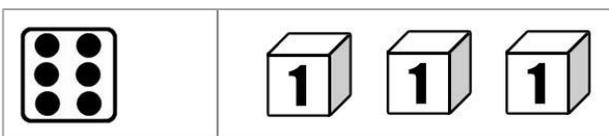
Le joueur peut déposer un groupe de trois *Apprentis* sur UNE source de *Mana*, OU déplacer un groupe de trois *Apprentis* depuis UNE source de *Mana* vers UNE source de *Mana* adjacente.

• **Action N°5.**



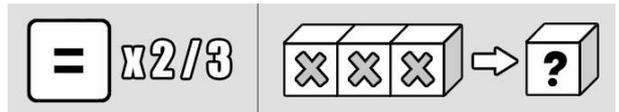
- Le joueur peut déposer un groupe de deux *Apprentis* sur UNE source de *Mana*, OU déplacer un groupe de deux *Apprentis* depuis UNE source de *Mana* vers UNE source de *Mana* adjacente.
- Puis, le joueur peut déposer un AUTRE groupe de deux *Apprentis* sur une SECONDE source de *Mana*, OU déplacer un AUTRE groupe de deux *Apprentis* depuis une source de *Mana* vers une SECONDE source de *Mana* adjacente.

• **Action N°6.**



- Le joueur peut déposer un *Apprenti* sur une source de *Mana*, OU déplacer un *Apprenti* depuis une source de *Mana* vers une source de *Mana* adjacente.
- Puis, le joueur peut déposer un AUTRE *Apprenti* sur une SECONDE source de *Mana*, OU déplacer un AUTRE *Apprenti* depuis une source de *Mana* vers une SECONDE source de *Mana* adjacente.
- Et enfin, le joueur peut déposer un AUTRE *Apprenti* sur une TROISIÈME source de *Mana*, OU déplacer un AUTRE *Apprenti* depuis une source de *Mana* vers une TROISIÈME source de *Mana* adjacente.

• **Action N°7.**



Cette action nécessite d'obtenir 2 ou 3 dés qui indiquent le même chiffre. Peu importe la valeur des dés. Avec cette action, le joueur peut récupérer trois de ses *Sorciers* présents dans UNE source de *Mana*, pour les remplacer par un autre *Sorcier* qui sera déposé sur cette MÊME source de *Mana*.

Sorciers 			
Niveau de magie	Titre	Prérequis	
	Apprenti	NA.	0
	Initié BONUS  x2	= x2	N
	Mage	= x2	0
	Archimage	= x3	N

Par exemple :

- Pour créer un *Initié*, le prérequis est de 2 dés identiques. Les *Initiés* n'ont qu'un niveau de magie de 3, mais ils permettent de monter deux *Pouvoirs* au choix du joueur. Par ailleurs, les *Initiés* ne sont pas déplaçables par les adversaires.
- Pour créer un *Mage*, le prérequis est de 2 dés identiques. Les *Mages* ont un niveau de magie de 5, mais ils sont déplaçables par les adversaires.
- Pour créer un *Archimage*, le prérequis est de 3 dés identiques. Les *Archimages* ont un niveau de magie de 7, et ils ne sont pas déplaçables par les adversaires.

Concernant les pictogrammes des actions :

Si plusieurs icônes de *Sorciers* ou de *Pouvoirs* sont collés les uns aux autres, cela signifie qu'on ne peut pas "découper" cette action. On peut très bien choisir de ne pas jouer l'un des regroupements d'icônes proposés par une action... Mais il est interdit de fragmenter un regroupement d'icônes en plusieurs poses/déplacements de *Sorciers*, ou en plusieurs

augmentations de *Pouvoirs*. Par ailleurs, s'il y a un espace vide entre certaines icônes, cela signifie qu'on DOIT les jouer séparément, et qu'il ne peut s'agir de *Sorciers*, de *Pouvoirs*, ou de sources de *Mana* déjà ciblés sur ce même tour de jeu.

