

# Règles de Mage Towers

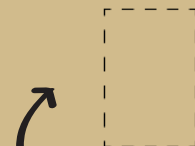
## 1 - Mise en place

Pour commencer une partie de Mage Towers, vous aurez besoin d'un ou plusieurs decks Mage Towers en fonction du nombre de joueurs et de préparer d'une feuille de comptage pour suivre le mana de chaque joueur.

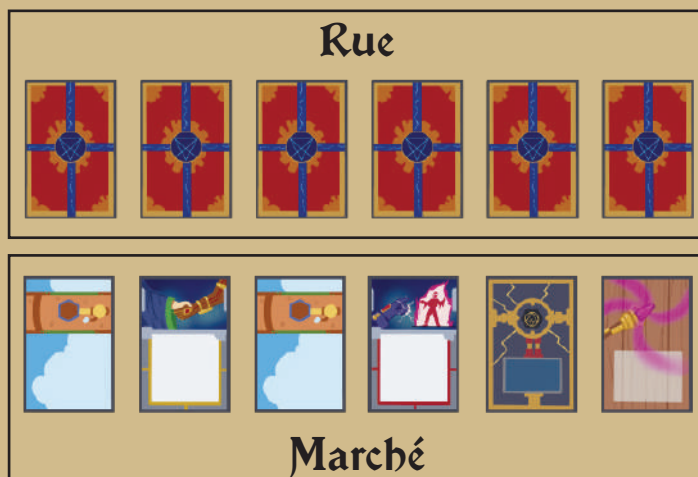


Au milieu de la table, placez une rangée de 6 cartes face cachée et en-dessous une rangée de 6 cartes face visible. La rangée de cartes face visible s'appelle le **Marché** et la rangée de cartes face cachée s'appelle la **Rue**, l'ensemble est appelé le **Banc**. Le reste des cartes va dans la pioche.

Pioche



Défausse



Banc

Choisissez le premier joueur au hasard. Le premier joueur reçoit 5 cartes, et chaque autre joueur reçoit une carte supplémentaire en fonction de sa place dans l'ordre du tour. Ainsi, le deuxième joueur reçoit 6 cartes, le troisième 7, et ainsi de suite.



## 2 - Déroulement du jeu

Le jeu se joue par tour. Au début de votre tour, commencez par prendre **une carte du Marché** ou **deux de la Rue**. Ensuite, vous pouvez **jouer autant de cartes que vous le souhaitez** de votre main, mais vous ne pouvez **placer qu'un seul bloc par tour**. Sauf contre-indication chaque carte jouée ou défaussée est placée face visible sur la pile de défausse. Pendant votre tour, vous pouvez également **convertir 2 mana de Création** en 1 mana de n'importe quel type. **Lorsque vous avez terminé, piochez une carte de la pioche** et passez le tour au joueur suivant. À chaque fois que vous prenez des cartes du **Banc**, remplissez les espaces vides avec des cartes de la pioche.

1 - Choisissez une carte du Marché ou 2 de la Rue



2 - Jouez autant de cartes que vous le souhaitez



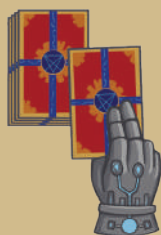
3 - Convertissez du mana de Création si besoin



4 - Placez un bloc



5 - Piochez une carte et passez votre tour



6 - Notez les points de mana que vous avez gagnés sur la feuille de comptage





## 3 - Comment jouer

L'objectif dans Mage Towers est de collecter suffisamment de mana pour être le premier joueur à utiliser avec succès une Incantation ou à la fin du tour après que le Deck soit épuisé, avoir le plus grand nombre de blocs de Catalyseur infusés dans votre Tour.

### 3.1 - Le Mana



Création



Destruction



Chaos



Arcane



Ordre

Il y a 5 types de mana dans Mage Towers. Le mana de Création est le plus rare et le plus puissant, il peut être converti en n'importe quel autre type de mana et bien qu'il n'ait pas d'Incantation, un glyphe de Création peut améliorer un sort de n'importe quel type de magie. Les 4 autres types de mana sont Destruction, Arcane, Chaos et Ordre. Ils sont beaucoup plus courants et peuvent être utilisés pour améliorer les sorts de leur type respectif.

Dans Mage Towers vous gagnerez du mana en utilisant des glyphes et des sorts mais surtout grâce à vos Catalyseurs qui à la fin de votre tour produiront du mana en fonction de leur infusion.

**N'oubliez pas que tout le mana que vous gagnez de vos blocs et sorts est permanent et cumulatif ! Mais le mana que vous gagnez en utilisant des Glyphes n'est disponible que jusqu'à la fin de votre tour.**

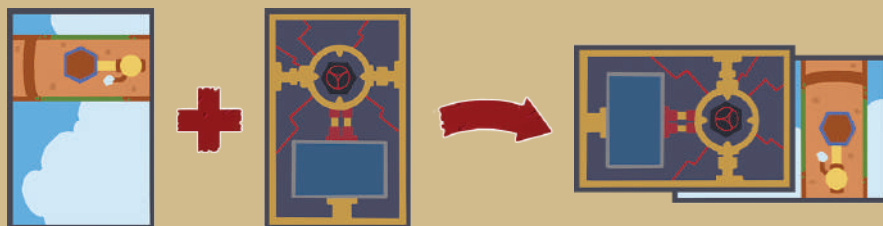
### 3.2 - Construire votre Tour de Mage

Une fois par tour, vous avez l'opportunité de placer un bloc dans votre Tour. Chaque bloc est posé sur la table au-dessus du précédent dans une colonne représentant la construction de votre tour. Chaque joueur ne peut construire qu'une seule tour, donc faites attention lors de la planification car certains blocs ont des restrictions de placement.

