

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

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



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Reiner Knizia's

Maginor



INTRODUCTION

L'heure est venu pour le Conseil des Sorciers de choisir un nouveau Haut Sorcier. Il y a beaucoup de candidats mais un seul élu. Maginor, le chambellan du Conseil des Sorciers, est chargé de consulter les Oracles. Le sorcier choisi par les Oracles sera nommé Haut Sorcier.

But du Jeu

Maginor de Reiner Knizia est un jeu pour deux à quatre joueurs, âgés de 10 ans et plus, dans lequel vous et vos adversaires jouez des sorciers en compétition pour les voix de l'Oracle. Vous devez convaincre chaque Oracle de voter pour vous avant que Maginor n'atteigne cet Oracle et recueille ses voix.

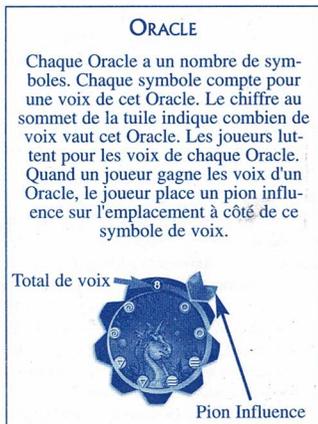
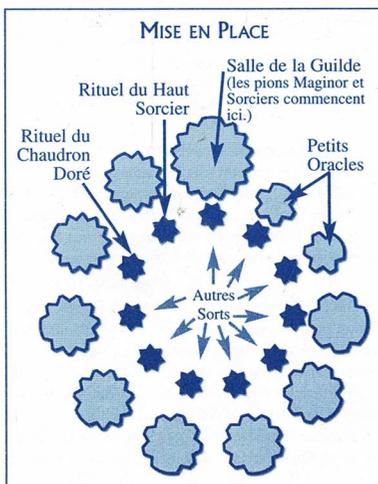
A la fin du jeu, le joueur avec le plus de voix a gagné.

Matériel

- **Tuiles Oracle:** ces tuiles représentent les 11 Oracles que vous et vos adversaires essayez d'influencer. Chaque Oracle a des symboles. Chaque symbole vaut une voix. Le chiffre au sommet de la tuile Oracle indique combien de voix vaut cet Oracle. La plus grande tuile Oracle est la Salle de la Guilde des sorciers.
- **Pions Sorcier:** chacun de ces pions représente un sorcier essayant d'être élu Haut Sorcier.
- **Socles Plastiques:** insérez doucement chaque pion sorcier sur un socle pour que le sorcier tienne debout.
- **Pion Maginor:** ce pion représente Maginor, qui recueille les voix des Oracles.
- **Pions Influence:** ces pions représentent l'influence de chaque sorcier sur les Oracles. Ces pions sont de quatre couleurs, une couleur pour chacun des sorciers. Vous commencez avec les 15 pions influence de la couleur de votre sorcier. Si vous n'avez plus de pions influence, vous ne pouvez plus en jouer jusqu'à ce que ceux en jeu soient retirés et vous reviennent.
- **Cartes Sorcier:** il y a 40 cartes de quatre couleurs, une couleur par sorcier. Vous commencez avec les 10 cartes de la couleur de votre sorcier. Ces cartes servent à gagner les votes.
- **Sorts:** les sorciers peuvent apprendre ces sorts. Chacun de ces 10 sorts a une capacité spéciale.
- **Dé Maginor:** c'est un dé spécial avec des symboles mystiques. Cinq de ces symboles correspondent aux symboles de vote sur chaque Oracle. Le sixième symbole correspond à Maginor.
- **Pions Duel:** quand deux sorciers sont en conflit, ils utilisent ces pions triangulaires pour se battre.

MISE EN PLACE

1. Placez les tuiles Oracle en cercle en commençant par la salle de la Guilde au sommet de ce cercle.
2. Placez les deux petites tuiles Oracle, dans n'importe quel ordre mais dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de la salle.
3. Placez les tuiles Oracle restantes, dans n'importe quel ordre dans le sens des aiguilles d'une montre, à partir des deux petites tuiles Oracle, afin de former un cercle. Laissez de la place entre chaque tuile Oracle pour placer le pion Maginor.
4. Placez le sort "Rituel du Haut Sorcier" face visible, à côté de la Salle de la Guilde.
5. Placez le sort "Rituel du Chaudron Doré" face visible, à côté de la dernière tuile Oracle (dans le sens des aiguilles d'une montre) avant la Salle de la Guilde.
6. Mélangez les sorts restants et placez aléatoirement un sort à côté de chaque tuile Oracle restante puis retournez les face visible.



