

MAGNUM OPUS



Un jeu de Lionel Borg – Illustré par Arnaud Demaegd



Sous le règne de Rodolphe II, Prague était une capitale des arts occultes. Des alchimistes et des personnalités de tous horizons s'y côtoyaient. Les uns espéraient concrétiser les formules alchimiques qu'ils avaient élaborées après des mois d'étude. Les autres appréciaient de rencontrer des individus insolites au point de devenir leurs mécènes.

Sur la place de l'Horloge Astronomique comme dans la célèbre ruelle d'Or, les bonnes rencontres permettaient aux alchimistes d'acquérir leurs mystérieux composants lors d'habiles tractations. L'Empereur, grand amateur d'ésotérisme, intervenait en influençant les acteurs de ces brigues. Il faisait connaître ses volontés grâce à un messager porteur d'un sceau énigmatique représentant un ouroboros.

Rejoignez la ville des alchimistes pour accomplir votre Magnum Opus, votre « grand œuvre », avec plus de brio que vos pairs !



But du jeu

Chaque joueur incarne un alchimiste venu à Prague pour réunir les Composants alchimiques nécessaires à la réalisation d'une ou deux formules destinées à son *Magnum Opus*.

Chaque Composant acquis, chaque formule complétée et chaque paire de Composants en vue rapportent des points de prestige. Le joueur en ayant le plus au terme de la partie est déclaré vainqueur.

Matériel

Cette boîte contient...

- 1 plateau « Place de l'Horloge Astronomique »
- 1 plateau « Ruelle d'Or »
- 54 cartes Personnalité (6 paquets de 9 cartes)
- 10 cartes Composants en vue
- 10 cartes Magnum Opus présentant chacune deux formules exigeant des Composants

- 1 Ouroboros
- 26 jetons Argent et 4 jetons Or
- 30 jetons Composant alchimique :

6 X

6 X

6 X

6 X

6 X



Composants en vue



Magnum Opus



Jetons Or et Argent

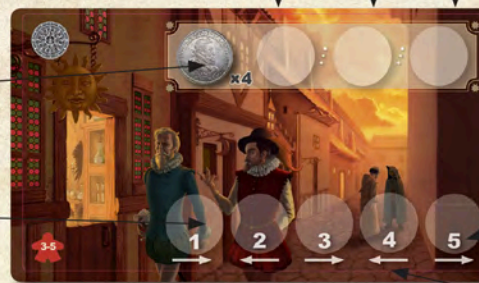


Ouroboros

Plateaux

Coût des jetons
Composant alchimique
exposés

Position à recouvrir
d'un jeton Composant
alchimique



Ruelle d'Or

Position à recouvrir
d'un jeton Composant
alchimique
lors de la phase
d'approvisionnement

Numéro de la manche
(visible quand la
manche est en cours)

Sens de rotation des
paquets au cours de
chacune des manches

Coût des jetons
Composant alchimique
exposés

Position à recouvrir
d'un jeton Composant
alchimique
lors de la phase
d'approvisionnement



Place de l'Horloge Astronomique

Position pour une carte
Composants en vue

Mise en place à 4 joueurs



Où disposer l'Ouroboros ?

Certains joueurs trouveront plus aisé de disposer le paquet de l'Ouroboros à la droite du joueur qui en est le gardien les tours impairs et à sa gauche les tours pairs.

Mise en place

- 1) Mélangez les jetons Composant alchimique face cachée (voir au dos pour les parties à 2 joueurs), puis disposez-les à côté des plateaux.
- 2) Réunissez les jetons Or et Argent près du plateau de jeu.
- 3) Piochez 5 jetons Composant alchimique (4 à 2 joueurs), puis alignez-les face visible sur la Ruelle d'Or.
- 4) Révélez 1 carte Composants en vue et placez-la sur la Place de l'Horloge Astronomique.
- 5) Distribuez 2 cartes Magnum Opus à chaque joueur. Après en avoir pris connaissance, chacun conserve une de ses cartes face cachée, puis défausse l'autre (face cachée). Les cartes conservées ne seront connues que de leur seul propriétaire jusqu'à la fin de la partie.
- 6) Chaque joueur prend un paquet de 9 cartes Personnalité de la même couleur et 3 jetons Argent.
- 7) Le joueur le plus jeune prend l'Ouroboros et le pose devant lui. Il met un paquet de cartes Personnalité non encore attribué en dessous. Les paquets inutilisés sont remis dans la boîte de jeu.

Note : Les jetons de chaque joueur doivent être visibles à tout moment de l'ensemble des participants.

Déroulement d'une partie

Une partie est une succession de 5 manches (4 à 2 joueurs). Chacune d'entre elles se déroule en 3 phases.

- 1) Phase d'approvisionnement
- 2) Phase de sollicitations
- 3) Phase de mécénat

1) Phase d'approvisionnement

- À 3, 4 ou 5 joueurs, piochez 2 jetons Composant alchimique (1 seul à 2 joueurs) parmi ceux disponibles, placez-les sur la Ruelle d'Or, puis ajoutez-en 1 autre provenant des Composants révélés lors de l'étape 3) de la mise en place (ils sont pris de gauche à droite).
- Piochez ensuite 3 autres jetons Composant alchimique parmi ceux disponibles et disposez-les sur la Place de l'Horloge Astronomique.