Concernant le gain de *Mana* :

Lorsqu'un joueur dépose/déplace au moins un *Sorcier* sur une source de *Mana*, cela "active" la source. Ainsi, il est possible qu'un joueur active plusieurs sources de *Mana* lors d'un même tour de jeu.

Le joueur dont c'est le tour peut gagner de la *Mana* en provenance d'UNE (et d'une seule) source de *Mana* qu'il a activé.

Le montant de *Mana* que le joueur gagne dépend de son niveau de magie sur la source, qu'il faut calculer puis comparer avec les niveaux de magie des autres joueurs présents. Les *Apprentis* valent 1, les *Initiés* 3, les *Mages* 5, et les *Archimages* 7. Si le joueur dont c'est le tour est majoritaire, il gagne la première tranche : 4 *Mana*. S'il est second, il gagne la deuxième tranche : 2 *Mana*. S'il est troisième, il gagne la dernière tranche : 1 *Mana*. S'il est quatrième ou plus, il ne gagne rien. Ces tranches sont illustrées sur le plateau de jeu, au centre des 5 sources de *Mana* :



Lorsqu'un joueur gagne de la *Mana*, il la pioche depuis la source de *Mana*, et il la dépose dans sa zone de jeu.

En cas d'égalité, les gains sont dégressifs. Pour chaque joueur ex-aequo avec un autre joueur, il faut descendre d'une tranche, et cette tranche représente ce que le joueur remporte. En conséquence, si 4 joueurs sont à égalité pour la première tranche, le joueur dont c'est le tour ne gagne rien, car tous les joueurs sont considérés comme étant à la quatrième tranche (qui n'existe pas).

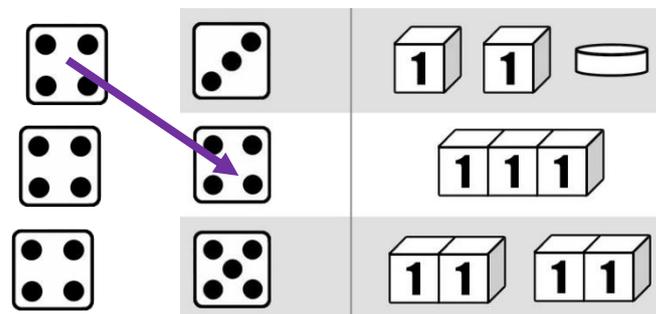


Exemple : le joueur bleu vient de déplacer 2 *Apprentis* sur la source de *Mana* ci-contre. Le joueur rouge possède un *Archimage* (niveau de magie : 7), il bloque donc la première tranche. Ensuite, le joueur bleu est à égalité avec le joueur jaune, car ils possèdent 2 *Apprentis* chacun (niveau de magie : 1 + 1 = 2). Le joueur bleu ne gagne donc que la troisième tranche : 1 *Mana* jaune.

ÉTAPE 3 : GAGNER UN ÉVENTUEL *RELIQUAT*

S'il reste des dés inutilisés, dont les résultats sont identiques au dé (ou AUX dés pour l'action N°7) que le joueur a utilisé pour jouer son action, alors ce joueur augmente gratuitement son *Pouvoir* sur cette MÊME piste, d'autant de niveaux qu'il existe de dés identiques.

Exemple : le joueur a lancé trois dés indiquant le chiffre 4. Il décide d'en profiter en jouant l'action N°4. Une fois l'action jouée, et ses *Pouvoirs* utilisés, il peut augmenter de deux niveaux son *Pouvoir* situé sur la même piste que l'action N°4, car il lui reste deux dés supplémentaires avec le chiffre 4.



