

BELLUM MAGICA

Frédéric Guérard
Sylvain Aublin

But du jeu

Vous devez être le plus riche de tous les seigneurs maléfiques !

Mise en place

Distribution des châteaux et des gobelins : les joueurs choisissent leur plateau Château ou, s'ils ne sont pas d'accord, mélangez les plateaux Château et distribuez-en un à chaque joueur. Puis mélangez les cartes Gobelins et distribuez-en 2 à chaque joueur.

Les cartes Gobelins restantes retournent dans la boîte du jeu et ne seront pas utilisées durant cette partie. Puis chaque joueur place chaque carte Gobelins :

- ♦ soit à gauche de son château s'il souhaite améliorer ses capacités de production et de prospection,
- ♦ soit à droite de son château s'il souhaite améliorer ses capacités d'attaque.

Ces améliorations se font en glissant la carte sous le plateau de sorte à ne laisser apparaître que les capacités du goblin :

Dans cet exemple, le joueur a choisi de placer un goblin à gauche et l'autre goblin à droite de son château. Mais vous pouvez aussi mettre les 2 gobelins à gauche, ou les 2 gobelins à droite, à vous de choisir !

Introduction

Chaque joueur incarne un seigneur maléfique. Recrutez des créatures, allant du simple goblin à de terrifiants dragons, et assignez-leur une tâche dans votre royaume : les uns iront récolter des ressources et explorer les alentours, tandis que les autres rejoindront votre armée afin d'attaquer le royaume des humains et les autres joueurs. Amassez des coffres remplis de trésors, et devenez le seigneur maléfique le plus riche et le plus puissant de tous les temps !



Matériel de jeu

- ♦ 5 plateaux Château
- ♦ 25 cartes Lieu
 - ♦ 1 carte Taverne
 - ♦ 7 cartes Ferme
 - ♦ 7 cartes Village
 - ♦ 10 cartes Ville
- ♦ 76 cartes Créature
 - ♦ 10 cartes Gobelins
 - ♦ 46 cartes Créature maléfique
 - ♦ 20 cartes Créature super maléfique
- ♦ 50 jetons Coffre
 - ♦ 20 jetons Coffre en Bois
 - ♦ 20 jetons Coffre Métallique
 - ♦ 10 jetons Coffre Doré
- ♦ 1 réserve de jetons bonus
- ♦ 45 jetons Bonus
 - ♦ 20 jetons Bouclier
 - ♦ 17 jetons Relance
 - ♦ 8 jetons Bouclier Magique
- ♦ 1 réserve de jetons ressources
- ♦ 60 jetons Ressources
 - ♦ 30 jetons Nourriture
 - ♦ 20 jetons Glyphes
 - ♦ 10 jetons Tonneaux
- ♦ 1 dé

Le royaume des humains :

Le royaume des humains se construit en fonction du nombre de joueurs :

- ♦ **2 joueurs :** prenez aléatoirement 3 cartes Ferme, 3 cartes Village et les 10 cartes Ville.
- ♦ **3 joueurs :** prenez aléatoirement 4 cartes Ferme, 4 cartes Village et les 10 cartes Ville.
- ♦ **4 joueurs :** prenez aléatoirement 6 cartes Ferme, 6 cartes Village et les 10 cartes Ville.
- ♦ **5 joueurs :** prenez toutes les cartes Royaume.

Les cartes non utilisées retournent dans la boîte de jeux.

Placez la carte Taverne face visible au centre de la table.

Prenez les cartes Royaume préparées à l'étape précédente et mélangez chacun des types de lieux séparément.

Constituez une seule pioche face cachée en plaçant les cartes Ville en bas, puis les cartes Village au centre, et enfin les cartes Ferme sur le dessus.

Placez cette pioche à gauche de la carte Taverne. Puis dévoilez autant de cartes Royaume qu'il y a de joueurs, et alignez-les à droite de la taverne, faces visibles.

Pioches de créatures : Mélangez séparément les Créatures maléfiques et les Créatures super maléfiques pour former deux pioches distinctes, que vous placez faces cachées, au dessus du royaume des humains.

Dévoilez les 2 premières cartes de chacune de ces deux pioches et alignez-les à en dessous de leur pioche respective.

Coffres : Mélangez les jetons Coffres séparément selon leur nature : Coffres en Bois, Coffres Métalliques et Coffres Dorés. Puis empilez les par type. Leur valeur doit être cachée.

Jetons : Placez les deux réserves de jetons (bonus et ressources) pour qu'elles soient accessibles des joueurs.

Exemple à 4 joueurs.



x6

x6

x10



Le joueur le plus monstrueux devient le 1er joueur et est appelé "Capitaine", il prend le dé et la partie commence.



Déroulement du jeu

La partie est constituée d'une succession de tours de jeu. Chaque tour de jeu représente une journée. Une journée est composée de plusieurs événements qui doivent être réalisés dans l'ordre suivant :

1. Choix de la horde active
2. Récolte de ressources
3. Retour des éclaireurs
4. Attaque
5. Recrutement de créatures
6. Fin de tour

Tour de jeu

1) Choix de la horde active

Vous avez beau être un seigneur maléfique, vous n'arriverez pas à faire bosser toutes vos créatures en même temps !

