

 Paolo Mori  
 Biboun, Paul  
Mafayon, Camille  
Chaussy, Jérémie  
Fleury, Mathieu  
Leyssenne, Régis  
Torres, Djib



Chers élèves, je vous souhaite la bienvenue !

Cette année, vous passez votre diplôme de magie, alors voici votre ultime épreuve : la cristallisation !

Vous avez à votre disposition 80 portails permettant d'être transportés à travers la Via Magica, notre réseau de routes magiques. Pour ouvrir ces portails, vous devez attraper des Animus et capturer leur énergie dans des cristaux. Les Animus sont des petits êtres très puissants, et certains sont plus difficiles à attraper que d'autres.

Quand vous aurez cristallisé tous les Animus nécessaires, prononcez la formule « INCANTATUM ! » pour traverser vos portails et ramener des ingrédients magiques : bave de crapaud, crin de licorne, morve de troll...

A la fin de cette épreuve, le meilleur d'entre vous sera nommé Petit Mage.

Je vous souhaite à tous bonne chance !

Votre grand Mage

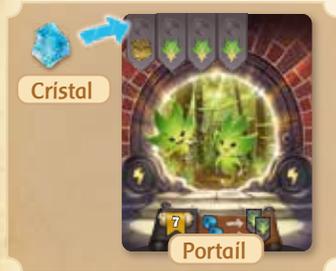
Angotus





## A PRINCIPE DU JEU

VIA MAGICA est inspiré du bingo/loto. Mais ici, au lieu de cocher des numéros pour compléter les lignes d'une grille, on place des cristaux sur des Animus pour ouvrir des portails. On ne crie pas « Bingo ! » ou « Quine ! » quand on réussit, mais « INCANTATUM ! ».



La partie se joue en plusieurs tours. À chaque tour, un Animus est attrapé dans le sac et les joueurs qui le peuvent placent un cristal sur une case correspondante d'un portail. Quand tous les Animus d'un portail sont cristallisés, il s'ouvre et son pouvoir peut être utilisé. Les pouvoirs vous aident à obtenir plus de points ou à ouvrir plus facilement d'autres portails.

Les portails ouverts ainsi que les récompenses Bonus rapportent des points. L'élève qui totalise le plus grand nombre de points à la fin de la partie l'emporte.

**Choisissez habilement vos portails et placez-y judicieusement vos cristaux. Soyez réactifs car les Animus attrapés ne sont pas toujours ceux que vous désirez ! Hâtez-vous car l'épreuve se termine dès qu'un élève ouvre son septième portail...**

## A MISE EN PLACE DU JEU

- 1 Mettez les 23 jetons Animus dans le sac.
- 2 Formez deux lignes avec les 10 récompenses Bonus (une ligne pour chaque type de récompense).
- 3 Mélangez les 80 portails magiques et formez une pioche face cachée.
- 4 Révélez les cinq premiers portails et alignez-les.
- 5 Distribuez au hasard six portails à chaque joueur. Chacun en sélectionne trois qu'il pose faces visibles dans sa zone de cristallisation. Les portails ouverts seront déplacés vers sa zone de réussite.

**Important :** Tous les portails du jeu sont en deux exemplaires (pouvoir et illustration) et chaque joueur ne peut en sélectionner qu'un seul par partie. Si vous recevez deux exemplaires du même portail, échangez-en un avec celui de votre choix de la ligne centrale.

- 6 Défaussez chacun les trois portails non sélectionnés.
- 7 Prenez chacun un aide-mémoire.
- 8 Placez chacun 7 cristaux dans votre réserve.
- 9 Placez les cristaux restants près de la pioche de portails.

Le joueur le plus âgé prend le sac et devient l'Attrapeur pour ce premier tour.





Joueur 1

Joueur 2

9

6

3

1

8

7

2

4

5

Joueur 3



**Note :** Pour votre première partie, vous pouvez distribuer au hasard trois portails par joueur et ne pas faire de sélection.



## **A** DEROULEMENT D'UN TOUR

### 1/ Un Animus est attrapé !

L'Attrapeur saisit le sac, pioche au hasard un jeton Animus, annonce à haute voix son nom et le pose ensuite devant lui, visible par tous.

Certains Animus sont plus difficiles à attraper que d'autres: l'Air est très répandu (six jetons), l'Ombre est plus rare (un jeton). Cette répartition est rappelée sur les aide-mémoires.



Le Joker remplace n'importe quel jeton Animus et permet de placer un cristal sur la case de son choix. Quand un Joker est pioché, tous les jetons sont remis dans le sac et mélangés. Le voisin de gauche de l'Attrapeur devient le nouvel Attrapeur et prend le sac.

