

# MAGICOA

## LE MATÉRIEL

37 cartes **POTION**  
dont 14 comportant  
un pouvoir

Face Potion



Face Pouvoir



Points de magie - valeur de 1 à 6

72 cartes **OR** réparties  
en 6 jeux de 12 cartes  
d'une même couleur et  
numérotées de 1 à 12



Icône Pouvoir

1 carte  
**PREMIER JOUEUR**



## BUT DU JEU

Devenez le plus puissant des magiciens en cumulant les points de magie des potions mises en vente au marché de MAGICOA.

## MISE EN PLACE

Mélangez les cartes **POTION** et alignez, face Pouvoir visible, autant de cartes qu'il y a de joueurs, au centre de la table. Retournez ces cartes pour en dévoiler la face Potion à l'exception de la dernière qui conserve sa face Pouvoir visible (voir schéma page suivante). Placez les cartes **POTION** restantes en une pile, face Pouvoir visible.

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

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

## DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Une partie se joue en 6 tours comportant chacun 3 phases.

### PHASE 1 : ENCHÈRES

Tous les joueurs choisissent deux cartes **OR** de leur main simultanément et les placent devant eux, l'une sur l'autre, faces cachées.

Puis, quand tous les joueurs ont choisi leurs cartes, le **PREMIER JOUEUR** prend sa carte du dessus pour la placer, face visible, devant une des cartes **POTION** étalées.



Dans le sens horaire et chacun à son tour, les autres joueurs font de même, en respectant les règles suivantes :

- La carte **OR** peut être posée devant une potion libre (sans carte **OR**).
- La carte **OR** peut venir recouvrir une carte **OR** déjà posée à condition d'être strictement supérieure à celle-ci. La carte recouverte ne pourra plus remporter cette enchère.
- Si la carte **OR** est inférieure à toutes celles déjà posées et qu'il n'y a aucune carte **POTION** disponible, elle est retirée du jeu.

Lorsque tout le monde a joué sa première carte, chacun joue sa carte restante de la même manière.

## PHASE 2 : RÉCUPÉRATION DES GAINS

A la fin de la phase d'enchères, chaque joueur ayant des cartes **OR** placées devant une carte **POTION** gagne les cartes **POTION** correspondantes et les place devant lui, faces Potion visibles.

## PHASE 3 : ACTIVATION DES POUVOIRS

Un joueur ayant gagné une **POTION** comportant un pouvoir (dessin en bas à droite de la carte) a 2 options :

- Prendre les points de magie de la **POTION**. La carte est placée devant lui, face Potion visible.
- Activer le pouvoir de la **POTION**. La carte est placée devant lui, face Pouvoir visible. Les points de magie de la carte sont perdus mais le pouvoir est désormais actif pour le reste de la partie (description des pouvoirs page suivante).

Ce choix est définitif.

NB : un même joueur ne peut pas cumuler deux pouvoirs identiques.

## FIN D'UN TOUR DE JEU

De nouvelles cartes **POTION** sont placées sur la table pour remplacer les précédentes.

Les cartes **OR** jouées et les cartes **POTION** non gagnées sont retirées du jeu.

Le joueur situé à gauche du **PREMIER JOUEUR** devient le **PREMIER JOUEUR** pour le tour suivant et place la carte **PREMIER JOUEUR** devant lui.

## FIN DE LA PARTIE

Après les 6 tours de jeu, le joueur ayant le plus grand nombre de points de magie est déclaré vainqueur. En cas d'égalité de points, la victoire est partagée.

## LES POUVOIRS



**Triple Bleu :**  
Les potions bleues rapportent désormais 3 points de magie au joueur au lieu de 1.



**Triple Vert :**  
Les potions vertes rapportent désormais 3 points de magie au joueur au lieu de 1.



**Double mise :**  
Les cartes **OR** peuvent être jouées à l'horizontal pour enchérir sur deux potions côte à côte en même temps. Cette carte se comporte comme deux cartes identiques jouées en même temps.



**Échange :**  
À la fin de chaque phase d'enchères, le joueur peut regarder la carte située en haut de la pile et l'échanger avec une des cartes **POTION** mise aux enchères.



**Indiscrétion :**  
Au début de chaque tour d'enchères, le joueur peut regarder secrètement la carte **POTION** face Pouvoir visible.



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

**VARIANTE JUNIOR :** Jouez sans activer les pouvoirs.

**VARIANTE EXPERT** (3 ou 4 joueurs) : Effectuez deux parties consécutives en conservant les cartes **POTION** gagnées et les pouvoirs activés.

© 2023 - OIKA OIKA  
Tous droits réservés. MAGICOA est une marque déposée.  
Toute reproduction, même partielle est interdite.



Oika Oika

330014687