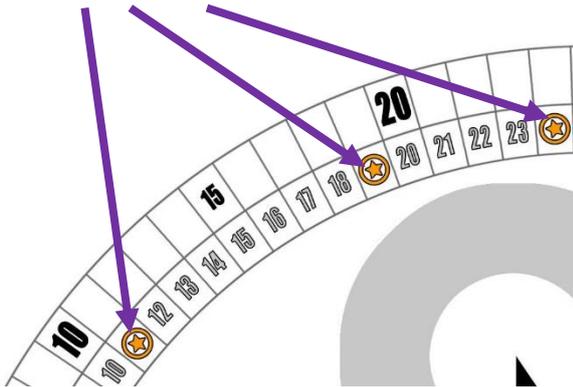
ÉTAPE 4 : AUGMENTER SON NIVEAU DE MAGIE

Pendant son tour, si le joueur a déposé des nouveaux *Sorciers* sur des sources de *Mana*, il doit ajuster son niveau de magie. Pour ce faire, il doit additionner le niveau de tous ses *Sorciers* présents sur les sources de *Mana*, et déplacer son *Marqueur* pour indiquer le total.

Exemple : si un joueur possède 1 *Mage* et 3 *Apprentis* sur les sources de *Mana*, il totalise un niveau de magie de de 5 + 1 + 1 + 1 = 8. Son *Marqueur* doit donc se trouver sur le chiffre 8 des niveaux de magie.

ÉTAPE 5 : VÉRIFIER S'IL Y A UN COMPTAGE

Dans une partie, il y a trois comptages. Les deux premiers comptages sont déclenchés à la fin du tour du joueur qui atteint ou qui dépasse les niveaux de magie 11 et 19. Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse le niveau de magie 24, on continue de jouer jusqu'à ce que tous les joueurs aient effectué le même nombre de tours. Les joueurs peuvent se repérer grâce au pion premier joueur. Lorsque le dernier joueur a effectué son tour, alors on effectue le dernier comptage.



OPTIONNEL : UTILISER DES POUVOIRS

Lors de l'étape 1 et de l'étape 2, le joueur dont c'est le tour peut utiliser jusqu'à trois *Pouvoirs*.

Ces *Pouvoirs* doivent tous être différents, par conséquent un joueur ne peut pas utiliser deux fois le même *Pouvoir* dans le même tour de jeu.

Pour chaque *Pouvoir* qu'il souhaite utiliser, le joueur descend son propre disque d'un niveau sur la piste correspondante, afin d'effectuer la capacité du *Pouvoir*.

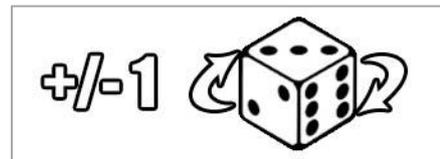
Exemple : le joueur rouge décide d'utiliser le *Pouvoir* qui permet de lancer 2 dés supplémentaires. Il descend donc d'un niveau son disque qui se trouve sur la même piste que ce *Pouvoir*.



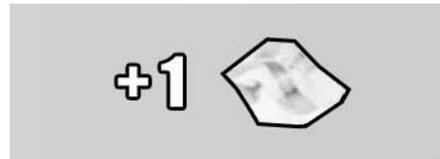
Voici les 7 *Pouvoirs* disponibles :



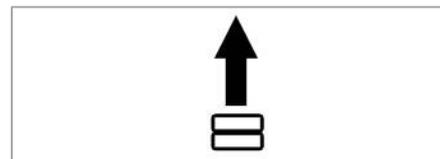
- Ce *Pouvoir* permet de lancer deux dés supplémentaires, dont les résultats peuvent être retenus pour choisir des actions, et/ou pour gagner des *Reliquats*, et/ou pour le bonus "421".



- Ce *Pouvoir* permet de modifier le chiffre d'un dé d'une valeur de + ou -1, en sachant que les chiffres 1 et 6 sont considérés comme adjacents.



- Ce *Pouvoir* permet de gagner 1 *Mana* incolore. Ce type de *Mana* peut être utilisé pour remplacer n'importe quelle autre couleur de *Mana*.

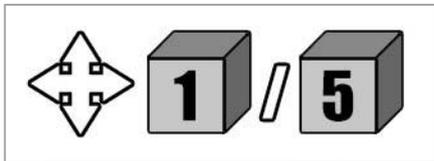


- Ce *Pouvoir* permet au joueur de gagner une majorité sur une source de *Mana* où il serait normalement à égalité avec un ou plusieurs de ses adversaires.



