Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

MAGALON

COMPOSITION DU JEU:

1 Plateau de jeu (voir fin de page)

2 Dés à 6 faces

4 Pierres énergie (petits cubes de bois, 1 de chaque couleur, violet, vert, rouge, orange)

4 Jetons action

12 Jetons objets magique (4 de chaque sorte)

4 magiciens en bois (1 de chaque couleur violet, vert, rouge, orange)

4 Boucliers (1 de chaque couleur violet, vert, rouge, orange)

1 Géant (grand pion noir en bois)

2 Lutins (2 petits pions noir en bois)

6 ruines (moulages en plastique)

44 Cartes magiques

11 de chaque couleur, violet, vert, rouge, orange (les 4 séries sont identiques, ci-dessous la série des cartes orange)

Dos de toutes les cartes

RÈGLE DU JEU:

PRÉPARATIF DU JEU

Installez les ruines sur les cases gris claire en forme de L.
Placez les objets magiques sur les trois cases correspondantes au bord du plan de jeu.
Posez les quatre jetons action à côté du plateau de jeu.
Mettez le géant et les lutins dans leur position de départ sur les trois cases entourées de rouge du plan de jeu.

Chacun reçoit:
- 1 magicien que vous installer sur la case départ et arrivée.
- 11 cartes magiques de la couleur de votre magicien, que vous prenez en main.
- 1 pierre énergie de la couleur de votre magicien, que vous placez en position de départ sur la case 10 de l'échelle d'énergie.
- 1 bouclier de couleur correspondante, que vous posez d'abord devant voos.

Préparez les deux dés, et le jeu peut commencer.

DÉROULEMENT DU TOUR DE JEU

Chacun des joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre, pose à découvert une de ses cartes magiques. C'est le joueur le plus jeune qui débute la partie. Il est important de noter que chaque joueur doit jouer une carte portant un numéro différent. Une fois que tous les joueurs ont joué une carte différente, le joueur dont la carte indique le numéro le plus fort commence, puis c'est le tour du joueur dont la carte arrive en deuxième position etc…

Chaque joueur dont c'est le tour doit accomplir les actions suivantes:
- faire avancer son magicien
- exécuter la carte magique posée à découvert
- poser son bouclier sur une case libre de son choix et faire avancer sa pierre énergie.

A chaque tour, le joueur dont la carte porte le numéro le plus bas fait également avancer le géant.
pour garder la vue d'ensemble: ces quatre actions sont représentées sur les quatre jetons action posés devant le joueur dont c'est le tour. Dès qu'une de ces actions est terminée, il retourne le jeton correspondant. Au début d'un tour, on donne les deux dés au joueur qui a le droit de faire avancer le géant pendant ce tour.
Vous déterminez vous-même dans quel ordre vous allez exécuter les différentes actions. Vous disposez d'une liberté totale: ainsi, vous pouvez commencer par exécuter une partie d'une action, puis continuer par une autre action et terminer ensuite la première

action.
Exemple: avec une carte indiquant le 7, vous pouvez déplacer une ruine de deux cases, puis faire avancer votre magicien et ensuite faire reculer la ruine des deux cases restantes.

Quand votre tour est terminé, vous retournez la carte magique jouée et vous la posez, face cachée, devant vous. Vous ne pouvez plus l'utiliser dans un premier temps. Une fois que tous les joueurs ont joué, le prochain tour commence et une nouvelle carte magique est posée à découvert.
Le principe est le suivant: celui qui était le dernier au tour précédent (donc celui qui avait joué la carte indiquant le numéro le plus bas) joue cette fois en premier. Il pose sa carte à découvert devant lui. Ensuite, tous les autres joueurs découvrent leur carte dans le sens des aiguilles d'une montre. Le déroulement reste le même durant chaque tour.

Faire avancer son magicien
Le numéro figurant sur la carte (en haut, à gauche et à droite) indique le nombre de cases dont vous devez faire avancer votre magicien. Depuis la case départ, vous pouvez entrer dans la forêt à n'importe quel endroit.
En avançant. vous devez respecter les règles suivantes:
-Vous ne pouvez avancer que de façon horizontale ou verticale, mais jamais en diagonale.
- En avançant, vous pouvez changer de direction autant que vous voulez (en tournant à angle droit).
- Vous n'avez pas le droit de passer deux fois sur la même case lors du même tour.
- Si vous ne pouvez ou ne voulez pas avancer de tous les points indiqués, votre magicien doit rester sur place. Vous devez en effet effectuer tous les points indiqués.
Les magiciens adverses, les ruines, les boucliers, les lutins et le géant constituent des obstacles. Votre magicien ne peut pas franchir ou sauter les cases où ceux-ci se trouvent.

