

die magier von pangea

Un jeu de Ralf Burkert
 Pour 2 à 4 joueurs
 Publié par Queen Games
 Traduction française par Bruno Faidutti – <http://faidutti.free.fr>
 Mise en page par Rody – <http://www.Jeux2Rody.com>

C'était il y a longtemps, bien longtemps, quand la magie régnait sur le monde, et pouvait encore changer le monde. Les plus puissants sorciers s'affrontaient pour la possession des cinq amulettes magiques. Chacun de ces précieux artefacts était investi d'une force extraordinaire que pouvait contrôler celui qui parvenait à l'installer sur la plus haute tour de sa citadelle. La magie des amulettes faisait aussi qu'elles ne conféraient leur pouvoir qu'à celui qui se les était procurées honnêtement, sans recourir à la force ni à la ruse. Chacun d'entre vous est donc l'un des grands sorciers de Pangea, et le vainqueur sera celui qui parviendra le premier à amener les cinq amulettes dans sa Citadelle.

Matériel

- **1 plateau de jeu**, constitué de 26 cases maritimes, dont 15 sont numérotées de 1 à 15. Au début de la partie, les tuiles de terrain sont placées sur ces 15 cases.
- **5 fiches de peuple**, une par joueur. La cinquième est destinée au sorcier et au peuple "neutre".

Exemple : 2 x Forêt signifie que ce joueur peut avoir deux personnages qui se sentent chez eux en forêt.

Personnages : dans le tableau du haut, de combien de personnages pour chaque terrain dispose le joueur.

Magie : dans le tableau en dessous est indiqué quel est le niveau de magie du sorcier, c'est à dire le nombre d'amulettes dans sa tour.

Richesses : dans le tableau du bas sont indiquées les possessions du joueur.

Personnages		2 x Grasland		2 x Wüste		2 x Wald	
Magie		1		2		3	
Richesses		0		1		2	

Tour de jeu : le tableau de droite rappelle les phases du tour de jeu.

• 40 pions personnages

Il y a cinq peuples en jeu, un par joueur, le ou les autres étant neutres. Chaque peuple se compose de huit personnages. Chaque personnage est caractérisé par sa couleur et son dessin, qui indiquent à quel peuple il appartient. Le terrain favori du personnage, celui où il se sent "chez lui", est indiqué en toutes lettres en dessous du dessin.

Chaque pion personnage a un fond de couleur vive côté face, un fond de couleur pâle côté dos. Lorsqu'un personnage se trouve dans son terrain favori, il est mis face visible. Lorsqu'un personnage se trouve dans un autre terrain, il est mis dos visible.



Un personnage côté face et côté dos.
 Il appartient au magicien bleu et se sent chez lui dans la plaine.

Un personnage face visible peut produire des richesses. Un personnage dos visible ne le peut pas.

Dans le désert, ce personnage est chez lui, est mis face visible, et peut produire des richesses.



Dans tous les autres terrains, ce personnage n'est pas chez lui, est mis dos visible, et ne peut pas produire de richesses.



• 5 Tours enchantées

Les tours sont les lieux où mages et sorciers conservent leurs richesses et leurs précieuses amulettes. La tour est aussi le "lieu de naissance" de tous les personnages de ce joueur. Lorsqu'un joueur, ou un sorcier neutre, met un nouveau personnage en jeu, ce personnage est placé sur la tuile où se trouve la tour.



• 15 tuiles de terrain



Sur les 15 grandes tuiles carrées se trouvent les cinq différents terrains du jeu : lande, forêt, montagne, désert, prairie. Il y a donc trois tuiles de chaque terrain. Le nombre indiqué sur chaque tuile indique la population maximale de la tuile. S'il y a, sur une tuile, plus de personnages que le nombre indiqué, alors aucune richesse ne peut y être produite.

Exemple : une tuile de lande avec deux personnages. L'un d'entre eux, en vert, est dans son terrain favori; il est donc face visible et peut produire. L'autre, en violet, n'est pas dans son terrain favori; il est donc dos visible et ne peut pas produire. La limite de deux personnages n'est pas dépassée.