- Ce *Pouvoir* permet de déplacer l'un de ses propres *Mages* OU l'un de ses propres *Archimages*, depuis la source de *Mana* où il se trouve vers une source de *Mana* adjacente.

Note : ce *Pouvoir* permet d'activer une source de *Mana*, et donc de gagner de la *Mana*.



- Ce *Pouvoir* permet de déplacer un *Apprenti* OU un *Mage* des adversaires depuis la source de *Mana* où il se trouve vers une source de *Mana* adjacente.

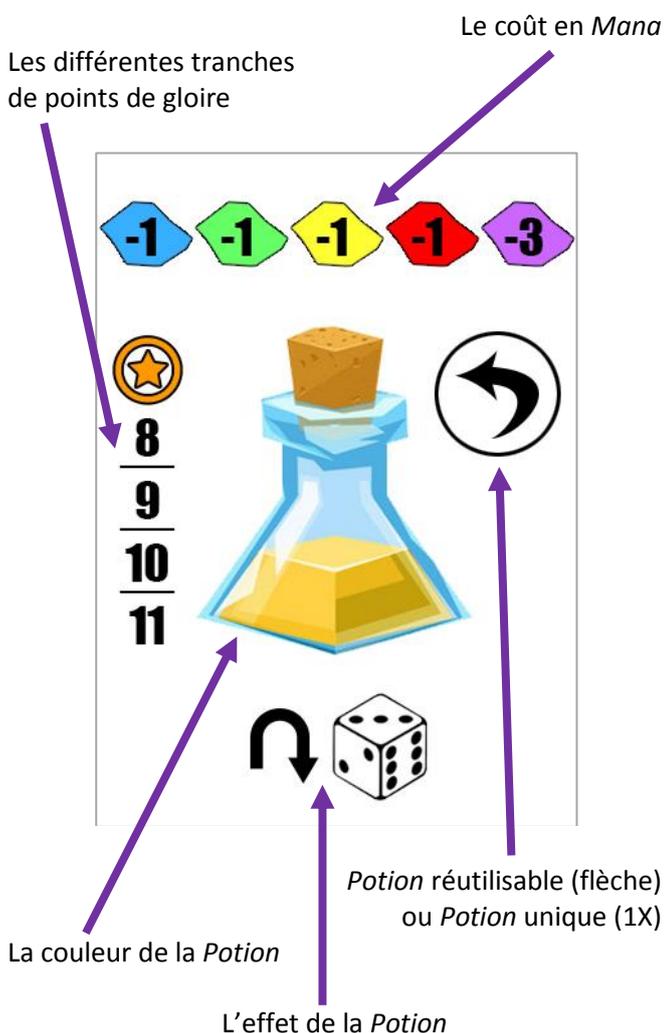


- Ce *Pouvoir* permet de gagner un bonus de point(s) de gloire lorsque les comptages ont lieu.

OPTIONNEL : ACHETER ET/OU UTILISER DES *POTIONS*

Lors de l'étape 1 et de l'étape 2, le joueur dont c'est le tour peut acheter et/ou utiliser des *Potions*.

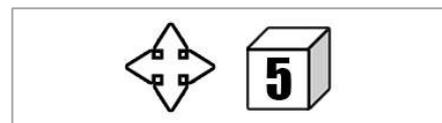
Voici un descriptif d'une *Potion* :



Pour acheter une *Potion*, le joueur doit dépenser autant de *Mana* qu'indiqué par la carte, et les remettre dans les sources de *Mana* correspondantes. Puis, le joueur tire une nouvelle carte *Potion* depuis le paquet, pour remplacer celle qu'il vient d'acheter.

Pour utiliser une *Potion*, le joueur doit incliner la carte. Une *Potion* qui vient d'être achetée peut être utilisée immédiatement. Les *Potions* réutilisables peuvent être redressées à chaque fin de tour de jeu. Les *Potions* qui ne possèdent pas de pictogramme réutilisable (flèche) ou unique (1X) possèdent un effet qui reste actif durant toute la partie, y compris pendant les comptages.

