


MAGECRAFT

Game Manual



 CRIMSOND
PRODUCTION



Bienvenue à l'arène de Magecraft
 Dominez vous l'arène par la force brute ?
 Ou obtiendrez vous le respect de vos pairs
 dans l'art de manipuler le mana ?

Matériel de jeu

CARTES SORT X 50



GEMMES X 88

(Fire x20, Water x20, Earth x20, Light x20
 Darkness x8)



PLATEAUX DE PERSONNAGE 4



SACS EN TOILE X 2

Partie à 2 joueurs

Objectif du jeu

Eliminer son adversaire
 OU
 Avoir 20 gemmes en zone de Score*

Player Setup

1. Déterminer le premier joueur au hasard
2. En commençant par le premier joueur, chaque joueur prend un plateau de personnage, 1 sac, 3 gemmes de chaque type excepté les gemmes de Ténèbres (donc : 3 Feu, 3 Eau, 3 Terre, 3 Lumière) et met ces gemmes dans son sac.
3. Chaque joueur prend 3 gemmes de chaque type excepté les gemmes de Ténèbres, et place ces gemmes dans la zone de vie de son plateau. (12 points de vie au total)
4. Chaque joueur pioche 4 gemmes de son sac. Le premier joueur choisit et défausse 2 gemmes de sa main, le second joueur choisit et défausse 1 gemme de sa main.**

5. Chaque joueur place 1 exemplaire des sorts "Méditation", "Magic Missile" et "Magic Tricks" respectivement sur les livres de sort 1, 2 et 3 de son plateau.



* The active/current player will be referred as "You" from now on.
 ** For multiplayer setup, please refer to P.7.

Mise en place de l'Académie*

1. Placez les sorts "Minor Cure", "Absorb" et "Fireball" comme sorts de base dans chaque partie.
2. Complétez l'académie avec 9 sorts aléatoires en pile de deux exemplaires, qui sont placés à côté des sorts de base.
3. Placez 8 gemmes de Feu, 8 gemmes d'Eau, 8 gemmes de Terre, et 8 gemmes de Lumière dans la zone de l'Académie.



* For multiplayer setup, please refer to P.7.

Déroulement d'un tour

PHASE DE DEFAUSSE DE BOUCLIER

Le joueur actif peut déplacer n'importe quel nombre de gemmes depuis sa zone de Bouclier vers sa zone de Défausse.

PHASE DE SORT (FACULTATIVE)

1. **Le joueur choisit un de ses 3 livres de Sort**
2. **Il lance un ou plusieurs sorts de ce livre en commençant par le plus à gauche puis en continuant sur le prochain à droite**

i. Payer le coût du sort

Payer le coût du sort en plaçant les gemmes nécessaires depuis sa main vers sa défausse.

ii. Appliquer les effets

Appliquer les effets du sort dans n'importe quel ordre (les effets des sorts sont expliqués p6)

iii. Répéter l'étape 2 pour le sort suivant ou mettre fin à sa phase d'incantation

Important : On ne peut JAMAIS lancer de sorts provenant de livres différents dans une même phase de sort. Vous devez toujours lancer des sorts d'un seul livre depuis la gauche vers la droite. Si vous n'avez pas les gemmes nécessaires pour un sort, vous ne pouvez ignorer ce sort pour lancer le sort suivant.

PHASE APPRENTISSAGE / REVISION

Option 1. Apprentissage

i. Choisir un sort dans l'Académie

ii. Payer le coût du sort

Le coût du sort est payé en défaussant les gemmes nécessaires depuis sa main.

iii. Placez le sort acquis dans un livre de sort

Le nouveau sort est placé à gauche des autres sorts dans le livre de sort choisi.

Option 2. Révision

i. Défausser 4 gemmes de sa main

Un joueur ne peut choisir cette option que s'il dispose d'au moins 4 gemmes en main.

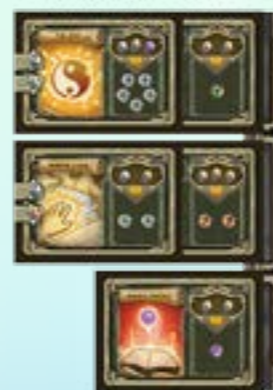
ii. Réorganiser les sorts

Réarranger librement les sorts dans les livres de sort. Des livres de sorts peuvent être laissés vides.

