

Comment gagner ?

Cumulez des Points de Magie tout au long de la partie !



Le premier joueur qui réussit à terminer la construction des 9 salles de son Manoir remporte 5 Points de Magie (5 PM), il prend le jeton Manoir correspondant. Le suivant ne marque que 3 PM, puis 2 PM et 1 PM.



Un joueur qui réussit à aligner 3 Potions identiques dans les 3 salles du Rez-de-Chaussée de son Manoir prend le jeton Potion correspondant et marque les Points de Magie indiqués.



Un joueur qui réussit à aligner 3 Livres de Magie identiques dans les 3 salles du 1er étage de son Manoir prend le jeton Livre correspondant et marque les Points de Magie indiqués.



Un joueur qui réussit à aligner 3 Baguettes Magiques identiques sur les Toits de son Manoir prend le jeton Baguette Magique correspondant et marque les Points de Magie indiqués.

NOTES

- Il n'y a que 2 jetons par objet magique,
- un même joueur ne peut gagner le même jeton qu'une seule fois.



Un joueur qui réunit dans son Manoir 3 salles avec le même animal Familier réussit à l'approivoiser ! Prenez le jeton du Familier correspondant et marquez les Points de Magie indiqués !

Les Familiers sont uniques, il n'y a donc qu'un seul joueur à marquer les Points de Magie de cet animal.

NOTE

On peut gagner un Objet Magique ou apprivoiser un Familier alors que son Manoir Magique n'est pas encore achevé.



Les 9 animaux Familiers

On les reconnaît facilement car ils sont toujours entourés d'une lueur blanche. Le Phénix est le plus rare de tous.



La malédiction du Crapaud



Attention, le premier joueur qui cumule 3 Crapauds dans son Manoir **perd 2 Points de Magie au lieu de les gagner !**

D'autres animaux peuplent le manoir mais sans cette lueur, ils n'ont aucun pouvoir magique.



C'est le cas de Jonathan, le crapaud marron à chapeau, qui attend le sortilège qui lui redonnera sa forme humaine.



C'est aussi le cas des pouf-dragons vert et rose, résultats de sorts ratés.

C'est enfin le cas des souris blanches ou roses, des chauve-souris, des araignées, du chat tigré et des serpents marrons ou bleus.

Fin du jeu

La partie s'arrête dès qu'une de ces 4 situations apparaît :



Quand un joueur vient d'apprivoiser le Phénix.



Dès qu'un joueur apprivoise son 3^e animal Familier.



Quand un joueur a remporté au-moins 1 animal Familier, 1 Potion, 1 Livre et 1 Baguette Magique.



Si la pioche vient d'être vidée pour la deuxième fois.

Les joueurs font le cumul de leurs Points de Magie. Celui qui en a récolté le plus remporte la partie !

C'est à vous de jouer désormais, poussez les portes du Manoir et que la Magie opère !



Profitez de votre année scolaire au Manoir Magique pour explorer toutes ses salles, faire des potions, consulter de précieux livres de magie et apprendre à jeter des sorts à l'aide de votre baguette magique !

Cherchez et apprivoisez votre familier, ce petit animal étrange capable de décupler la puissance de votre magie. Certains sont très rares comme le Phénix ou le Dragonnet, mais attention à la malédiction du Crapaud !



Auteur : Didier Jacobée
Illustrations : Marie Desbons
Direction artistique,
design graphique : Benjamin Treilhou



Un jeu conçu et développé en France par :
MULTIVERS, 1 rue des Empereurs,
28200 – CHATEAUDUN France
© 2024 MULTIVERS

Le manoir magique

Il s'agit d'une école de sorcellerie qui n'accueille que les meilleurs apprentis-sorciers.

Le bâtiment est constitué de 9 salles, 3 par étage. Un filet blanc dessine le contour du manoir et permet ainsi de repérer facilement l'emplacement de chaque salle.

Au rez-de-chaussée, on y apprend comment faire des potions.

Au premier étage, on y étudie les grimoires magiques les plus mystérieux.

Sur le toit, on apprend à lancer des sortilèges en utilisant sa baguette magique.

À tous les étages, on peut croiser des animaux familiers mystérieux et peut-être même réussir à les apprivoiser !



Principe du jeu

Chacun des joueurs va reconstituer devant lui le Manoir, comme il le ferait avec un puzzle de 9 pièces. Ce faisant, il va tenter d'aligner des Objets Magiques identiques pour les remporter. Il va également essayer d'apprivoiser des animaux Familiers en les intégrant à sa construction.

Préparation du jeu

- 1 Mélangez toutes les cartes de jeu et disposez le paquet face cachée au centre de la table pour former une pioche.
- 2 Disposez à proximité les jetons Potions, Livres de sort et Baguettes magiques.
- 3 Étalez les 9 Animaux et les 4 jetons Manoir en les classant par valeur.



Comment jouer ?

Le joueur le plus jeune est désigné premier joueur.

- 1 Il révèle les 3 premières cartes de la pioche en les posant face visible sur la table.



- 3 Il choisit pour chacune de ces 2 cartes s'il la pose sur la table devant lui pour construire son manoir ou s'il la défausse, à droite de la pioche, parce qu'elle ne l'intéresse pas.



- 2 Il choisit 2 cartes parmi les 3 et les prend dans sa main.



- 4 Il doit enfin offrir la troisième carte à un autre joueur de son choix, qui à son tour choisit s'il la pose devant lui pour construire son manoir, ou s'il la défausse.



C'est ensuite au joueur situé à sa gauche de reproduire ce tour de jeu et ainsi de suite.

Si la pioche est vide, mélangez les cartes de la défausse pour former une nouvelle pioche.

Les règles spéciales

Un joueur peut remplacer une salle de son Manoir par une autre carte représentant la même salle. Il doit juste défausser la carte précédente.



Un joueur qui choisit ou qui reçoit une carte avec un Crapaud **DOIT** l'utiliser pour construire son Manoir. Il ne peut pas la défausser.

Il pourra la remplacer ensuite par une autre carte de la même salle ou l'échanger grâce à un Sortilège.

Les cartes à Sortilèges

Certaines cartes permettent de bénéficier de Sortilèges immédiats.

Elles disposent d'un de ces 3 symboles en bas et au centre de la carte.

Attention :

- Le Sortilège n'est activé que si vous utilisez cette carte pour construire votre Manoir.
- Si vous choisissez de la défausser, le Sortilège n'est pas activé.



Piochez une nouvelle carte.

Vous pouvez l'utiliser pour construire votre Manoir, ou la défausser.



Piochez deux cartes. Vous pouvez en utiliser une pour construire votre Manoir, ou la défausser. Vous devez défausser l'autre.



Vous pouvez échanger une carte de votre Manoir avec la même salle du Manoir d'un autre joueur.

Ne réactivez pas les éventuels Sortilèges des cartes échangées.