

Depuis la nuit des temps, le jeu n'est
pas une simple distraction,
Il sculpte l'esprit, affine nos
compétences et nos réactions.

Comme les mortels maîtrisent les
échecs, leur intellect en action,
Les magiciennes, elles, dans Mystria
trouvent satisfaction.

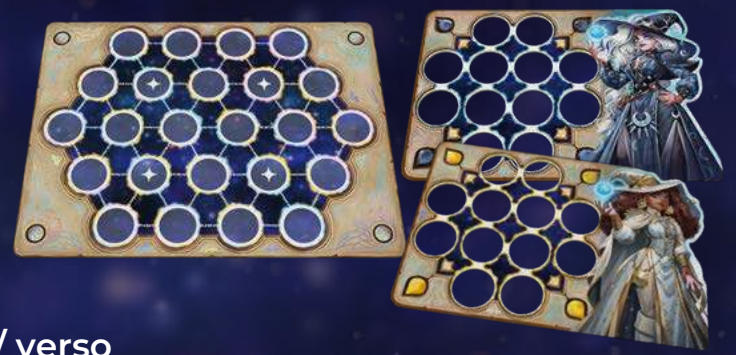
Ce n'est pas un jeu banal, mais un défi
de compétence et d'intuition,
Un monde où le pouvoir s'entremêle
à la magie, sans limitation.

Dans Mystria, elles tissent des
sortilèges, usant de forces
cachées,
Où chaque geste
pèse lourd, dans ce
jeu de stratégies
entrelacées.

Venez, osez ce
voyage dans un
univers mystique,
Où sagesse, stratégie
et sortilèges
façonnent votre
épopée magique.

Contenu

- 1 livret de règles
- 1 plateau central
- 2 plateaux Magicienne
- 1 plateau de score recto / verso
- 4 jetons de score
- 11 gouttes d'Énergie
- 1 jeton Majorité recto / verso
- 64 jetons de 4 couleurs différentes
- 1 sac pour ranger les jetons
- 8 tuiles Objectif















Note : les tuiles Objectif ne sont utilisées que dans la version complète du jeu (voir page 10) .



But du jeu



Le but est de marquer le maximum de points à l'issue des 12 tours de jeu, **à condition de ne pas perdre avant !**

Pour y parvenir, les joueurs vont déplacer des piles de jetons sur le plateau central en utilisant leurs gouttes d'Énergie pour former des triangles de même couleur. Alors, ils pourront récupérer un jeton pour le placer sur leur plateau Magicienne.

La partie se termine lorsqu'un joueur n'a plus assez de gouttes d'Énergie pour récupérer un jeton ou que les deux plateaux Magicienne sont remplis.

Mystria est un jeu qui demande un minimum de prise en main. C'est pourquoi nous vous proposons d'abord une mise en place et des règles correspondant à une **partie d'initiation**, afin de vous entraîner dans un **mode simplifié**. Très vite, vous pourrez passer à la **version complète** du jeu qui se trouve en page 10.

Mise en place règle d'initiation

1/ Les joueurs s'installent face à face. Placez le plateau central entre les deux magiciennes.





2/ Chaque joueur reçoit un plateau Magicienne.





3/ Le premier joueur prend 6 gouttes d' Énergie, le second en prend 5.



4/ Placez aléatoirement une pile de trois jetons sur toutes les cases du plateau, excepté celles marquées d'un « ✦ ».
***Note :** Ne créez pas de piles de 3 jetons identiques.*

5/ Placez le plateau de score sur la face 2 3 3 4. Le deuxième joueur choisit et pose 1 jeton de score de chaque couleur sur chaque case. Ils détermineront la valeur des jetons de couleur pour cette partie.



6/ Posez le jeton Majorité sur le côté du plateau, sur la face 5.

Règle d'initiation

Lors de son tour, une magicienne va (1) donner à son adversaire un certain nombre de gouttes d'Énergie pour récupérer l'un des jetons présents sur le plateau central et (2) le placer sur son plateau.
Ensuite, le tour passe à l'adversaire.

1 / Récupérer un jeton

Pour prendre un jeton sur le plateau central, vous devez réussir à former un triangle de trois jetons identiques.
Pour ce faire, vous disposez de deux types d'actions :



Déplacer une pile de jetons vers une case vide adjacente.



Retourner une pile de jetons.

Note :
Les cases reliées par des traits sont considérées comme adjacentes

Vous devez toujours déplacer et retourner **l'intégralité** d'une pile de jetons. Tant qu'un triangle n'est pas formé, les piles sont indissociables.

À chaque fois que vous effectuez l'une ou l'autre de ces actions, donnez une goutte d'Énergie à votre adversaire : vous vous affaiblissez !

À votre tour, vous **devez** obligatoirement récupérer un jeton. Pour cela, vous pouvez effectuer autant d'actions que désiré, jusqu'à parvenir à former un triangle. Cependant, si vous devez réaliser une action mais que vous êtes à court de goutte d'Énergie, **vous perdez immédiatement la partie.**



Une fois que vous avez formé un triangle, vous pouvez prendre un jeton du dessus d'une des trois piles qui forment le triangle.

Si un triangle est déjà formé depuis le tour précédent, vous pouvez récupérer directement l'un des jetons sans dépenser de goutte d'Énergie.

Au moment de récupérer un jeton, gardez en tête que c'est la couleur de vos jetons et le nombre de gouttes d'Énergie qu'il vous reste en fin de partie qui détermineront votre total de points.