Le Capitaine lance le dé. Le résultat du dé indique quelle horde va travailler aujourd'hui. Ainsi, le chiffre indiqué par le dé définit la ligne de caractéristiques du château à prendre en compte pour tous les joueurs et pour toute la journée.

On l'appelle la horde active.

Puis, **en commençant par le Capitaine** et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque seigneur maléfique peut payer une tournée en dépensant un tonneau pour obliger le capitaine à relancer le dé et ainsi changer la horde active. Le Capitaine peut utiliser un sort de confusion OU un tonneau. Dès que le dé a été relancé par le Capitaine, chaque seigneur maléfique peut, à nouveau payer une tournée. Ceci se fait toujours en sens horaire à partir du Capitaine. Cette étape se termine uniquement quand plus aucun seigneur maléfique ne déclenche de relance.



Sort de confusion : si le Capitaine possède un sort de confusion, il peut l'utiliser pour **perturber l'ensemble des autres joueurs** pour relancer le dé. Seul le Capitaine peut utiliser un sort de confusion, pour cela il retourne le jeton de sort sur la face barrée. Le sort de confusion devient inactif ce tour-ci, mais il pourra l'utiliser à nouveau lors d'un prochain jour où il sera capitaine. Vous pouvez avoir plusieurs sorts de confusion en stock devant vous et vous pouvez tous les utiliser le même jour si vous le souhaitez.



Payer sa tournée : n'importe quel joueur, peut payer sa tournée en dépensant 1 tonneau pour forcer la relance du dé. Le tonneau est remis dans la réserve commune. Il n'y a pas de limite au nombre de tournées réalisables durant le même jour.

Par exemple, si à l'issue de cette phase de choix de la horde active, le dé indique un résultat de 2, alors la horde active sera la ligne 2 pour toute la journée et pour tous les seigneurs maléfiques (aussi bien sur la partie gauche que sur la partie droite du château).



2) Récolte des ressources

Chaque seigneur maléfique prend, depuis la réserve, la nourriture et les glyphes récupérés par la horde active de son château (partie gauche) et les place devant son château.

L'espace devant votre château est votre stock de ressources et de coffres.

Les autres joueurs doivent pouvoir facilement compter le nombre de coffres que vous possédez (MAIS pas leur valeur), et avoir un aperçu de vos ressources.

3) Retour des éclaireurs

Chaque joueur compte les **cartes aux trésors** apportées par la horde active de son château (partie gauche). Le joueur avec le plus de cartes aux trésors gagne immédiatement un **coffre métallique** qu'il prend dans la pile correspondante, et qu'il place devant son château. S'il y a égalité entre des joueurs sur le nombre de cartes aux trésors, alors chacun de ces joueurs prend un **coffre en bois** au lieu d'un coffre métallique. Si personne n'a de carte au trésor, passez cette étape.

Note : Lorsque vous prenez des jetons Coffre, vous pouvez les consulter secrètement, mais vous devez les laisser faces cachées pour vos adversaires.

4) Attaque

Suivant l'ordre de jeu (en commençant par le Capitaine, puis en continuant dans le sens horaire), chaque joueur peut faire 1 attaque, en choisissant parmi les possibilités suivantes :

- ◆ Attaquer le royaume des humains
- ◆ Attaquer le château d'un autre joueur

Attaquer le royaume des humains :



Chaque lieu a une capacité défensive, représentée par la valeur dans son bouclier. Pour pouvoir **attaquer un des lieux visibles**, il faut que la horde activée (partie droite) présente au moins autant d'épées que la valeur de bouclier du lieu.

Par exemple, pour attaquer le lieu ci-contre, il faut avoir au moins 3 épées.



Lorsqu'un lieu est attaqué, le joueur récupère le butin indiqué en bas de la carte lieu. Il prend les ressources et les coffres correspondants depuis la réserve, puis les place devant son château. Puis la carte Lieu est défaussée.

Attention :

- ◆ Contrairement aux autres carte Lieux, la taverne n'est jamais défaussée, elle reste en place pendant toute la partie, et son butin peut être pillé à chaque tour et par chaque joueur.
- ◆ Les coffres gagnés sont pris aléatoirement dans le stock de coffres du type indiqué, le joueur ne peut prendre connaissance de la valeur de ses coffres que quand ceux-ci sont devant son château.
- ◆ Un joueur ne peut jamais avoir plus de 2 tonneaux. S'il doit en prendre en plus, ces tonneaux ne sont tout simplement pas pris.



Boucliers et épées magiques : certains lieux sont protégés par des boucliers magiques. Ce type de bouclier ne peut être vaincu que par des épées magiques, que vous obtiendrez grâce à certaines créatures. Comme pour les boucliers classiques, il faut que la horde active possède au minimum autant d'épées magiques que la valeur du bouclier magique pour le vaincre. Les épées magiques peuvent aussi remplacer les épées classiques.

Note : Pour attaquer un lieu qui présente les deux types de boucliers en même temps, le joueur doit évaluer ou dépasser les deux valeurs en même temps.

