



Magic Market™



Règles du
jeu p. 2



Rules p. 7



Spielregeln
s. 13



Reglas del
juego p. 19



Regole del
gioco p. 25



Spelregels
p. 31



C'

est le grand jour du Magic Market ! Tu veux gagner plein de Dragos ? Alors, sors tes babioles magiques du grenier et mets-les en vente sur ce marché féérique ! Observe bien les visiteurs... Que rêvent-ils d'acheter ? Trouve celui qui te permettra de faire la plus belle vente, et ne les laisse surtout pas repartir les mains vides ! Mets tes objets en valeur, visite les stands des autres vendeurs, négocie astucieusement les prix... et surveille l'heure de fermeture !

Matériel



1 disque Chemin des Visiteurs

Les 12 emplacements sur ce disque te permettent d'y placer les 12 pions Visiteur. Observe bien les éléments à côté de ces emplacements, ils aideront ta mémoire tout au long de la partie.



1 plateau Place du Marché

Ce plateau est découpé en 4 zones, une dans chaque coin, pour chaque joueur.



4 Stands

Des fentes permettent d'y placer les Objets que tu veux vendre.



12 pions Visiteur

Chaque Visiteur a un symbole caché sous son chapeau. Ce symbole indique l'Objet qu'il a envie d'acheter ou l'action à faire.



1 horloge

L'horloge montre les tours qui défilent et t'indique quand la partie s'arrête.



20 billets de 5 Dragos et 30 pièces de 1 Drago

Le Drago est la monnaie utilisée pour acheter des Objets sur le Magic Market.



1 dé Déplacement 1 dé Prix

Le dé Déplacement indique de combien de crans faire tourner le disque Chemin des Visiteurs. Le dé Prix indique quel chiffre regarder lorsque tu vends un Objet magique, pour en connaître le prix.



4 Besaces

Ta Besace, face symbole, te permet de stocker tes acquisitions. La face collection, au verso, est utilisée seulement pour la variante (voir page 6).



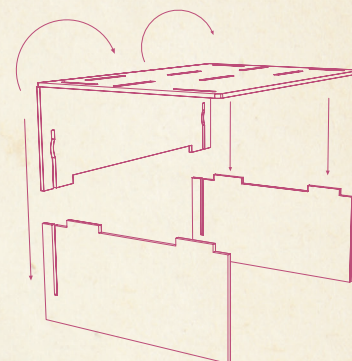
48 Objets magiques

Les Objets magiques possèdent tous une étiquette de couleur indiquant leur catégorie et les prix auxquels ils peuvent être vendus.

Mise en place

Mise en place pour 4 joueurs

Montage des stands



1 Monte le **disque Chemin des Visiteurs** sur le **plateau Place du Marché**. Puis aligne **n'importe quel morceau d'étoile** avec l'étoile du plateau.

2 Dispose aléatoirement les **12 pions Visiteur** sur le **Chemin des Visiteurs** dans les emplacements prévus à cet effet. Tous les joueurs peuvent regarder sous les pions avant le début de la partie.

3 Chaque joueur prend le **Stand de la couleur du coin de plateau** devant lui, l'assemble si c'est la première partie et le positionne devant lui.

4 Chaque joueur prend ensuite la **Besace de sa couleur**, qu'il place face symbole visible devant lui.

5 Tous les joueurs prennent les **12 Objets magiques de leur couleur**, en placent **6 de leur choix sur leur Stand** et gardent les autres sous leur Stand - ceci est ta réserve.
Conseil : Essaie de mettre sur ton Stand ceux qui semblent plaire le plus aux autres joueurs.

6 Désigne un joueur qui sera le **Gardien des Dragons**. Le Gardien sera responsable de la distribution des Dragons durant la partie. Il place les sous près de lui, **puis distribue 3 Dragons à chacun des joueurs**, qu'ils placent à côté de leur Besace.

7 Le joueur qui prononce la **meilleure formule magique** prend les deux dés. Remets dans la boîte les Stands et Objets magiques des couleurs non utilisées.

8 Donne l'horloge au joueur à la droite de celui qui a les dés. Il devient le **Maître du Temps** et positionne l'aiguille de l'horloge sur **10 h** (ou **8 h** pour des parties à 2 joueurs).

But du jeu

Magic Market est un jeu de négoce qui te propose de vendre des Objets magiques. En bon vendeur, souviens-toi des attentes des Visiteurs pour leur vendre des Objets, et va te balader sur les Stands des autres joueurs pour y acheter des Objets qui t'intéressent ! Lorsque l'horloge indique 17 h et que le marché ferme, le joueur avec le plus de Dragos en poche gagne la partie !

