



LE MATÉRIEL

37 cartes **POTION**



1 carte **PREMIER JOUEUR**



72 cartes **OR**



MISE EN PLACE

Mélangez les cartes **POTION** et constituez une pile du nombre de cartes suivant :
À 3 joueurs : 19 cartes, à 4 joueurs : 25, à 5 joueurs : 31, à 6 joueurs : 37 cartes.

Placez les cartes **POTION** restantes dans la boîte du jeu.

En les prenant en haut de la pile, étalez en une ligne au centre de la table 1 carte **POTION**, face cachée, ainsi que le nombre suivant de cartes **POTION**, faces visibles :
À 3 joueurs : 2 cartes **POTION** faces visibles, à 4 joueurs : 3 cartes, à 5 joueurs : 4 cartes, à 6 joueurs : 5 cartes **POTION** faces visibles. (voir schéma page suivante)

Donnez à chaque joueur un jeu de 12 cartes **OR** d'une même couleur.

Placez la carte **PREMIER JOUEUR** devant le joueur le plus jeune de la table.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Les joueurs, en même temps, choisissent deux cartes parmi leurs cartes **OR**, et les placent devant eux, l'une sur l'autre, faces cachées. Lorsque tous les joueurs ont posé leurs deux cartes, le premier tour d'enchère débute. Le **PREMIER JOUEUR** prend la carte située devant lui, face cachée, posée au-dessus de l'autre, et la place, face visible, en face de l'une des cartes **POTION** situées au centre de la table.



Les joueurs suivants jouent chacun leur tour, dans l'ordre des aiguilles d'une montre. Chaque joueur, à son tour, prend la carte **OR**, face cachée, située devant lui, au-dessus de l'autre, et la place, face visible, devant l'une des cartes **POTION** du centre de la table. Si un joueur souhaite poser sa carte en face d'une **POTION** devant laquelle un joueur a déjà posé une carte **OR**, sa carte **OR** doit être strictement supérieure à celle-ci. Dans ce cas, il pose sa carte **OR** par-dessus celle déjà jouée.

Si le joueur ne parvient pas à poser sa carte **OR**, il la retire du jeu et la place dans la boîte.

Lorsque tous les joueurs ont joué leur première carte, le deuxième tour d'enchère débute avec la carte restante, face cachée, située devant chaque joueur.

FIN D'UN TOUR DE JEU

La fin du deuxième tour d'enchère indique la fin du tour de jeu. Chaque joueur ayant alors des cartes **OR** placées en face d'une carte **POTION**, gagne les cartes **POTION** correspondantes et les étale devant lui, de telle sorte que tous les joueurs puissent bien voir les cartes **POTION** gagnées par chacun.

Les cartes **OR** jouées pendant le tour sont retirées du jeu et placées dans la boîte. Les cartes **POTION** non gagnées sont retirées du jeu et placées dans la boîte. De nouvelles cartes **POTION** sont prises dans la pile et placées sur la table pour débiter le tour de jeu suivant.

Le tour de jeu suivant débute alors par un nouveau choix, par chaque joueur, des deux prochaines cartes **OR**, qu'ils placent devant-eux, faces cachées, l'une sur l'autre. Le joueur situé à gauche du **PREMIER JOUEUR** devient le **PREMIER JOUEUR** pour le tour suivant et place la carte **PREMIER JOUEUR** devant lui.

ACTIVATION DES POUVOIRS

À la fin de chaque tour de jeu, chaque joueur, pour chacune des cartes **POTION** qu'il vient de gagner, a deux options :

- Prendre les points de magie de la carte **POTION** (indiqués en haut de celle-ci). Pour cela, il pose la carte **POTION** gagnée devant lui, face visible.
- Activer le pouvoir de la carte **POTION** (si la carte **POTION** contient un pouvoir). Pour cela, il pose la carte **POTION** gagnée devant lui, face cachée. Les points de magie de la carte sont alors perdus mais le pouvoir est alors actif pour le joueur jusqu'à la fin de la partie (description des pouvoirs en page suivante).

Ce choix est définitif. Une carte dont le pouvoir n'a pas été activé au moment où le joueur l'a gagnée ne pourra jamais l'être, et inversement.

FIN DE LA PARTIE

Après les 6 tours, le joueur ayant le plus de points de magie est déclaré vainqueur.

LES POUVOIRS

Triple Bleu :

Les potions bleues rapportent 3 points de magie au joueur



Triple Vert :

Les potions vertes rapportent 3 points de magie au joueur



Échange :

A la fin de chaque tour, le joueur peut remplacer la première carte de la pile par une des cartes **POTION** étalées au centre de la table. Il peut regarder la valeur de la carte prise sur la pile avant de choisir la carte à échanger.



Indiscrétion :

Au début de chaque tour, le joueur peut regarder discrètement la valeur de la carte **POTION** face cachée



Double mise :

Les cartes **OR** peuvent être jouées à l'horizontal pour miser sur deux potions côte à côte en même temps



Égalité :

Il est possible de poser ses cartes **OR** sur des cartes de même valeur



Si deux joueurs détiennent le pouvoir **Échange** dont les actions s'effectuent en fin de tour, celles-ci doivent être effectuées l'une après l'autre, en respectant l'ordre de jeu autour de la table. La priorité est donnée au **PREMIER JOUEUR**, puis à son voisin de gauche et ainsi de suite.

© 2017 - PINK MONKEY GAMES

Tous droits réservés. MAGICOA est une marque déposée.
Toute reproduction, même partielle est interdite.