Exemple : Pour vaincre cette carte il faut au moins : 1 épée magique et 6 épées normales ou magiques (Le mélange des deux types d'épées est autorisé).



Attaquer le château d'un joueur : A la place d'attaquer un lieu, vous pouvez attaquer le château d'un joueur.

La règle est identique aux attaques de lieux. Le château de chaque joueur a une capacité défensive qui correspond à la somme du bouclier imprimée sur le plateau Château et des jetons Boucliers qui ont été ajoutés sur le château. Le joueur attaquant doit au minimum évaluer ce total défensif avec ses épées.

La règle des boucliers et des épées magiques s'applique également.

Toutefois, pour que l'attaque apporte un butin, vous aurez également besoin de voleurs  dans votre horde active (partie droite de votre château). Chaque voleur vous autorise à voler 1 coffre de votre choix au joueur attaqué. Vous pouvez voler plusieurs coffres d'un seul coup si vous avez plusieurs voleurs. Si vous n'en avez aucun, alors vous ne pouvez pas attaquer de château adverse.

Lorsque vous volez des coffres à un autre joueur, prenez les coffres de votre choix devant son Château, sans consulter leur valeur, et placez-les devant votre château.

Une fois en votre possession, vous pouvez consulter leur valeur.

Exemple : votre ligne active est la ligne 2. Vous décidez d'attaquer le château d'un joueur qui a un bouclier de valeur 2. Vos 2 épées permettent de vaincre son bouclier, l'attaque est donc réussie. Grâce à votre voleur, vous pouvez voler 1 coffre à ce joueur. Le joueur qui s'est fait volé reçoit un jeton Bouclier.

À la fin de la phase d'attaque, si un ou des joueur(s) possède(nt) 10 coffres ou plus, alors la partie se termine immédiatement : voir « Fin de partie ».

Important : chaque fois qu'un joueur se fait voler un ou plusieurs coffres, il gagne un jeton Bouclier de valeur 1 qu'il ajoute à la défense de son château. Attention même s'il se fait voler plusieurs coffres, il ne gagne toujours qu'un seul jeton Bouclier.

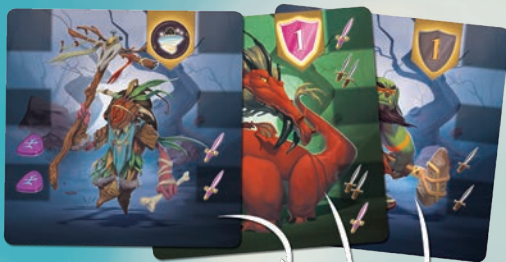


5) Recrutement de créatures

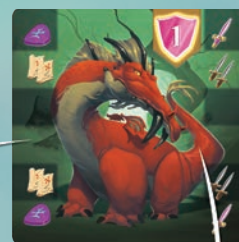
Chaque joueur peut recruter des créatures en dépensant sa nourriture et ses glyphes. Il n'y a pas de limite au nombre de créatures qu'un joueur peut recruter chaque tour, tant qu'il est capable de payer leur coût de recrutement. Le coût de recrutement dépend de la créature à recruter. Il se trouve au dos des 2 pioches créatures :

- ◆ Recruter une Créature maléfique coûte 2 nourritures,
- ◆ Recruter une Créature super maléfique coûte 1 glyphe + 4 nourritures OU 3 glyphes

Quand vous recrutez une créature, remettez les ressources requises dans la réserve commune, puis prenez une des deux créatures dévoilées correspondant aux ressources dépensées. Une fois votre créature recrutée, dévoilez immédiatement une nouvelle créature de la pioche correspondante pour la remplacer. Ensuite, placez votre nouvelle créature à gauche ou à droite de votre château, en glissant la carte sous les cartes déjà présentes, de sorte à ne laisser apparaître que les capacités de la créature.



Certaines créatures vous font également gagner des jetons Bonus lorsqu'elles sont recrutées. Ces jetons Bonus sont visibles au-dessus de l'illustration de la créature. Si vous recrutez une créature avec un jeton Bonus représenté sur la carte, prenez le jeton correspondant depuis la réserve et placez-le sur votre plateau Château. Ces jetons Bonus vous permettent d'augmenter la capacité défensive de votre château (boucliers), ou d'avoir des Sorts de confusion (qui vous permettent de relancer le dé lorsque vous êtes Capitaine). Les jetons Bonus sont permanents, ils ne peuvent pas être perdus.



Fin de Partie

Si un joueur possède 10 coffres ou + après la phase d'attaque, la partie est terminée. Les joueurs additionnent la valeur de **leurs Trésors**, et le joueur qui est le plus riche gagne la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus de coffres qui gagne. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire.

6) Fin de Tour

Remplacez les cartes du royaume qui ont été défaussées par les prochaines cartes de la pioche. Il doit toujours y avoir autant de cartes lieux visibles que le nombre de joueurs en plus de la carte Taverne. Puis le Capitaine donne le dé au joueur situé à sa gauche, qui devient alors le nouveau Capitaine. Commencez un nouveau tour de jeu.