Exemple : la même tuile de lande avec trois personnages. Bien que l'un d'entre eux soit sur son terrain favori, il est cependant dos visible et ne peut pas produire, la limite de population de la tuile étant dépassée.

• 5 sacs en tissu, un par joueur, pour y conserver ses personnages.

• 5 marqueurs de richesse utilisés, sur les fiches de peuple, pour indiquer la richesse de chaque joueur.



• 5 marqueurs de protection

Ils sont utilisés pour indiquer la tuile, ou la case de mer, affectée par les sorts de protection lancés par les joueurs.



• 25 amulettes de 5 formes différentes

Il y a cinq types d'amulettes différents : cercle, étoile, lune, triangle et carré. Chaque type d'amulette correspond à un type de terrain, comme indiqué sur les tuiles.



But du jeu

Le but du jeu est d'atteindre l'une des conditions de victoire suivantes :

- Victoire supérieure : avoir les 5 amulettes dans sa tour.
- Victoire intermédiaire : avoir 4 amulettes différentes dans sa tour, et une richesse de 10 ou plus.
- Victoire inférieure : avoir 3 amulettes différentes dans sa tour, et une richesse de 20 ou plus.

Lorsqu'un joueur remplit l'une des trois conditions de victoire, on joue encore un tour de table complet. Le joueur à droite de celui qui a été le premier à remplir une condition de victoire sera donc le dernier joueur, et tous les joueurs ont donc encore une chance de l'emporter.

Le joueur qui, après ce dernier tour de table, a atteint la victoire la plus élevée est vainqueur. Si deux joueurs ou plus atteignent la même victoire, c'est le plus riche d'entre eux qui est vainqueur.

Mise en place

Le plateau de jeu est mis au centre de la table.

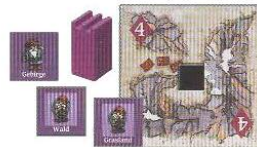
Chaque joueur choisit un peuple (une couleur) et prend les éléments de jeu correspondants : fiche de peuple, marqueurs de richesse et de magie, sac de personnages. Chaque joueur place son marqueur de richesse sur la case 0 de sa fiche de peuple.

Les tuiles de terrain sont mélangées et placées aléatoirement, dans l'ordre de leur tirage, sur les cases de mer numérotées du plateau de jeu. Lors de chaque partie, la disposition des terres sera donc différente à chaque partie.

Les peuples (couleurs) que les joueurs n'ont pas choisis sont neutres. Les tours des peuples neutres sont placées sur les tuiles indiquées ci-dessous. On pioche également trois personnages du sac de chaque peuple neutre, qui sont placés sur les mêmes tuiles.

Les tours et personnages neutres sont placés sur les tuiles suivantes :

- mauve : tuile montagne 4
- vert : tuile lande 4
- orange : tuile désert 4
- bleu : tuile prairie 4
- jaune : tuile forêt 4



Exemple : Le peuple mauve est neutre. La tour mauve et trois personnages, tirés au sort, sont placés sur la tuile montagne 4.

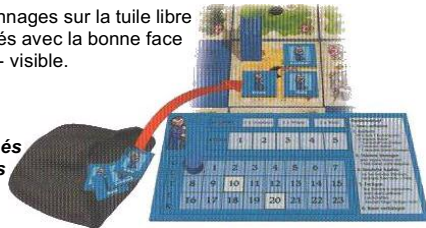
Ainsi, quel que soit le nombre de joueurs, il y a toujours cinq peuples en jeu.

Tour préliminaire

Chaque joueur pioche trois personnages dans son sac. Le placement se fait ensuite en sens horaire, en commençant par le plus jeune joueur.

Chaque joueur à son tour place sa tour et ses trois personnages sur la tuile libre de son choix. Les personnages sont immédiatement placés avec la bonne face - dépendant du type de tuile et de la limite de population - visible.

Exemple : le joueur bleu choisit la tuile de désert 4. Il y place sa tour et les trois personnages qu'il a piochés dans son sac. Deux de ces personnages, qui n'ont pas le désert pour terrain favori, sont placés dos visible.