2 / Placer un jeton

Chacun des jetons que vous obtenez doit être placé sur une case au choix de votre plateau Magicienne.



Attention : trois endroits ne sont pas connectés sur le plateau !

Au moment de placer un jeton, gardez en tête que vous marquez des points grâce à votre plus grand groupe de même couleur.

Un groupe de couleur est formé quand des jetons de même couleur sont placés à côté les uns des autres, en suivant les connexions imprimées sur le plateau.

Fin de partie



Il existe deux conditions de fin de partie :

✦ Si un joueur n'a plus assez de gouttes d'Énergie pour récupérer un jeton, il perd immédiatement la partie.

✦ Quand les joueurs ont joué leurs 12 tours chacun et posé leur dernier jeton, ils procèdent au **décompte des points** détaillé ci-dessous.

Le joueur qui totalise le plus de points remporte le duel !
En cas d'égalité, c'est le joueur auquel il reste le plus de gouttes d'Énergie qui remporte la partie.

Décompte des points

Règle d'initiation

1/ Plateau de score :

Pour chaque couleur, les joueurs multiplient le nombre de jetons de leur plus grand groupe de jetons adjacents par la valeur de cette couleur sur le plateau de score.

2/ Jeton Majorité :

Le joueur qui a le plus grand groupe de jetons de même couleur remporte 5 points supplémentaires. En cas d'égalité, les points ne sont pas attribués.

3/ Énergie :

Chaque joueur marque 1 point par goutte d'Énergie restante.

Exemple



1/ Il y a 3 jetons violets dans le plus grand groupe de jetons violets de la magicienne A. Elle marque donc 3 x 2 points pour cette couleur. Elle compte de la même façon ses jetons verts, bleus, et rouges.
Elle marque un total de 30 points (3 x 2 + 1 x 3 + 3 x 3 + 3 x 4), contre 36 points pour la magicienne B (2 x 2 + 5 x 3 + 3 x 3 + 2 x 4).

2/ Le plus grand groupe de jetons de la magicienne A compte 3 jetons rouges, et celui de la magicienne B 5 jetons verts. Les 5 points du jeton Majorité sont remportés par la magicienne B.

3/ Il reste 5 gouttes d'Énergie à la magicienne A. Elle marque 5 points supplémentaires, contre 6 pour la magicienne B.

La magicienne B remporte la partie avec 47 points (33+5+6) contre 35 (30+0+5).

Règle complète

Après quelques parties d'initiation, les magiciennes peuvent aborder sereinement la version complète du jeu. Voici la liste des changements par rapport à la version d'initiation :

Mise en place

✦ Chaque magicienne reçoit deux tuiles Objectif prises aléatoirement. Elle les consulte secrètement, en choisit une et défausse l'autre. Les tuiles Objectif défaussées et celles conservées demeurent face cachée jusqu'à la fin de la partie.

✦ Le jeton Majorité est placé sur la face 3, et non sur la face 5.

✦ Le plateau de score est placé sur la face 3 5 7 10.

C'est le deuxième joueur qui choisit, une fois le plateau mis en place, quelle valeur il veut attribuer à chaque couleur.

Tuiles Objectif

Chaque tuile Objectif représente un motif à reproduire avec des jetons d'une même couleur sur le plateau Magicienne. Il faut avoir tous les emplacements du motif occupés par des jetons d'une même couleur pour valider l'objectif, qu'on ne révèle qu'en fin de partie.



Décompte des points

Règle complète

1/ Plateau de score : Pour chaque couleur, les joueurs comparent la taille de leur plus grand groupe de jetons adjacents. Celui qui possède le plus grand groupe gagne les points associés sur le plateau de score. Aucun point n'est marqué en cas d'égalité.

2/ Objectif : Chaque joueur révèle son objectif secret. S'il a été réalisé, alors le joueur marque le nombre de points indiqués sur la tuile. Les objectifs sont individuels : si un joueur a, par hasard, réussi à reproduire le motif de son adversaire, il ne marque pas les points de cet objectif.

3/ Jeton Majorité : Le joueur qui a le plus grand groupe de jetons de même couleur remporte 3 points supplémentaires. En cas d'égalité, les points ne sont pas attribués.

4/ Énergie : Chaque joueur marque 1 point par goutte d'Énergie restante.

Exemple



1/ La magicienne A a le plus grand nombre de jetons violets et rouges adjacents, elle remporte les points associés 3 et 10. Il y a égalité pour le plus grand groupe de jetons bleus : personne ne marque les 7 points associés. Enfin, la magicienne B a le plus grand groupe de jetons verts donc elle remporte 5.

2 / Ici, chaque magicienne a réussi à remplir son objectif secret et obtient donc les points indiqués, respectivement 7 et 6.

3/ La magicienne B a le plus grand groupe de jetons de même couleur grâce à son groupe de jetons verts, elle remporte donc les 3 points du jeton Majorité.

4/ Il reste 5 gouttes d'Énergie à la magicienne A. Elle marque 5 points supplémentaires, contre 6 pour la magicienne B.

La magicienne A remporte la partie avec 25 points (13+7+0+5) contre 20 (5+6+3+6) pour la magicienne B.



Crédits

Auteurs : Florian Sirieix et Benoit Turpin

Illustrateur : Jérémie Fleury

Direction artistique & graphisme : Marianne Michel

Édition : Débâcle Jeux

Distribution (France) : Ludistri

Relecture :
Matthieu Emont pour The Geeky Pen

Une question ? Un élément manquant ?
Contactez-nous !
jeux@ludistri.fr