Voici plusieurs exemples d'effets de *Potions* :

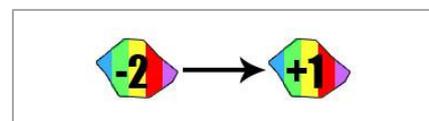


- Cette *Potion* permet de déplacer l'un de ses *Mages* d'une source de *Mana* vers une source de *Mana* adjacente.

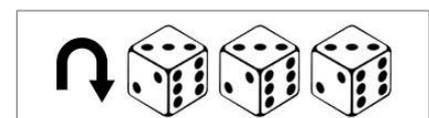
Note : ce *Pouvoir* permet d'activer une source de *Mana*, et donc de gagner de la *Mana*.



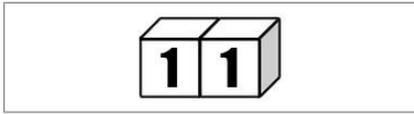
- Cette *Potion* remplace les gains habituels des différentes tranches des sources de *Mana* (qui sont par défaut à 4/2/1). Si un joueur possède plusieurs *Potions* avec ce type d'effets, il prend en compte les meilleurs chiffres de chaque *Potion*.



- Cette *Potion* permet d'échanger 2 *Mana* d'une seule et même couleur contre 1 *Mana* d'une autre couleur.



- Cette *Potion* permet de relancer 3 dés.

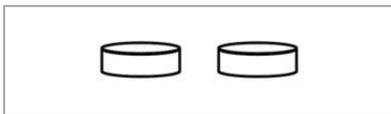


- Cette *Potion* permet de déposer un groupe de deux *Apprentis* sur UNE source de *Mana*, OU de déplacer un groupe de deux *Apprentis* depuis UNE source de *Mana* vers UNE source de *Mana* adjacente.

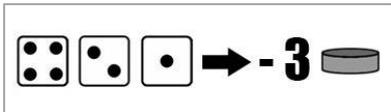
Note : ce *Pouvoir* permet d'activer une source de *Mana*, et donc de gagner de la *Mana*.



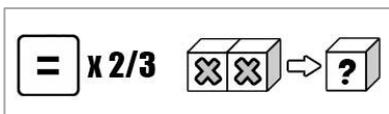
- Cette *Potion* permet de gagner 3 *Mana* incolores.



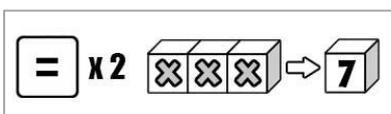
- Cette *Potion* permet de gagner 1 niveau de *Pouvoir* dans 2 pistes de *Pouvoirs* différentes.



- Cette *Potion* permet de réduire 3 niveaux de *Pouvoirs* des adversaires, mais il faut que le joueur qui possède cette carte obtienne un "421" avec ses dés. Le joueur est libre de choisir les *Pouvoirs* de son choix, qu'il s'agisse du même *Pouvoir* ou de *Pouvoirs* différents.



- Cette *Potion* permet de remplacer un groupe de 2 *Sorciers* (au lieu de 3 habituellement) par un autre type de *Sorcier*. Attention, cela nécessite d'avoir un double ou un triple sur ses dés, et de choisir l'action N°7.



- Cette *Potion* permet de remplacer un groupe de 3 *Sorciers* par un *Archimage*. Attention, cela nécessite d'avoir un double sur ses dés, et de choisir l'action N°7.



- Cette *Potion* donne un bonus de +2 points de gloire pour chaque *Potion* violette que le joueur possède en fin de partie.

COMPTAGES

ÉTAPE A : DÉTERMINER LES MAJORITÉS DES 5 SOURCES DE MANA

Les joueurs doivent additionner les niveaux de magie de leurs *Sorciers* qui sont présents sur le plateau. Puis, ils doivent comparer leurs totaux, source de *Mana* par Source de *Mana*. Le joueur majoritaire sur une source de *Mana* gagne la première tranche indiquée par l'*Anneau de Gloire* qui se trouve autour de la source. Le second gagne la deuxième tranche. Et le troisième gagne la dernière tranche. Le(s) joueur(s) suivant(s) ne gagne(nt) rien.