Déroulement de la partie

Tout le monde est installé ! Le joueur avec les dés commence. Jouez ensuite chacun votre tour dans le sens des aiguilles d'une montre. À ton tour, réalise les 3 phases suivantes :



Lance le dé Déplacement



Choisis un pion Visiteur et retourne-le



Effectue l'action du Visiteur



Lance le dé Déplacement

Les Visiteurs se baladent...

Lance le dé Déplacement et fais tourner le disque d'autant d'étoiles qu'indiqué, dans le sens des aiguilles d'une montre.



Choisis un pion Visiteur et retourne-le

Trois Visiteurs sont intrigués par ton Stand !

Retourne un des trois pions Visiteur qui se sont arrêtés devant ton Stand et découvre le symbole qui se cache dessous. Le symbole indique quelle catégorie d'Objet magique ce Visiteur veut acheter ou l'action à faire. **Montre-le à tout le monde avant de le reposer à sa place.**

Note : Tu ne peux choisir que parmi les trois Visiteurs devant ton Stand. Ce sont ceux dont la couleur au fond de l'emplacement est la tienne.

Il y a différents types de Visiteurs :

Les acheteurs

La plupart des acheteurs recherchent des Objets magiques parmi **8 catégories**, représentées par des symboles :



L'acheteur fou

L'acheteur fou achète toujours le premier Objet que tu choisis de lui présenter, peu importe la catégorie.

Les copains

Les copains sont là pour te remplacer sur ton Stand et te permettre d'aller faire un tour sur ceux des autres joueurs.



3 Effectue l'action du Visiteur

Si c'est un acheteur :

Regarde sur ton Stand si tu as un Objet magique de la catégorie souhaitée par le Visiteur. Le symbole en bas à droite de l'Objet doit être le même que celui du Visiteur.



Tu n'as pas d'Objet magique correspondant posé sur ton Stand :

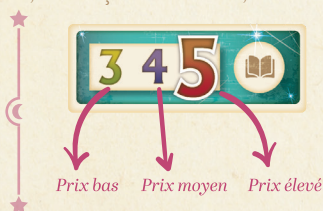
Oups ! Ton tour est terminé, c'est au joueur suivant de jouer.

Note : Attention, tous les Stands ne sont pas équipés des mêmes catégories ! Ainsi, chaque joueur ne possède pas deux des huit catégories. Tu trouveras un rappel de celles-ci sur ton Stand.

Tu as un ou plusieurs Objets magiques correspondants posés sur ton Stand :

Bravo, le Visiteur t'achète un Objet magique ! Si tu as plusieurs Objets qui correspondent, choisis celui que tu veux lui vendre. Lance ensuite le dé Prix pour découvrir combien de Dragos il te donne pour cet Objet. La couleur verte indique le prix bas, la couleur bleue le prix moyen, et la couleur rouge le prix élevé. Remets l'Objet magique vendu dans la boîte, récupère les Dragos que te donne le Gardien des Dragos et prends un nouvel Objet magique dans ta réserve pour le placer sur ton Stand.

Exemple : Tu as retourné l'acheteur qui recherche des livres. Tu lui proposes ta partition enchantée et, en lançant le dé Prix, tu as obtenu rouge. Le Gardien des Dragos te donne donc 5 Dragos de la banque. Tu remets la partition dans la boîte de jeu, et places un nouvel Objet magique depuis ta réserve sur ton Stand.



Note : Tant que ta réserve n'est pas vide, tu dois toujours avoir 6 Objets magiques sur ton Stand.

Astuce

Chaque pion Visiteur est associé à un élément sur le plateau : des lunettes, un parapluie, un chat, etc. Retiens bien l'emplacement des Visiteurs qui t'intéressent pour être sûr de les attirer sur ton Stand au bon moment.

Si c'est l'acheteur fou :

L'acheteur fou se comporte exactement de la même manière que les autres acheteurs, sauf que lui est prêt à acheter n'importe quel Objet, qu'importe la catégorie. Il n'en achète malgré tout qu'un seul à la fois. Choisis l'Objet que tu veux lui vendre, lance le dé Prix, remets l'Objet dans la boîte, et récupère les Dragos indiqués par le dé.

Si c'est un copain :

Il vient garder ton Stand pour toi. À ton tour d'explorer le Magic Market et de faire tes achats !

Tu peux donc aller visiter les Stands des autres joueurs. Repère l'Objet magique que tu veux acheter et propose à son propriétaire l'un des trois prix affichés (vert, bleu ou rouge). C'est le moment d'argumenter, essaie de convaincre l'autre joueur que ton prix est raisonnable ! Si vous ne parvenez pas à vous mettre d'accord, alors lance le dé Prix pour connaître le prix à payer.