2) Phase de sollicitations

Chaque joueur choisit secrètement 1 des cartes Personnalité dans le paquet qu'il a en main, puis la dispose face cachée devant lui. Le paquet sous l'Ouroboros n'est donc consulté par personne.

Ensuite...

- **Quiconque n'a pas l'Ouroboros** en sa possession transmet les cartes Personnalité restantes de son paquet à son voisin...
 - de droite au cours des manches 1, 3 et 5 ;
 - de gauche au cours des manches 2 et 4.
- **Le joueur en possession de l'Ouroboros** transmet son paquet à son voisin comme l'ont fait les autres joueurs, mais il prend en main le paquet qui était sous l'Ouroboros au lieu de celui transmis par son autre voisin. Le paquet transmis par ce dernier est placé sous l'Ouroboros.

Quand chacun a fait son choix et transmis son paquet à son voisin, tous révèlent la carte Personnalité choisie. Chaque joueur consulte ensuite son nouveau paquet afin de choisir une carte.

Note : Les cartes choisies sont réunies devant chaque joueur en colonnes, une par Personnalité. Ces colonnes sont disposées dans l'ordre croissant de leur numéro : I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII et enfin IX.

Cette manipulation est répétée jusqu'à ce que chaque joueur ait 6 cartes face visible devant lui. **Les paquets de cartes Personnalité ne sont alors plus transmis.** Ils restent devant chacun des joueurs.

3) Phase de mécénat

Le joueur détenteur de l'Ouroboros appelle les Personnalités par leur nom une à une dans l'ordre croissant de leur numéro. Le joueur qui a le plus de cartes portant ce numéro appelé devant lui est le **seul** bénéficiaire de la Personnalité : il obtient éventuellement un *financement* en jetons Argent (si c'est indiqué sur cette carte), puis il peut utiliser une fois la *faveur* de la Personnalité en question. **Si plusieurs joueurs ont devant eux le même nombre d'exemplaires de la carte en question**, ils reçoivent le *financement* (s'il y a lieu), mais ils ne peuvent ni utiliser la *faveur* associée ni se rendre à la Place de l'Horloge Astronomique (voir ci-dessous).

Les cartes de I à VI indiquent en outre des Composants alchimiques. Le joueur bénéficiaire peut renoncer à la *faveur* de la Personnalité et à l'éventuel *financement* indiqué afin d'acheter **1 seul** de ces

Composants alchimiques **présents** sur la Place de l'Horloge Astronomique pour 3 jetons Argent.

Note : Une fois les effets de jeu de la Personnalité appelée résolus, les cartes associées à cette dernière sont retournées face cachée afin de faciliter la lecture du jeu.



Important !

- Chaque Personnalité ne bénéficiera qu'à un unique joueur par manche et ce une seule fois.
- La *faveur* d'une Personnalité ne peut affecter que les cartes d'un numéro supérieur à la sienne.
- Les Composants achetés sont disposés face visible devant le joueur.

Une fois que toutes les cartes Personnalité ont été jouées, préparez la prochaine manche.

- 1) Retirez les jetons Composant alchimique restants sur les plateaux de jeu, puis disposez-les face visible dans la boîte. Ils ne sont plus disponibles lors de la phase d'approvisionnement.
- 2) Reconstituez les paquets de cartes Personnalité par couleur, puis donnez-en un à chaque joueur.
- 3) Le joueur en possession de l'Ouroboros le passe au joueur à sa gauche. Ce dernier dispose un paquet de Personnalités non encore attribué sous cet objet.

Une nouvelle manche peut commencer.

Les cartes Personnalité

Numéro de la Personnalité

Symbole illustré associé à la couleur du paquet

Financement (quand un jeton Argent est présent ici)

Faveur

En renonçant au *financement* et à la *faveur*, le joueur peut acheter un de ces Composants alchimiques indiqués ici sur la Place de l'Horloge Astronomique (3 jetons Argent)

Nom de la Personnalité

Couleur du paquet



Cette Personnalité propose un *financement* et une *faveur*, mais pas d'achat alternatif possible si le joueur renonçait à l'un et l'autre.



Cette Personnalité ne propose pas de *financement*. Elle a cependant une *faveur* à laquelle le joueur peut renoncer pour solliciter la possibilité d'un achat à la Place de l'Horloge Astronomique.

Fin de partie

À la fin de la cinquième manche, il n'y a plus de Composants à piocher. La partie prend fin.

Chaque joueur révèle alors sa carte Magnum Opus, puis marque...

- 1 point de prestige par Composant alchimique acheté pendant la partie ;
- 1 point de prestige supplémentaire par paire de Composants alchimiques en vue ;
- 2 points de prestige supplémentaires par formules complétées de son Magnum Opus. Un seul Composant alchimique ne peut pas servir pour deux formules de la même carte, mais un Composant alchimique en vue peut être utilisé pour une formule de Magnum Opus.