Note pour le premier joueur : Tenez compte des terrains favoris de vos personnages, et en particulier des trois que vous avez en début de partie. Vous devez placer votre tour sur une tuile adaptée à vos personnages, avec une limite de population aussi élevée que possible, et pas trop éloignée des autres joueurs avec lesquels vous devrez commencer pour vous procurer des amulettes magiques.

Chacun à son tour place ainsi sa tour et ses trois personnages. Il ne peut y avoir qu'une seule tour par tuile.

Le tour d'un joueur

Chaque joueur à son tour, en commençant par le premier joueur et en tournant en sens horaire, effectue les six phases du tour de jeu.

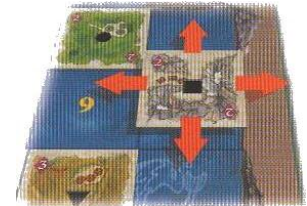
1- Retrait des protections

Si le joueur avait lancé un sort de protection au tour précédent, l'effet de ce sort se termine et le marqueur de protection est retiré du plateau de jeu (cf. phase 6, sorts de protection).

2- Magie

Le nombre d'actions qu'un joueur peut effectuer durant cette phase est égal à son niveau de magie, c'est à dire au nombre d'amulettes dans sa tour. Le joueur peut néanmoins toujours effectuer une action, même s'il ne possède encore aucune amulette. Les actions possibles sont les suivantes :

- Piocher un personnage dans son sac et le placer sur la tuile où se trouve sa tour.
- Déplacer une tuile de terrain. Une tuile peut être déplacée orthogonalement vers une case de mer libre. Une tuile ne peut pas être déplacée en diagonale. Une tuile peut être déplacée en dehors du plateau de jeu par un côté et rentrer par le côté opposé, s'il y a une case de mer libre.
- Piocher un personnage dans le sac d'un peuple neutre. Le personnage est placé sur la tuile où se trouve la tour de ce peuple.
- Déplacer un personnage neutre vers une tuile orthogonalement voisine. Les déplacements en diagonale ne sont pas possibles. Les personnages ne peuvent jamais pénétrer sur les cases de mer.



Exemple : le joueur bleu a trois amulettes dans sa tour et peut effectuer trois actions.

Au début du jeu, chacun peut effectuer une action. Dans la suite du jeu, un joueur peut effectuer autant d'actions qu'il a ramené d'amulettes dans sa tour.



Un joueur qui a ramené une amulette ne peut toujours effectuer qu'une seule action, un joueur qui en a ramené deux peut effectuer deux actions, et ainsi de suite.

Le joueur peut effectuer les actions de son choix, dans l'ordre de son choix, et peut choisir d'effectuer plusieurs fois la même action.

3- Mouvement

- Tous les personnages du joueur peuvent se déplacer vers une tuile orthogonalement voisine.
- Les déplacements en diagonale sont impossibles.
- Aucun personnage ne peut entrer sur une case de mer.
- Un personnage peut sortir du plateau de jeu par un côté et rentrer par le côté opposé, s'il y a une tuile du côté opposé.
- Un joueur ne peut déposer une amulette dans sa tour qu'à la fin de la phase de mouvement.
- Les personnages qui transportent une amulette se déplacent comme les autres personnages.



4- Acquisition des amulettes

Les amulettes doivent être acquises de manière honnête et non violente.

- Les amulettes doivent être achetées à des personnages adverses ou neutres capables de les produire. On ne peut pas acheter une amulette à un personnage qui la transporte, puisqu'il ne la fabrique pas.
- Pour acheter une amulette, vous devez avoir l'un de vos personnages sur la tuile où vous procédez à l'achat. Il n'est pas nécessaire que ce personnage soit face visible.
- Le prix de l'amulette est égal au niveau de magie de l'acheteur, c'est à dire au nombre d'amulettes déjà présentes dans sa tour, plus un. Ainsi, par exemple, le prix pour un joueur qui n'a pas d'amulette dans sa tour est de 1, le prix pour un joueur qui est au niveau 2 est de 3. Les amulettes non encore ramenées dans la tour ne sont pas prises en compte.
- L'acheteur recule son marqueur de richesses du nombre de cases correspondant au prix qu'il a payé.
- L'acheteur reçoit une amulette du type correspondant au terrain où elle a été achetée. Cette amulette est placée sur le personnage qui l'a achetée.
- Quel que soit le prix payé par l'acheteur, le vendeur reçoit 1 et avance son marqueur de richesses de 1 case, et une seule.