### 2/ Les Animus sont cristallisés !



Case Animus

En plaçant des cristaux sur les cases Animus des portails, on cristallise les Animus.

Tous les joueurs (y compris l'Attrapeur) **peuvent placer UN cristal** sur une case correspondante d'un portail situé dans leur **zone de cristallisation** :

- Soit en utilisant un cristal de leur réserve.
- Soit en déplaçant un cristal **déjà placé sur un portail**, peu importe s'il était placé sur un Animus différent et/ou sur un autre portail. Ce déplacement peut être très utile pour compléter et ainsi ouvrir un autre portail ou si on n'a plus de cristaux dans sa réserve.

**Important :** On ne peut placer ou déplacer qu'un seul cristal par jeton sorti du sac.

**Exemple :** L'Attrapeur annonce « Feu ! » . Paola a deux portails qui ont des cases Feu. Elle peut :

Placer un des trois cristaux de sa réserve sur une des cases Feu de son portail violet ou bleu.

**OU**

Déplacer un des quatre cristaux déjà placés vers une des cases Feu de son portail violet ou bleu.

**OU**

Ne rien faire.



### Les portails font gagner des points pour la note finale.

Un portail s'ouvre dès que tous les Animus nécessaires sont cristallisés ; c'est-à-dire que toutes les cases Animus du haut de la carte contiennent des cristaux. Selon la couleur du portail, son éventuel pouvoir est utilisé à différents moments de la partie. Les pouvoirs des portails sont détaillés en dernière page.

Chaque portail s'ouvre sur la nature et montre un ingrédient enchanteur : plus celui-ci est difficile à récupérer, plus le portail est difficile à ouvrir et plus les points qu'il rapporte seront élevés.



**Cases Animus**  
(de deux à six Animus à cristalliser).



**Ingrédient**  
à récupérer  
(décoratif).



**Points à gagner.**



**Pouvoir à utiliser.**

**Couleur :** 4 couleurs différentes liées à un type de pouvoir.

- Jaune :** pouvoir immédiat, utilisable une seule fois.
- Vert :** pouvoir différé, utilisable en fin de partie.
- Bleu :** pouvoir permanent, utilisable durant toute la partie.
- Violet :** sans pouvoir particulier.

### 3/ Les portails sont ouverts !

Dès qu'un joueur a cristallisé tous les Animus d'un de ses portails, il s'ouvre. Ce joueur crie « **INCANTATUM !** », puis il effectue les actions suivantes :

- 1** Retire tous les cristaux du portail et les remet dans sa réserve.
- 2** Utilise le pouvoir du portail (s'il en a un).  
**Important :** Si le pouvoir permet d'ouvrir d'autres portails, le joueur le fait immédiatement. Il effectue les mêmes six actions pour chaque nouveau portail ouvert ainsi.
- 3** Déplace son portail vers sa **zone de réussite**.
- 4** Choisit un nouveau portail parmi les cinq de la ligne centrale et le place dans sa **zone de cristallisation**.  
**Rappel :** Un joueur ne peut utiliser durant toute la partie qu'un seul exemplaire d'un même portail.
- 5** Complète la ligne centrale en révélant le premier portail de la pioche.
- 6** Peut réclamer des récompenses Bonus.



## ORDRE DE JEU

Si plusieurs joueurs ouvrent un portail dans le même tour : celui qui a crié en premier « INCANTATUM ! » joue, puis c'est au tour de son voisin de gauche, et ainsi de suite.



Si plusieurs joueurs crient « INCANTATUM ! » exactement en même temps : le voisin de gauche de l'Attrapeur joue en premier (si l'Attrapeur est concerné, il commence). On continue ensuite à jouer dans le sens horaire.

### 4/ Les récompenses sont réclamées !

Un joueur peut réclamer une récompense s'il est **le premier** à ouvrir certains portails. Il la place alors devant lui et cette récompense n'est dorénavant plus disponible pour les autres joueurs. Il y a **deux catégories** de récompenses: la couleur des portails ouverts et la quantité de portails ouverts.

#### Couleur des portails ouverts.

Un joueur peut **cumuler les récompenses de cette catégorie**. Elles sont attribuées **automatiquement** au premier joueur qui ouvre :

- Trois portails de la même couleur : 3 **jaunes** ou 3 **violet**s ou 3 **verts** ou 3 **bleus**.



Parmi les 80 portails du jeu, les portails bleus sont plus rares, les verts et les violets moins rares et les jaunes sont les plus répandus. Plus la couleur est rare, plus la récompense est importante. Ainsi la récompense des portails bleus rapporte plus de points que celle des jaunes.