Le joueur ayant le plus de points de prestige est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, les joueurs sont départagés par leur nombre de Formules réalisées, puis par leur nombre de jetons Argent (le plus riche d'entre eux l'emporte).

Exemple :

Un joueur a acheté les Composants suivants en cours de partie :



Chacun lui rapporte 1 point de prestige. Le joueur marque par conséquent au moins 5 points.



La paire de Composants qu'il a réunie était en vue au cours de cette partie. Elle lui rapporte donc 1 point de prestige supplémentaire.

À la fin de la partie, le joueur révèle sa carte Magnum Opus.



Il a réuni les Composants d'une des formules présentes sur la carte. Il marque donc 2 autres points de prestige.

Au total, il a donc remporté $5 + 1 + 2 = 8$ points.

À 2 JOUEURS

La partie se joue en 4 manches (au lieu de 5).

En début de partie...

Retirez de la réserve 2 Composants alchimiques de chaque type car ils ne seront pas utilisés ; ne révélez donc que 4 jetons Composant alchimique sur la Ruelle d'Or.

Au début de chaque manche, ne posez que 2 Composants alchimiques sur la Ruelle d'Or : 1 pioché au hasard parmi ceux disponibles, plus 1 parmi ceux révélés en début de partie.

Les Personnalités



1^{ère} carte

Après avoir combattu des années en France, le lansquenet **Wolrad** est devenu un officier mercenaire de la garde qui patrouille les rues de Prague.

Gain : Aucun jeton Argent
Faveur : Vous pouvez défausser 1 carte Personnalité posée devant un autre joueur.



6^e carte

Connu sous le pseudonyme d'« **Hermes Malavici** », cet énigmatique alchimiste connaît la ruelle d'Or comme personne. Il sait se procurer ce qu'il veut à tout moment.

Gain : 1 jeton Argent
Faveur : Vous pouvez acheter 1 Composant alchimique au marché de la Ruelle d'Or pour 4 Argents.



2^e carte

Ludmilla lit l'avenir dans des tarots aux figures étranges. Ces lames lui permettent de prodiguer des conseils, souvent obscurs, mais jamais inutiles.

Gain : Aucun jeton Argent
Faveur : Vous pouvez échanger 1 carte Personnalité posée devant vous avec 1 carte Personnalité devant un autre joueur.



7^e carte

La voix de **Marie** est un enchantement. Fraîche, bien perchée, pure comme du cristal, elle tranche avec l'apparence de cette femme de marchand de la bonne société pragoise.

Gain : 2 jetons Argent
Faveur : Vous pouvez acheter 1 Composant alchimique au marché de la Ruelle d'Or pour 4 Argents.



3^e carte

Respecté de bien des personnalités, l'influence de **Johann** est grandissante à Prague. Ce prêtre catholique aspire à doter la ville d'une grande bibliothèque où manuscrits et cartes anciennes côtoieraient globes terrestres comme célestes.

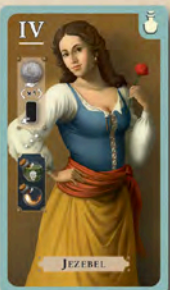
Gain : 1 jeton Argent
Faveur : Vous pouvez poser devant vous 1 Personnalité depuis votre paquet.



8^e carte

Depuis des années, astrologues, alchimistes et autres sorciers se pressent chez dame **Kunhuta**, pour lui proposer leurs services et ainsi vaincre le Grand Mal, comme elle appelle les outrages du temps.

Gain : 3 jetons Argent
Faveur : Vous pouvez acheter 1 Composant alchimique au marché de la Ruelle d'Or pour 4 Argents.



4^e carte

Jezebel hante les tavernes et traîne avec les mauvais garçons des quartiers pauvres de Prague. Ses charmes troublent Pragois et voyageurs des deux sexes.

Gain : Aucun jeton Argent
Faveur : Vous pouvez donner 1 Argent à un autre joueur pour prendre 1 Personnalité posée devant lui puis l'ajouter à celles posées devant vous.



9^e carte

Ce noble pragois est un mécène très apprécié de tous les amateurs d'ésotérisme de la cité. Dans les couloirs du palais, les courtisans prétendent que l'Empereur lui-même sollicite **Lukas** pour acquérir des objets étranges et des ingrédients insolites pour son cabinet de curiosité.

Gain : 4 jetons Argent
Faveur : Vous pouvez acheter 1 Composant alchimique au marché de la Ruelle d'Or pour 4 Argents.



5^e carte

Outre son couteau, **Venceslas** a toujours en poche sa pièce de monnaie fétiche, une pièce d'origine ancienne et inconnue, frappée sur son avers d'une étrange figure de serpent se mordant la queue.

Gain : 1 jeton Argent
Faveur : Vous pouvez prendre jusqu'à 2 jetons Argent à un autre joueur.