Exécuter la carte magique posée à découvert
Les cartes magiques comportent les possibilités suivantes:

Faire avancer les lutins (cartes où figurent 3, 6, 9 et 10)
Vous pouvez faire avancer un lutin ou les deux lutins du nombre de cases indiqué sur la carte en question.
- Vous appliquez les mêmes règles que pour faire avancer les magiciens, à une exception près: vous pouvez attaquer des magiciens adverses! Si, avec votre lutin, vous arrivez ou passez sur une case où se trouve un magicien adverse, vous pouvez déplacer ce magicien de 5 cases dans la direction de votre choix. Il faut cependant respecter les règles énumérées précédemment.
- Lors du même tour, vous pouvez déplacer plusieurs magiciens. Mais un magicien ne peut être déplacé qu'une seule fois lors du même tour.
- Les lutins n'ont le droit de franchir ni la case départ, ni les trois cases d'objets magiques.

Déplacer les ruines (cartes où figurent 2, 7 et 8)
- Vous pouvez déplacer une ou plusieurs ruines du nombre total de cases indiqué sur la carte en question.
- Il n'est possible de déplacer les ruines que de façon verticale ou horizontale à l'intérieur des cases du plan de jeu.
- Vous n'avez alors pas le droit de déplacer magicien, géant, lutins, bouclier ou autres ruines.
- Il est interdit de franchir avec les ruines la case départ et les cases d'objets magiques.

Soulever une ruine (carte où figure le chiffre 5)
- Vous pouvez soulever une ruine, la retourner et la déposer sur les cases de votre choix à l'intérieur du plan de jeu.
- Les ruines ne peuvent pas être posées sur la case départ ou sur les cases d'objets magiques.

Gagner des points énergie (cartes où figurent 1 et 2)
Vous pouvez faire avancer votre pierre énergie sur l'échelle d'énergie du nombre de cases correspondant au numéro indiqué sur la carte (dans le symbole énergie), sans toutefois dépasser la case supérieure.

Se défendre contre une attaque (carte où figure 4)
Laissez cette carte à découvert devant vous jusqu'à la fin du tour. Durant ce tour, votre magicien ne pourra être déplacé ni par le géant, ni par les lutins !

Regagner des cartes utilisées (carte où figure 0)
Vous reprenez en main toutes les cartes magiques que vous avez déjà jouées et qui se trouvent devant vous, face cachée (y compris la carte avec o) et vous pouvez les utiliser à nouveau lors du prochain tour.

Utiliser son bouclier
Votre bouclier vous sert à vous protéger lors d'une attaque et/ou à gêner les magiciens adverses: à chaque tour, vous pouvez le poser sur une case libre de votre choix (ni sur la case départ ni sur les cases d'objets magiques) ou le laisser en place. Un magicien ne peut cependant pas être encerclé au bord du plan de jeu par des boucliers adverses de sorte qu'il ne puisse plus avancer.

Indiquer la réserve actuelle d'énergie
Lors de leur périple à travers la forêt de Magalon, les magiciens perdent constamment de l'énergie. C'est pourquoi vous devez à chaque tour reculer d'une case votre pierre énergie. Cela devient superflu lorsque vous recevez de l'énergie nouvelle grâce aux actions suivantes:
- vous arrivez directement sur une case-énergie rouge et vous y restez. Dans ce cas, vous pouvez avancer de 3 cases votre pierre énergie.
- vous jouez la carte magique portant les numéros 1 ou 2, qui vous permet d'avancer de 4 ou 8 cases votre pierre énergie.

Pour atteindre la case arrivée avec votre magicien, vous devez posséder au moins 16 points énergie! Si vous n'en possédez pas autant, vous devez d'abord vous rendre sur l'une des cases énergie ou faire une nouvelle réserve d'énergie avec la carte magique portant les numéros 1 ou 2.