7. Chaque joueur choisit une couleur et prend les pions sorcier, influence et les cartes sorcier de cette couleur. Chaque joueur doit avoir 10 cartes et 15 pions influence.
8. Placez le pion Maginor et le pion sorcier de chaque joueur sur la salle de la Guilde.

DEROULEMENT

Déterminez aléatoirement le premier joueur qui commence la partie. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand un joueur a fini son tour, c'est au joueur à sa gauche de prendre le sien.

A son tour, il faut faire les actions suivantes dans cet ordre :

1. vous pouvez jouer des cartes et des sorts dans n'importe quel ordre.
2. vous devez déplacer votre sorcier ou lancer le dé.

Votre tour se finit immédiatement si un Oracle est compté (même s'il vous reste une action).

1) Jouer des cartes et des sorts

Au début de votre tour, vous pouvez jouer n'importe quel nombre de cartes sorcier et de sorts (si vous en avez), dans l'ordre que vous voulez. Si vous le souhaitez, vous pouvez ne jouer aucune carte ou sort.

Quand vous jouez une carte ou un sort, il prend effet immédiatement et est défaussé.

Jouer des cartes Sorcier

Il y a deux types de cartes sorcier: les **cartes symbole** et les **cartes sorcellerie**.

Cartes Symbole: une carte symbole a l'un des cinq symboles mystiques (eau, feu, terre, air et le destin). En jouant une carte symbole, vous obtenez une voix de ce symbole de l'Oracle sur lequel votre sorcier se trouve. Vous placez un de vos pions influence sur un symbole correspondant non occupé. Tant qu'il y a des symboles correspondants inoccupés, vous devez choisir l'un d'entre eux.

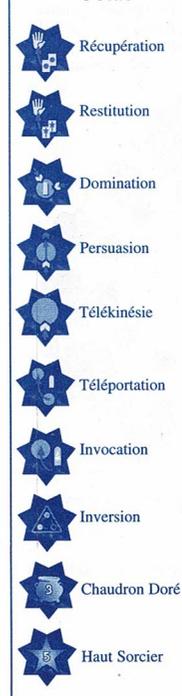
Si tous les symboles correspondants sont occupés par des pions influence, placez votre pion à côté d'un de ces pions et vous commencez un duel avec le propriétaire de ce pion. Si tous les symboles correspondants sont occupés par vos pions influence, il ne se passe rien.

Si vous jouez une carte destin (indiquée par une étoile) sur un Oracle qui n'a pas de symbole destin, vous pouvez utiliser la carte destin comme le symbole de votre choix et suivre les règles en conséquence.

Exemple : le sorcier de Joël est au Grand Aigle. Joël joue une carte eau. Il y a un symbole eau non occupé sur la tuile Oracle du Grand Aigle, donc Joël pose un de ses pions influence sur le symbole eau inoccupé. Si les symboles eau étaient tous occupés par les pions influence d'autres joueurs, Joël devrait faire un duel contre un de ces joueurs.

Cartes Sorcellerie: une carte sorcellerie est une carte avec une baguette magique. Quand vous jouez une telle carte, vous pouvez choisir un Oracle et lancer le dé pour cet Oracle comme si votre sorcier était sur cet Oracle. Cela est en plus de votre lancer de dé à la fin de votre tour.

SORTS



Jouer des sorts

Les Oracles peuvent apprendre un sort à votre sorcier si vous gagnez assez de voix. Une fois que vous avez un sort, vous pouvez le jouer durant votre tour pour produire les effets suivants:

- Récupération:** Reprenez en main deux de vos cartes symbole défaussées.
- Restitution:** Reprenez en main deux de vos cartes sorcellerie défaussées.
- Domination:** Placez un ou deux pions influence sur des symboles inoccupés de votre Oracle actuel.
- Persuasion:** Remplacez un de vos pions influence sur votre Oracle actuel.
- Télékinésie:** Placez un pion influence sur un symbole inoccupé d'un Oracle.
- Téléportation:** Déplacez votre sorcier sur un Oracle.
- Invocation:** on marque les points du premier Oracle (dans le sens des aiguilles d'une montre) à partir de la Salle de la Guilde), puis on avance Maginor sur l'espace avant le prochain Oracle. Cela termine immédiatement votre tour.
- Inversion:** c'est le seul sort qui peut être joué durant le tour d'un autre joueur. Jouez ce sort immédiatement après avoir perdu ou fait une égalité lors d'un duel. Vous gagnez ce duel.
- Rituel du Chaudron Doré:** ce rituel complexe n'a pas d'effet magique mais vaut trois voix.
- Rituel du Haut Sorcier:** ce rituel complexe n'a pas d'effet magique mais vaut cinq voix.