- Un portail de chaque couleur ; soit au moins 4 portails : 1 **jaune**, 1 **vert**, 1 **bleu** et 1 **violet**.



#### Quantité de portails ouverts.

Un joueur ne peut réclamer **qu'une seule récompense de cette catégorie**. Elle ne peut être réclamée qu'au **moment précis** où il ouvre le **nombre EXACT de portails nécessaires**. Ensuite c'est trop tard !

Plus le nombre de portails à ouvrir est important, plus le nombre de points à gagner sera élevé.



Le joueur qui ouvre deux portails en premier pourrait (s'il le souhaitait) réclamer la récompense ci-contre qui rapporte 2 points. Celui qui ouvre trois portails en premier pourrait réclamer la récompense qui rapporte 4 points et ainsi de suite...

Lorsque l'occasion se présente, il faut donc choisir entre :

- Réclamer la récompense immédiatement, au risque de se priver d'une récompense plus importante plus tard.
- Attendre d'ouvrir plus de portails pour tenter de réclamer une récompense plus importante, au risque de n'en avoir aucune.



# A FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsqu'à la fin d'un tour un joueur a **sept portails** ouverts. Si plusieurs joueurs ouvrent des portails lors de ce même tour, ils effectuent leurs actions normalement. Il est possible, grâce à certains pouvoirs obtenus, qu'un joueur termine la partie avec huit, neuf ou dix portails ouverts.

Chaque joueur totalise les points de **ses portails ouverts** et de **ses récompenses** pour connaître sa note finale. Il additionne les points liés aux :

- Récompenses Bonus.
- Portails **jaunes**, **violet** et **bleus**.
- Portails **verts** (leurs points doivent être calculés).

Celui qui obtient **la note la plus élevée remporte la partie**. Il est le grand gagnant de l'épreuve et devient Petit Mage !  
En cas d'égalité, celui qui a ouvert le plus grand nombre de portails l'emporte.



*Exemple : En fin de partie, Paola a ouvert cinq portails et obtient une note de 45 points, soit :*



● 8 points pour sa récompense Bonus (elle a été la première à ouvrir un portail de chaque couleur).



● 5 points pour son portail **jaune**.



● 10 points pour son portail **violet**.



● 8 points pour son portail **bleu**.

10 points pour ses 5 cases Terre.

4 points pour son portail bleu.

● 14 points pour ses deux portails **verts**.



# POUVOIRS DES PORTAILS

Seuls les pouvoirs des **portails ouverts** peuvent être utilisés.

**Vert** : Effet différé en fin de partie. Ils s'utilisent pour calculer les points que font gagner les portails verts.

		Chaque portail de la couleur indiquée rapporte le nombre de points indiqué.
		<i>Exemple : En fin de partie, Paola a ouvert deux portails verts. Ce pouvoir lui rapporte 6 points (2 portails verts x 3 points).</i>



		<p>Chaque case Animus indiquée rapporte le nombre de points indiqué.</p> <p><i>Exemple : En fin de partie, Paola a ouvert des portails avec cinq cases Plante en tout. Ce pouvoir lui rapporte 10 points (5 cases Plante x 2 points).</i></p>



**Bleu** : Effet permanent. Ils s'utilisent durant toute la partie.

		<p>Lorsque le jeton Animus indiqué est pioché, considérez que c'est un jeton Joker.</p> <p><i>Exemple : Paola a ouvert un portail avec le pouvoir ci-dessous.</i></p>  <p><i>Plus tard, un jeton Eau est pioché. Au lieu de placer un cristal sur une case Eau ; elle pourra le faire sur la case Animus de son choix.</i></p>

**Jaune** : Effet immédiat. Ils ne s'utilisent qu'une fois.


Placez le nombre de cristaux indiqué sur les cases Animus de votre choix.

Ajoutez le nombre de cristaux indiqué à votre réserve.

Réorganisez comme vous le souhaitez, tout ou partie des cristaux **déjà placés** sur vos portails ; aucun cristal ne peut être remis dans votre réserve.

Placez deux cristaux sur les cases Animus indiquées.

Choisissez deux nouveaux portails au lieu d'un, pour remplacer celui-ci.

Ouvrez un autre de vos portails, en plus de celui-ci.

Contactez-nous ! @ [hurricangames.com](https://www.hurricangames.com)

Suivez-nous ! f [hurricangames](https://www.hurricangames.com)

[Hurrican Edition](https://twitter.com/HurricanEdition) [hurricanedition](https://www.instagram.com/hurricanedition)

Attention : Petites pièces. Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Informations à conserver.