Exemple : le joueur bleu a acheté l'amulette triangulaire au joueur orange. Comme il possède déjà 3 amulettes sur sa fiche peuple, il doit payer 4 et donc reculer son marqueur de richesses de 4 cases. Le joueur orange avance quant à lui son marqueur de richesses d'1 case.

5- Production de richesses

- Après que tous les déplacements ont été effectués, et les amulettes achetées, les personnages du joueur peuvent produire des richesses.
- Chaque personnage du joueur face visible, donc capable de produire, lui rapporte une richesse. Le joueur avance son marqueur de richesses en conséquence.
- Seuls les personnages se trouvant sur leur terrain favori sur une tuile non surpeuplée peuvent produire.
- Les personnages qui transportent une amulette sont occupés et ne peuvent donc pas produire;

Exemple : Il y a quatre personnages bleus sur le schéma. Trois produisent, le quatrième, dos visible, ne produit pas. Le joueur bleu avance son marqueur de richesses de trois cases.



6 - Sort de protection

Lancer un sort de protection permet d'empêcher des changements géographiques qui pourraient s'avérer gênants.

- Un sort de protection peut être lancé sur une tuile de terrain ou sur une case de mer.
- Le joueur pose son marqueur de protection sur la tuile ou la case qu'il souhaite ainsi protéger. Il y restera jusqu'au début de son prochain tour (cf. phase 1).
- Une tuile de terrain sur laquelle se trouve un marqueur de protection ne peut pas être déplacée.
- Aucune tuile de terrain ne peut être amenée sur une case de mer où se trouve un marqueur de protection.
- Le joueur n'est pas obligé de lancer un sort de protection.



Notes sur la magie

Au début de la partie, aucun joueur n'a d'amulette en sa possession. Les joueurs peuvent néanmoins effectuer une action durant la phase de magie, comme indiqué plus haut. Pour parvenir à un niveau de magie plus élevé, qui leur permettra d'effectuer d'autres actions, le joueur doit se procurer des amulettes et les apporter dans sa tour.

- Un personnage ne peut transporter qu'une seule amulette.
- Un personnage qui transporte une amulette ne peut pas produire de richesses.
- Lorsqu'un personnage transportant une amulette rejoint la tour de son sorcier, l'amulette est placée sur la fiche du joueur, sur la plus petite case libre de la table de niveau de magie. Cette amulette est désormais considérée comme étant dans la tour du joueur.
- Un joueur qui apporte une deuxième amulette dans sa tour atteint le deuxième niveau de magie, une troisième amulette le mettra au troisième niveau, et ainsi de suite.
- Les différentes amulettes acquises par un joueur doivent toutes être différentes. Un joueur ne peut jamais acheter une amulette d'un type qu'il possède déjà, même si son autre amulette du même type n'est pas encore dans sa tour.

Déplacements au delà du bord du plateau

Les personnages comme les tuiles de terrain peuvent franchir les limites du plateau de jeu. La terre, à cette époque, n'était qu'une petite sphère (ou plutôt un tore irrégulier, note du traducteur). Une tuile, ou un personnage, qui sort par un côté du plateau rentre par le côté opposé.



Une tuile de terrain peut ainsi être poussée sur une case de mer libre située sur le côté opposé du plateau de jeu. Un personnage peut ainsi être déplacé sur une autre tuile de terrain située sur le côté opposé du plateau de jeu. En ces temps reculés, nul ne savait nager.

Fin de la partie

Si un joueur remplit les conditions de victoire, on joue encore un tour de jeu complet, jusqu'au joueur assis à sa droite. Le joueur qui a alors atteint la meilleure victoire l'emporte (cf. But du jeu).

Remerciements : Rüdiger Beyer et Barbara Dauenhauer, Philipp Greiner, Holger Harms, Kay Eimer, Jürgen Janik, Ursel Kunz, René Parrot, Gregor Schöffmann, Elkeet Fried Weber, Jörn Zimmermann.