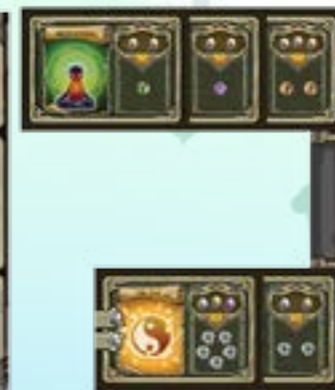
iii. Améliorer un sort*

Retourner la carte d'un sort pour en faire un sort amélioré(P.7)

1. Origin Spellbooks



2. Reordered



3. Master a spell



* Il est recommandé d'ignorer cette étape lors de votre première partie

PHASE DE FIN DE TOUR

Le joueur actif défausse toutes les gemmes de sa main et les gemmes dépensées sur ses sort, puis pioche 4 gemmes de son sac.

Si son sac est vide, il ajoute toute les gemmes de sa défausse dans le sac puis pioche des gemmes pour en avoir 4 en main.

Après cette phase, le tour du prochain joueur dans le sens horaire commence.

Fin de partie

Si un joueur n'a plus de gemme de sa zone de Vie, il est éliminé.

Toutes ses gemmes et sorts restent sur son plateau mais il ne participe plus à la partie.

Le jeu prend fin immédiatement si une des deux conditions suivantes est remplie :

- il ne reste plus qu'un joueur qui n'a pas été éliminé, il remporte la partie**
- un joueur possède 20 gemmes ou plus dans sa zone de score, il remporte la partie**

Icons

Pioche



Piochez une gemme de votre sac. Si le sac est vide, ajoutez toutes les gemmes de votre défausse dans le sac et piochez une gemme.

Attaque



Choisissez et défaussez une gemme de la zone de bouclier d'un adversaire. Si sa zone de bouclier est vide, déplacez une gemme depuis sa zone de Vie vers votre zone de Score.

Soin



Déplacez une gemme depuis l'Académie vers votre zone de Vie. Si votre zone de moins de vie est pleine (12 gemmes), placez cette gemme dans votre zone de score.

Bouclier



Déplacez une gemme depuis l'Académie ou depuis votre Défausse vers votre zone de Bouclier.

Disparition



Déplacez une gemme depuis votre main ou depuis votre zone de Vie vers votre zone de Score.

Wild



Wild cost can be paid by gems of any color.

Sort amélioré

Après avoir amélioré un sort, vous pouvez lancer des sorts plus efficacement et réutiliser une gemme dépensée pour payer son coût.



La gemme la plus à gauche du coût du sort devient une gemme d'or après avoir amélioré un sort.

Après avoir lancé un sort amélioré, la gemme dorée est déplacée vers le sort suivant.

Cette gemme peut alors être utilisée pour payer une partie du coût du sort suivant à condition que la couleur corresponde, sinon la gemme est défaussée.



Sort Inné

Chaque personnage commence avec un sort inné. Un sort inné ne nécessite qu'une seule gemme pour être lancé. Ils peuvent être lancés pendant la phase de sort avant ou après un sort.

Jeu multijoueur (3 ou 4 joueurs)

Le jeu multijoueur est très différent du jeu en duel. Le choix du joueur à attaquer devient important. Les joueurs seront plus facilement éliminés que dans un duel.

Les ajustements suivants seront nécessaires lors de la mise en place.

Mise en place de joueur

Main de départ

Joueur	Pioche	Défausse
1st Joueur	4	2
2nd Joueur	4	1
3rd Joueur	4	0
4th Joueur	5	1

Mise en place de l'Académie

Nombre de sorts et nombre de gemmes

Composant	3 Joueurs	4 Joueurs
Cartes par Sort	3	4
Gemmes	12	16

NOTE: pour une partie à 3/4 joueurs, 2 boîtes de Magecraft sont nécessaires.

Special Thanks:
Florence Ng, Francesco Valerio Romano, Alexandre
Naoki Lau, Michael Chan, Bonnie Wu

