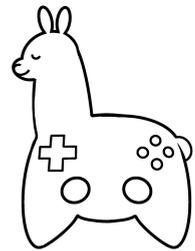


Magiciens versus Alpagas

Nombre de joueurs : 3 à 6

Âge minimum conseillé : 12 ans

Temps de jeu : 45 min



Règles du jeu

Introduction

Avez-vous déjà rêvé d'être des magiciens pourchassant des alpagas ? Des astronautes perdus dans l'espace ? Ou des nains de jardins cherchant à atteindre le centre de la Terre ?

Alors préparez vous à vivre de folle péripéties plus déjantées les unes que les autres. Usez de réflexions afin de vous sortir de toutes les situations ou mettre vos amis dans le pétrin.

Magicien versus Alpaga est une introduction aux jeux de rôles. Mais que vous soyez débutants ou vétéran, vous trouverez des aventures et un niveau de difficultés qui vous feront rêver.

But du jeu

Parvenir au bout du scénario avec le plus grand score de prestige.

Matériel

- 12 cartes "Destin", numérotées de 1 à 12
- 12 cartes scénario
- 30 cartes événements
- 1 bloc de fiches récapitulative
- Une carte mutinerie
- 1 livret de règles

Mise en place

Magicien vs Alpaga, propose plusieurs scénarios, afin de permettre à tous de s'adapter selon ses goûts et son temps.

Pour celà, les joueurs choisissent une carte "Scénario" ou la tirent au hasard.

Sur chaque carte "Scénario" vous trouverez :

- Le contexte, qui présente une situation de départ pour la session.
- Un nombre de tour, représentant le nombre de cartes "évènement" à jouer durant ce scénario.
- Une caractéristique de personnage, dépendant de la carte, permet à chaque joueur de créer un début de personnalité pour leur personnage.
- Un nombre d'échecs, que vous ne devez pas dépasser pour obtenir la fin heureuse.
- Un titre du prestige, que le gagnant obtiendra. Les perdants devront alors appeler le gagnant par son titre jusqu'à la fin de leur période de jeu.
- La personne qui commence, "le joueur le plus mesquin/le plus jeune/etc.."

Dès que les joueurs ont énoncé leur caractéristique, le groupe désigne le premier Narrateur qui devra tirer la première carte évènement. Placez une fiche récapitulative sur la table. Le jeu peut commencer.

Tour de jeu

Le Narrateur de ce tour tire une carte "Évènement" sur laquelle est inscrite une péripétie (Météo désastreuse/Maladie Impromptue/Rencontre d'un adversaire...). Il doit alors imaginer un obstacle sur ce thème que le reste du groupe devra surmonter. Une fois décidé, le Narrateur s'écrie "Je crois qu'il se passe quelque chose"...Le reste du groupe demande alors "Qu'est ce qu'il se passe ?". Le Narrateur énonce alors le problème à résoudre.

Les autres joueurs ont 5 minutes pour réfléchir ensemble à une solution face à cet obstacle. Les joueurs peuvent demander des précisions au Narrateur au

besoin. Après avoir débattu, chaque joueur expose son plan. Le groupe choisit alors le meilleur plan à suivre. Si ce plan fonctionne, le groupe gagne en prestige contrairement au Narrateur.

Une fois le plan choisi, on vérifie combien de ressources sont nécessaires pour sa réalisation. Les ressources sont rangées en trois grandes catégories :

- Le Matériel : Tout objet nécessaire à la réalisation du plan.
- Les Compétences : Les compétences physiques ou mentales qu'un ou plusieurs joueurs nécessitent.
- Le Temps : Le plan est-il long à mettre en place.

Une fois ces critères établis, le Narrateur tire une carte "Destin" :

Si la solution n'a besoin ni de matériel, ni de temps, ni de compétence, le chiffre doit être **supérieur ou égal à 2**.

Si la solution a besoin d'une ressources parmi matériel | temps | compétence, le chiffre doit être **supérieur ou égal à 4**.

Si la solution a besoin de deux ressources parmi matériel | temps | compétence, le chiffre doit être **supérieur ou égal à 6**.

Si la solution a besoin de matériel, de temps et de main d'œuvre, le chiffre doit être **supérieur ou égal à 8**.

Si le nombre présent sur la carte destin tiré est inférieur au nombre nécessaire à la réalisation du plan, le compteur d'échec augmente et le Narrateur seul gagne 1 point de prestige.

Si le nombre présent sur la carte destin tiré est supérieur ou égal au nombre nécessaire à la réalisation du plan, alors le groupe avance dans sa quête et le joueur ayant proposé le plan gagne 2 points de prestige. Le reste du groupe, excepté le Narrateur, gagne 1 point de prestige. Toutes les compétences et le matériel utilisés lors de ce tour sont donc acquis et pourront être utilisés sans compter comme une ressource aux prochains tours. Ils pourront aussi être la source de péripéties.

La péripétie jouée est placée au centre de la table pour former le fil de l'histoire, à l'horizontale en cas de réussite, à la verticale en cas d'échec. Les

compétences et matériels acquis doivent être reportés sur la fiche récapitulative. Le rôle du Narrateur passe ensuite à la personne à gauche du Narrateur actuel.

Que se passe-t-il si le Narrateur abuse de sa position et crée des scénarios impossibles à réaliser ou ne laissant que peu de possibilité aux autres joueurs ? N'importe quel joueur peut invoquer la carte "Mutinerie" : si le groupe à l'unanimité refuse le scénario, la carte est alors remise dans le paquet et c'est au joueur suivant de devenir le narrateur.

Fin de jeu

La partie continue jusqu'à ce que le nombre de péripéties prévues par le scénario soit atteint. La partie peut également être interrompue si les joueurs ont subi trop d'échecs.

Le joueur ayant le plus de points de prestige obtient le titre prestigieux indiqué par le scénario. Il est alors chargé de raconter la fin de l'histoire.