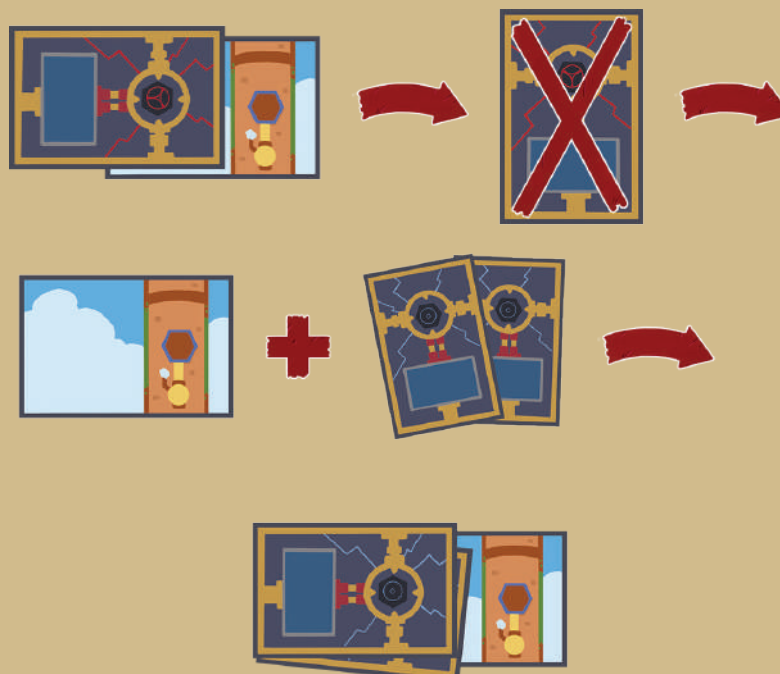




Le bloc le plus important de votre tour est le Catalyseur car il est votre principal moyen d'obtenir du mana. Vous pouvez le jouer en combinaison avec 1 glyphe commun (Destruction, Arcane, Ordre, Chaos) ou 2 glyphes de Création pour l'infuser. Si vous le faites, placez les glyphes au-dessus ou à côté du Catalyseur sur la table pour indiquer le type de mana qu'il produira. À la fin de votre tour, chaque bloc Catalyseur dans votre tour produira un mana du type avec lequel il est infusé.



Pendant votre tour, vous pouvez également choisir de changer ou d'assigner un nouveau type d'infusion à votre Catalyseur. Pour se faire, placez les glyphes d'infusion précédents sur la pile de défausse, puis placez 2 glyphes identiques sur le Catalyseur. Cette action ne peut pas être effectuée avec des glyphes de Création.



Comme vous l'avez peut-être compris, ne pas infuser immédiatement un Catalyseur avec des glyphes pourrait vous coûter plus de ressources à l'avenir, alors planifiez en conséquence.



### 3.3 - Les sorts

Chaque sort dans Mage Towers a plusieurs niveaux de puissance. Le premier niveau ne nécessite rien et peut être utilisé directement. Pour améliorer un sort, vous pouvez :

- Utiliser un mana du même type que le sort
- Défausser un sort du même type
- Utiliser ou défausser un glyphe du même type
- Utiliser ou défausser un glyphe de Création

Toutes ces actions feront monter le sort d'un niveau. Elles peuvent être utilisées dans n'importe quel ordre et en n'importe quelle quantité, vous pouvez donc les combiner comme bon vous semble.

### 3.4 - Les Incantations

Utiliser une Incantation est le principal moyen de gagner dans Mage Towers. Elle ne peut être utilisée que pendant votre tour et vous devez avoir suffisamment de mana pour vous en servir et respecter ses exigences spécifiques. Les nombres indiqués ci-dessous sont leur coût en Mana.



#### 13 **Apocalypse**

Lorsque vous l'utilisez, votre tour se termine, **vous ne pouvez plus jouer de carte et votre tour est sauté**. Si, dans les **2 prochains tours**, aucun autre joueur n'utilise d'Incantation ou si la pioche est vide, vous remportez la partie.



#### 10 **Connexion Arcanique**

Vous devez avoir un **Observatoire** dans votre Tour depuis au moins un tour. Vous remportez la partie.



#### 7 **Manipulation de Masse**

Vous devez avoir un **Observatoire** dans votre Tour depuis au moins un tour et avoir la **Tour avec le moins de Catalyseurs**. Vous remportez la partie.





## 12 **Ordre Céleste**

Lorsque vous l'utilisez, votre tour se termine. Jusqu'à la fin de la partie, si aucun autre joueur n'utilise d'Incantation, vous gagnez lorsque **votre quantité totale de mana correspond à celle d'un autre joueur** ou si la pioche est vide.

Dans le cas où une Incantation est utilisée après une **Apocalypse** ou un **Ordre Céleste**, le vainqueur est l'utilisateur de l'Incantation avec le **plus de blocs de Catalyseurs infusés** dans sa Tour.

## 4 - Mot de fin

Pour plus de détails sur les règles et le jeu et notamment la composition du deck pour plus de 2 joueurs consultez notre site avec le QR code ci-dessous.

Si vous avez bien aimé le jeu pensez à le soutenir sur Kickstarter et en commander un exemplaire. Pour toutes autres questions sur le jeu ou le projet vous pouvez nous écrire sur nos réseaux sociaux **@magetowers** !

### Le site web



### Le kickstarter

