

Magicjoust

v 0.0.1

Introduction

Magicjoust est un jeu de cartes de type **construction de pioche** ("deck building" en anglais). Dans un monde où la magie est maîtrisée, vous incarnez un magicien affrontant un confrère lors de compétitions sportives pour déterminer votre classement. Hé oui, loin de l'image du grand sage guindé, les magiciens sont des personnes comme tout le monde avec un égo et ont besoin de prouver leur compétence.

Pendant les matchs pour gagner la partie, vous devez réaliser une "**grande oeuvre**" (opus maximus) en utilisant votre magie bien entendu : lancez des sorts, assemblez des objets, utilisez l'aide de personnages... Ces duels sont aussi grandioses par les effets magiques déployés que surnois pour obtenir par tous les moyens la première place. Car bien entendu les coups fourrés entre adversaires sont autorisés. C'est aussi ça la compétition même entre gentlemen !

A l'heure actuelle 2 spécialités magiques sont reconnues dans les m-sports (compétitions de magie) : les potions et la divination. Mais parce que le monde du m-sports est en plein développement, d'autres spécialités de magie ont déjà déposé leur dossier pour prendre part à ce genre de rencontres. Vous serez avertis par les réseaux sociaux habituels...

Qui veut savoir comment fonctionne la magie ?

L'éther est une dimension parcourue par des **singularités** (*quirks* en anglais) un peu comme des météorites. Le mécanisme d'apparition de ces singularités n'est pas encore parfaitement compris car c'est de l'ordre de la physique quantique. En revanche un objet, un être vivant et bien sûr le magicien par son art peuvent influencer sa course.

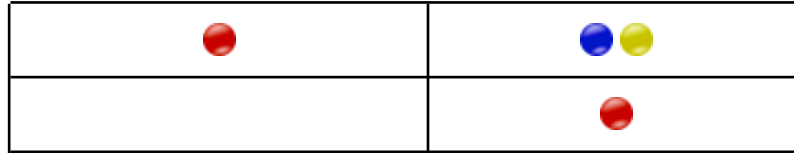
Lorsqu'on relie dans un certain ordre des singularités, elles produisent une énergie impactant le monde matériel. Un magicien sait comment ouvrir une fenêtre dans l'éther pour en extraire cette énergie : c'est le secret de son pouvoir ! Pour en savoir plus, vous devez suivre de longues études et travailler très dur . La magie n'est pas pour tout le monde, demandez son avis à Harry si vous le croisez.

Dans Magicjoust la zone d'éther dans laquelle travaille le magicien est symbolisée par un **quadrant**, une surface divisée en 4 zones égales (2 colonnes, 2 lignes). Pour la suite on notera qu'une zone dans un quadrant a deux zones adjacentes et une zone opposée. Par habitude la zone supérieure gauche à l'indice 1 et la zone inférieure gauche à l'indice 4.

(1)	(2)
(4)	(3)

quadrant vide

Les singularités les plus courantes sont classées selon 3 familles représentées communément par des couleurs : bleu, rouge, jaune. A l'état naturel, les singularités apparaissent au fil du temps dans l'une des 4 zones du quadrant.



exemple de singularités dans un quadrant

Le jeu

Les cartes

Il y a 2 types de cartes dans Magicjoust.

Les **cartes singularités** qui simulent l'apparition au fur et à mesure des singularités qui seront placées sur le quadrant.

Le magicien est libre de choisir ses cartes singularités ce qui peut paraître incongru pour un phénomène aléatoire. Mais il faut se rappeler qu'un magicien est un savant et qu'il connaît la « météo de l'éther ». Il est à même de déterminer le quadrant dans l'éther selon un angle qui maximise les chances d'obtenir les singularités qu'il recherche.

Les **cartes du creuset** qui possèdent chacune une action particulière écrite sur la carte elle-même. On trouvera pêle-mêle






- des connaissances
- des personnages, animaux, plantes qui représentent le vivant
- des choses (objets inanimés)
- des événements
- des plans qui sont des éléments de la grande oeuvre à accomplir

...

Bref tout ce qui est nécessaire au magicien pour élaborer sa stratégie pour arriver à ses fins, gagner ! La composition du creuset est à la discrétion du magicien en appliquant une règle d'or : pas plus de 3 cartes identiques dans un jeu.

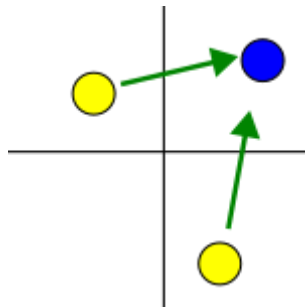
Pour qu'une carte du creuset soit invoquée, le magicien doit payer un coût en termes de singularités, en les activant selon la formule inscrite sur la carte.