2) Déplacer votre sorcier ou lancer le dé

A ce moment de votre tour, vous devez soit déplacer votre sorcier soit lancer le dé. Vous devez faire l'un ou l'autre mais pas les deux. Si votre sorcier n'est pas sur un Oracle, vous devez bouger votre sorcier.

Déplacer votre sorcier

Quand vous bougez votre sorcier, vous le déplacez de l'Oracle où il se trouve vers un autre.

Lancer le dé

Quand vous lancez le dé, vous devez agir selon le résultat:

Symbole: en obtenant un des symboles mystiques, vous obtenez une voix de ce symbole là où se trouve actuellement votre sorcier.

Vous placez un des vos pions influence sur un symbole correspondant non occupé. Tant qu'il y a des symboles correspondants inoccupés, vous devez choisir l'un d'entre eux. Si tous les symboles correspondants sont occupés par des pions influence, placez votre pion à côté d'un de ces pions et vous commencez un duel avec le propriétaire de ce pion. Si tous les symboles correspondants sont occupés par vos pions influence, il ne se passe rien. Si vous obtenez le symbole destin (indiqué par une étoile) sur un Oracle qui n'a pas de symbole destin, vous pouvez utiliser la carte destin comme le symbole de votre choix et suivre les règles en conséquence.

Exemple: le sorcier de David visite la Licorne. David lance le dé et obtient le feu. Il y a un symbole feu non occupé sur la tuile Licorne, donc David pose un des ses pions influence sur le symbole feu inoccupé. Si les symboles feu étaient tous occupés par les pions influence d'autres joueurs, David devrait faire un duel contre un de ces joueurs.

Maginor: si vous obtenez Maginor (c'est le chapeau de sorcier), choisissez un des symboles et agissez comme précédemment. Puis avancez Maginor, comme il est décrit dans le paragraphe suivant.

Avancer Maginor

Quand Maginor avance, il se déplace toujours dans le sens des aiguilles d'une montre à partir d'un Oracle sur l'espace avant le prochain ou de l'espace avant un Oracle vers cet Oracle.

Par exemple, si Maginor est dans l'espace avant l'Oracle du Grand Aigle et qu'il avance, il va alors sur l'Oracle Grand Aigle. La prochaine fois qu'il avancera, il quittera le Grand Aigle vers l'espace avant le prochain Oracle.

Quand Maginor quitte un Oracle, on marque les points de cet Oracle.

LES POINTS

Chaque Oracle n'est compté qu'une fois durant la partie. On doit marquer immédiatement un Oracle quand :

- Maginor quitte un Oracle, ou
- tous les symboles d'un Oracle sont occupés par des pions influence.

Quand on compte un Oracle, on détermine le joueur avec le plus de voix. En cas d'égalité, le joueur concerné dont le pion influence arrive le premier dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du sommet de la tuile Oracle l'emporte. On détermine de la même manière le joueur avec le second plus fort total de voix.

Oracles et sorts

L'Oracle et son sort sont donnés aux deux joueurs avec le plus de voix. Le joueur avec le plus de voix choisit l'Oracle ou le sort. Le second prend ce qu'il reste. Quand on gagne un Oracle ou un sort, on le place devant soi face visible. Gagner un Oracle signifie que l'on gagne toutes les voix de l'Oracle.

S'il n'y a qu'un seul joueur avec des pions influence sur un Oracle, ce joueur ne peut récupérer le sort et l'Oracle. Il doit choisir l'un des deux. Ce qui n'est pas pris est défaussé. S'il n'y a pas de pions influence sur un Oracle, l'Oracle et le sort sont défaussés.