Si votre pierre énergie tombe au-dessous de la marque 0, vous devez retourner avec votre magicien sur la case départ/arrivée, remettre tous les objets obtenus et repartir depuis cette case avec votre magicien (avec 10 points énergie comme capital de départ).

Déplacer le géant
Le joueur qui a joué durant ce tour la carte portant le numéro le plus bas a le droit de déplacer le géant à l'aide des deux dés. Lorsque c'est son tour, il lance les dés et avance le géant du nombre de points obtenus aux dés. On applique alors les mêmes règles que pour le magicien, à une exception près: le géant a le droit d'attaquer des magiciens adverses.
Lorsque vous arrivez ou passez sur une case où se trouve un magicien adverse, vous pouvez déplacer ce magicien de 10 cases dans la direction de votre choix, en appliquant toutefois les règles énumérées auparavant.
Lors du même tour, vous pouvez déplacer plusieurs magiciens. Mais le même magicien ne peut être déplacé qu'une seule fois par tour. D'autre part, un joueur n'a pas le droit, dans le même tour, d'attaquer un magicien successivement par un lutin et par le géant: soit l'un soit l'autre! Le géant n'a le droit de franchir ni la case départ ni les cases d'objets magiques.

Cases spéciales du plan de jeu
Case départ et arrivée
C'est là que les magiciens prennent le départ en avançant tout droit ou de côté sur n'importe quelle case dans la direction horizontale ou verticale.
C'est là que se termine aussi le jeu, dès qu'un magicien revient sur cette case avec les trois objets et un minimum de 16 points énergie.

Les cases-énergie rouges
Lorsque votre magicien arrive directement sur une case-énergie rouge, vous avez le choix entre deux solutions :
- Vous y restez et vous pouvez faire monter de trois cases votre pierre énergie sur l'échelle d'énergie.
- Vous avancez aussitôt de trois cases et vous devez, comme dans les autres cas, payer un point énergie (sauf si vous avez joué une carte magique portant les numéros 1 ou 2).

Les cases-énergie n'ont pas d'importance si vous passez dessus sans y aboutir directement.

Les trois cases d'objets magiques
Si votre magicien franchit ou atteint pour la première fois une de ces cases, vous recevez l'objet correspondant et vous le posez devant vous à découvert sur la table. On ne peut plus vous l'enlever. Dès que vous avez collectionné les trois objets requis, vous reprenez le chemin de la case arrivée.
Les cases d'objets magiques comptent chacune pour 1 case. On peut y entrer ou en sortir de tous côtés, dans une direction horizontale ou verticale, même si le joueur possède déjà l'objet en question.
Les lutins et le géant n'ont pas le droit de franchir les cases d'objets. C'est pourquoi ces cases servent aussi à protéger les magiciens.

Les cases gris clair, en forme de L
Ces cases indiquent simplement où installer les ruines au début du jeu et n'ont pas de signification pour le déroulement du jeu.

FIN DU JEU
Une fois que vous possédez les trois objets magiques, vous essayez de revenir le plus vite possible et par n'importe quel chemin à la case départ.
Celui qui, le premier:
- atteint la case départ
- a rassemblé les trois objets
- et possède au moins 16 points d'énergie en arrivant au but (il n'est alors pas nécessaire de jouer tous les points) est admis dans le "Conseil des 11" et a gagné la partie.

CAS SPÉCIAUX / REMARQUES
Que se passe-t-il si :
- Un joueur ne peut pas jouer de carte magique, parce qu'il ne possède plus que des cartes qui ont déjà été jouées durant ce tour ?
  Dans ce cas, le joueur doit laisser passer son tour, mais pourra déposer le premier une carte magique lors du prochain tour!
- Un joueur ne peut pas faire avancer son magicien du nombre total de points indiqués parce qu'il est entouré d'obstacles?
  Dans ce cas, le joueur ne peut pas déplacer son magicien lors de ce tour. Mais il peut exécuter toutes les autres actions.
- Un joueur ne peut pas faire avancer les lutins ou le géant du nombre de points indiqué ?
  Dans ce cas, l'action ne peut pas être exécutée.

Plateau de jeu **(taille réelle = 66 x 50 cm)**

0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21