Lorsqu'un joueur gagne des points, il fait progresser son *Compteur* sur la piste des points de gloire.

Important : Comme pour la *Mana*, en cas d'égalité les gains sont dégressifs.

Exemple : Sur la source de *Mana* ci-dessous, le joueur vert possède un *Mage* (niveau de magie : 5), et le joueur jaune possède 2 *Apprentis* (niveau de magie : 1 + 1 = 2). Le joueur vert est majoritaire, il remporte donc la première tranche : 9 points de gloire. Le joueur jaune est second, il gagne donc la seconde tranche : 6 points de gloire. Il n'y a pas d'autres joueurs sur cette source de *Mana*, donc personne ne gagne la troisième tranche.



Note : L'un des *Anneaux de Gloire* permet de gagner des niveau(x) de *Pouvoir(s)*. Les gains se font dans l'ordre suivant : du joueur le plus majoritaire vers le joueur le moins majoritaire.

ÉTAPE B : DÉTERMINER LES MAJORITÉS DES 7 PISTES DE *POUVOIR*

Pour CHACUN des sept *Pouvoirs*, le joueur qui possède le niveau le plus élevé gagne 3 points de gloire, le second gagne 2 points de gloire, et le dernier gagne 1 point de gloire. Le(s) joueur(s) suivant(s) ne gagne(nt) rien.



Important : Comme pour la *Mana*, en cas d'égalité les gains sont dégressifs.

Exemple : dans l'image ci-dessous, le joueur vert est en tête sur cette piste de *Pouvoir*. Il gagne donc 3 points de gloire. Les joueurs jaunes et rouges sont à égalité en seconde position. Au lieu d'obtenir 2 points, ils ne gagnent donc que 1 point de gloire chacun.



Rappel : le dernier *Pouvoir* rapporte des points de gloire en bonus, en fonction du chiffre indiqué sous CHAQUE disque de *Pouvoir* des joueurs.

Exemple : dans l'image ci-dessous, le joueur jaune gagne 2 points de gloire en bonus. N'oubliez pas que cette septième piste fait également gagner 3, 2, et 1 points de gloire, en fonction des positions pour les joueurs en première, seconde, et troisième place.



ÉTAPE C : COMPTER LES POINTS DES *POTIONS*

Important : Cette étape n'est effectuée qu'au troisième et dernier comptage.

Chaque joueur va compter les points de gloire que lui apportent ses *Potions*.

Les *Potions* peuvent se regrouper en familles de mêmes couleurs, pour augmenter leurs propres tranches de points de gloire. Il est possible de regrouper autant de *Potions* qu'il y a de tranches de points de gloire sur la plus grosse *Potion* de la famille constituée.

Exemple : un joueur possède 4 *Potions* bleues. Il choisit de regrouper les 3 *Potions* suivantes pour former une famille :



Chaque *Potion* de cette famille augmente la valeur en points de gloire d'une tranche pour chaque carte concernée. Ce joueur gagne ainsi 4 + 4 + 7 points avec cette famille, soit le maximum que peuvent rapporter ces 3 *Potions*.

Mais ce joueur ne peut pas regrouper sa quatrième *Potion* bleue, car il ne possède aucune carte qui comprend 4 tranches de points de gloire. Cette dernière *Potion* ne lui rapporte donc qu'un seul point de gloire :



FIN DU JEU

Après le troisième comptage, le joueur qui possède le plus de points de gloire gagne la partie. S'il y a égalité, le joueur qui possède le plus de points avec ses *Potions* l'emporte. S'il y a encore égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

REMERCIEMENTS

Merci à tous les joueurs des festivals, mais aussi au collectif "Troadé", à l'association "Bougetoncube", et à la boutique "Croc Jeux".

Merci à Alain Guenro pour ses retours sur la première version du prototype.

Merci au festival Ludinord, et aux votants qui m'ont permis de décrocher le "prix stratégie" 2018.

Merci aux relecteurs de ce livret de règles !