Si tu n'as pas assez d'argent, **la vente ne se fait pas**. Sinon, paie au joueur les Dragos nécessaires, prends l'Objet magique acheté et pose-le sur ta Besace. Le vendeur, lui, reprend un nouvel Objet magique dans sa réserve, s'il lui en reste, pour remplacer celui qu'il vient de vendre sur son Stand.

Attention !

Afin d'entretenir de bonnes relations avec tes voisins, tu dois avoir acheté un certain nombre d'Objets magiques à chaque joueur avant la fin de la partie (voir Fin de la partie page 6).

Après avoir effectué l'action du Visiteur, c'est au joueur à ta gauche de jouer. **Lorsque le Maître du Temps termine son tour, il doit avancer l'aiguille de l'horloge d'une heure pour signifier qu'une manche s'est écoulée.**

Fin de la partie

Lorsque l'aiguille de l'horloge arrive sur 17 h, le Magic Market ferme. Tout le monde vérifie s'il a bien acheté suffisamment d'Objets magiques aux autres joueurs selon le tableau suivant :

Nombre de joueurs	Objets à acheter
À 2 joueurs	Tu dois acheter 3 Objets magiques à l'autre joueur.
À 3 joueurs	Tu dois acheter 1 Objet magique à l'un des autres joueurs et 2 Objets magiques à l'autre.
À 4 joueurs	Tu dois acheter 1 Objet magique à chacun des autres joueurs.

Si ce n'est pas le cas, dans le sens des aiguilles d'une montre et à raison d'un Objet par tour, fais tes derniers achats. Rends-toi sur les Stands des joueurs auxquels tu n'as rien acheté. Cette fois-ci, **c'est au joueur adverse de choisir quel Objet de son Stand il souhaite te vendre**. Lance ensuite le dé Prix pour déterminer son prix, **sans négocier**. Faites autant de tours que nécessaires pour acquérir les trois Objets magiques requis.

Exemple : Le Magic Market ferme et tu n'as malheureusement pas eu le temps d'aller faire une affaire avec le joueur orange. Tu dois encore lui acheter 1 Objet magique. Il choisit de te vendre la peluche Loki. Tu lances le dé, qui t'indique la couleur bleue. Tu dois donc lui donner 4 Dragos. Tu récupères alors la peluche.



Quand tous les joueurs ont fait le tour des autres Stands, bravo, vous avez terminé votre Magic Market ! Le jeu prend fin. Chacun compte ses sous. **Le joueur avec le plus de Dragos remporte la partie.**

Astuce

Si tu ne sais pas encore compter, aligne tous tes billets et toutes tes pièces sur le bord de la table et compare ta ligne de Dragos avec les autres joueurs. Celui qui a la plus longue ligne remporte la partie !



Variante pour les plus grands

Le passage du Grand Magicien

Pour nos chineurs les plus résolus, sachez qu'un Grand Magicien passe parfois à la fin du Magic Market, à la recherche d'Objets magiques particuliers pour ses incantations. Il les transforme ensuite en super Objets magiques ! Mais attention, il est plus pointilleux que tous nos acheteurs habituels et il a des listes très précises de ce qu'il recherche. En début de partie, règle l'horloge sur 9 h et retourne ta Besace face collection visible pour découvrir ces mystérieuses listes !

Si tu réussis à acquérir l'ensemble des Objets d'une liste (en respectant les règles d'achat aux autres joueurs), le Grand Magicien te les rachètera à la fin de la partie pour le prix indiqué. Ajoute alors ces Dragos à ton butin final.

Note : À deux joueurs (2 joueurs), le Grand Magicien ne vous propose que la première liste et vous avez le choix de la catégorie du troisième Objet.

Exemple : Sophie a fini sa journée avec 27 Dragos. Pendant la partie, elle a acheté les Objets magiques nécessaires de la seconde liste : 1 arme magique, 1 jouet et 1 plante. Elle échange ses trois Objets avec le Grand Magicien contre les 6 Dragos indiqués. Elle possède désormais 33 Dragos.



Le mot des autrices et de l'équipe

Les Fées Hilaires remercient Victoria, Calista, Thomas, Eloi, Anastasia, Enora, Rodolphe, Malo, Valentin, Paul, Axel et tous leurs amis qui ont joué avec nous. Merci aussi à la ludothèque Raoul Mille de Nice et au Café Meisia.

L'équipe LOKI remercie également les écoles de Ludres et de Heillecourt pour leurs nombreux tests du jeu et leurs précieux retours, ainsi que Mathilde. Bon jeu !

Crédits

Autrices : Les Fées Hilaires
Cheffe de projet : Chloé Dussoutour
Illustrateur : Jeremy Polonen
Graphiste : Pierre-Emmanuel Bretagne
Relecteurs : Alain Wernert, Xavier Taverne, Aurélie Raphaël, Adrien Fenouillet
 © LOKI 2021 - Tous droits réservés