SYMBOLES MYSTIQUES



Feu



Eau



Terre



Air



Destin

AUTRES SYMBOLES



Sorcellerie



Maginor

Influence et pions sorcier

Après les points, les pions influence sur l'Oracle sont rendus à leur propriétaire. Les pions sorcier qui étaient sur cet Oracle sont mis au milieu du cercle et ne sont plus sur un Oracle. Ils doivent être placés sur un autre Oracle à leur prochain tour.

Les points et Maginor

Si on marque un Oracle avant que Maginor ne le quitte (tous les symboles sont occupés), on rapproche les tuiles Oracle restantes, pour combler l'espace où se trouvait cet Oracle. Maginor avance comme si l'Oracle n'avait jamais été là. Si Maginor est sur un Oracle que l'on marque, Maginor avance automatiquement vers l'espace après l'Oracle comptabilisé.

Quand on marque un Oracle, le tour de jeu se termine immédiatement. Si cela arrive comme le résultat d'un sort ou d'une carte, le joueur ne peut plus rien faire.

Exception: la Salle de la Guilde est comptabilisée quand Maginor arrive dessus. Cette tuile est toujours la dernière tuile marquée.

DUEL

Chaque symbole ne peut être occupé que par un pion influence. Vous devez faire un duel pour mettre un pion influence à la place d'un pion adverse.

Pour faire un duel, placez votre pion influence à côté d'un pion adverse. Vous défiez le propriétaire de ce pion (qui est le défenseur) pour l'occupation de cet emplacement. Les deux joueurs prennent leur pion triangulaire de duel.

Les deux joueurs choisissent secrètement l'élément de leur attaque magique (Eau, Terre ou Feu) et pointent la bête choisie vers l'adversaire. Ils révèlent les pions simultanément. On résout le duel comme ceci :

- La Bête de Terre bat la Bête d'Eau
- La Bête d'Eau bat la Bête de Feu
- La Bête de Feu bat la Bête de Terre

Si les deux joueurs ont choisi Bête de Feu ou Bête d'Eau, les deux pions influence sont retirés (ils retournent à leur propriétaire). Le symbole est inoccupé.

Si les deux joueurs ont choisi Bête de Terre (étoile sur le pion duel), le défenseur gagne le duel.

Le pion influence du vainqueur est placé sur le symbole contesté, alors que le pion influence du perdant est retiré.

FIN DU JEU

Le jeu se finit quand tous les Oracles ont été comptés. La Salle de la Guilde est le dernier Oracle à être compté.

La Salle de la Guilde est marquée quand Maginor arrive dessus (et non pas quand il la quitte comme pour les autres Oracles). La Salle de la Guilde n'est pas comptée avant l'arrivée de Maginor, même quand tous ses symboles sont occupés.

Quand le jeu est terminé, chaque joueur additionne ses voix. Le joueur avec le plus de voix a gagné. S'il y a une égalité, le joueur avec l'Oracle valant le plus de voix l'emporte.

CRÉDITS

Auteur: Reiner Knizia

Composition des images: Brian Schomburg

Dessins: Scott James et Brian Schomburg

Composition: Darrell Hardy, Christian T. Petersen, and Greg Benage

Testeurs: Iain Adams, John Christian, David Farquhar, Martin Higham, Ross

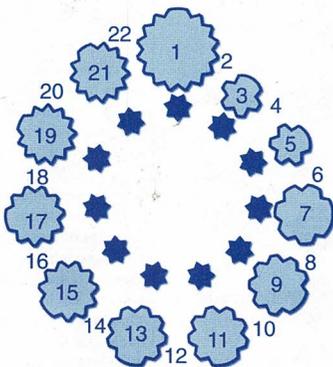
Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson, et Markus Welbourne

Traduction: Frédéric Bizet.

Imprimé aux Etats-Unis d'Amérique. Copyright ©2001. MAGINOR est une marque déposée de Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous droits réservés. Les images et les personnages du jeu sont la propriété de Fantasy Flight Publishing, Inc. ©, TM 2001. Aucune part de ce jeu (texte, règles, images) MAGINOR ne peut être reproduite sans la permission de l'éditeur.

MAGINOR AVANCE

Maginor commence à la Salle de la Guilde (1), puis bouge vers l'espace avant le prochain Oracle (2), puis sur le prochain Oracle (3). De cette manière, Maginor avance d'Oracle en Oracle (en passant par les intervalles), dans l'ordre indiqué par le diagramme ci-dessous, jusqu'à ce qu'il atteigne à nouveau la Salle de la Guilde.



PION DUEL