Exemples de formules
●




 <p>la 2ème singularité peut être de n'importe quelle couleur.</p>
 <p>le magicien n'active pas de singularité dans la 2ème zone.</p>

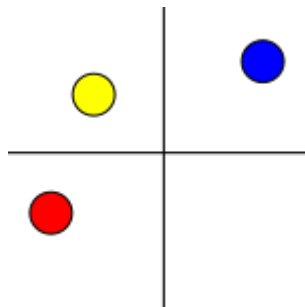
Quand la formule contient plusieurs singularités, il faut choisir un chemin en passant de zone en zone en activant une singularité à chaque fois selon la formule. Le sens giratoire choisi doit être conservé tout au long de la formule. Par conséquent, si une formule contient 5 singularités, la 5ème activée appartient à la même zone que la 1ère.









Exemple 1 :



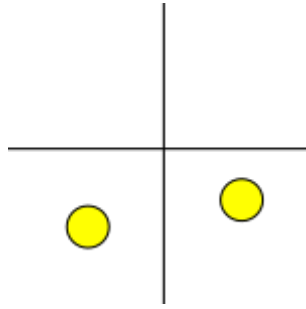
La formule   peut se résoudre de 2 façons. Soit en commençant par la zone 1 et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. Soit en commençant par la zone 3, dans le sens contraire des aiguilles d'une montre

Exemple 2 :



La formule   ne peut pas être réalisée car il n'y a pas de singularité bleue dans une zone adjacente à la zone 4 contenant la singularité rouge. En revanche les formules    ou    sont possibles.

Exemple 3 :



Les formules ● ou ●● sont possibles

Une fois activées, les singularités deviennent instables et ne peuvent plus être utilisées pendant le tour du joueur. On simule cela en tournant la carte singularité de 90° ou tout autre moyen si par exemple des jetons sont utilisés. A savoir qu'en fin de tour du joueur, les singularités instables redeviennent stables.

Pour les cartes plan qui demandent beaucoup d'énergie, les singularités activées sont carrément détruites et vont dans la défausse.

Quand la carte creuset est invoquée, elle est posée face visible devant le magicien. Son action écrite dessus devient disponible pour lui. L'action d'une carte est facultative et se déclenche sur décision du magicien. Une action ne peut s'exécuter qu'une fois par tour. Comme pour les singularités, tourner la carte de 90° pour vous le rappeler.

Certaines cartes ont des actions qui sont déclenchées par une formule en plus du coût d'invocation.

Mise en place

Chaque joueur prépare 2 pioches de 20 cartes minimum chacune, d'un côté les singularités, de l'autre le creuset. Puis il tire une main de départ de 5 cartes du creuset. Le reste des cartes forment la réserve qui sera utilisée pendant le match. Ensuite il place devant lui son quadrant.

Prévoir un dé à six faces qui sert par exemple à déterminer qui commence.

Tour de jeu

A son tour, le magicien dans n'importe quel ordre

- pioche une carte singularité et la place immédiatement sur son quadrant selon le principe vu ci-dessus. Une singularité ne se stocke pas, si par un concours de circonstances elle ne peut pas se placer à son tour d'apparition, elle est jetée dans la défausse.
- pioche une carte du creuset
- invoque autant de cartes de sa main qu'il peut en payer le coût
- déclenche autant d'actions de carte qu'il est possible

En fin de tour, le magicien

- jette dans la défausse les cartes éphémères invoquées, que leur action ait été réalisée ou non

- jette dans la défausse des cartes si sa main excède 7 cartes
- retourne ses cartes creuset qui ont été activées à ce tour
- retourne ses singularités qui reviennent à l'état stable

Certaines cartes peuvent contenir des actions qui contredisent la présente règle. Dans ce cas, la priorité va à l'action de la carte.

Attaque/défense

Un magicien peut gêner la fabrication de la grande oeuvre de son adversaire. Pour régler ce conflit, chacun jette un dé dont le résultat peut être modifié par des invocations. Si au final l'attaquant fait le plus grand score, il réussit son attaque. Dans le cas contraire y compris l'égalité, l'attaque échoue.

Usure

Certaines invocations peuvent s'accompagner d'usure (decay en anglais), notée par exemple usure=2. Le chiffre indique le chiffre minimum qu'il faut obtenir sur un dé après chaque action. Si la condition n'est pas remplie, la carte est défaussée.

Quelque soit les bonus, le 1 sur le dé d'usure est toujours considéré comme raté.

Fin de la partie

Dès qu'un magicien invoque 3 cartes plan, la partie est terminée. On compte les points selon le barème inscrit sur chaque carte plan. Le magicien qui a le plus de points a gagné. Dans un souci de jeu de rôle, il est demandé au gagnant de présenter sa grande oeuvre pour qu'il partage sa vision au public trop souvent ignorant.