

Taharn

Fanélia

# MAGICARTA



Bienvenue dans le monde fantastique et plein de mystères de *Magicarta* !

*Magicarta* est un jeu d'énigmes narratif et évolutif. Vous incarnez le fantôme d'une sorcière à la recherche de son passé. Explorez un univers qui se dévoilera au fur et à mesure que vous avancerez dans l'aventure. Rencontrez d'autres personnages et résolvez les énigmes qui se présenteront à vous. Percez le secret de vos origines.



6502472



Made in China by  
**LongPack**  
GAMES



# Matériel



## Début du jeu



Assurez-vous que le pion Fantôme soit sur l'emplacement 1 du plateau Lieu **A**. Prenez la carte Aventure 1, lisez la partie histoire et laissez-vous guider par les indications situées dans la barre violette de la carte.

1 Le cimetière



Vous ouvrez les yeux et découvrez un petit cimetière entretenu à la lisière d'une forêt. L'atmosphère y est paisible et sereine. Les couleurs chaudes vous réchauffent et vous réconfortent comme si vous veniez de vous réveiller d'un doux sommeil. En regardant autour de vous, vous discernez une silhouette encapuchonnée debout sur des marches en pierre. Elle tient entre ses mains diaphanes un long parchemin.

« Que se passe-t-il ? Où suis-je ? Qui êtes-vous ? » demandez-vous.

2

2 Le cimetière



« Hiii ! Tu pourrais prévenir, j'ai failli mourir de peur ! » s'exclame la silhouette après un sursaut. Elle marque un silence et vous toise, avant de reporter son attention sur son parchemin.

« Étrange, je ne t'attendais pas si tôt. Tu n'apparais pas encore dans mon registre. » Elle cherche de son regard creux et finit par secouer la tête de droite à gauche.

« Sinon, pour te répondre, on me connaît sous de nombreux noms : la Mort, la Grande Faucheuse ou encore la Moissonneuse des Âmes. Mais tu peux m'appeler Adèle. »

3



**B**



1

2

3

3A

3B

4

Martius

Aprilis

Maia

Octo

Decem

Quintilis

Janus

O

Lunus

Aprilis

D I R U A P

16 Le cimetière

« Mais ça va pas ! J'ai failli faire un arrêt cardiaque ! » Adèle hausse les épaules et se met à astiquer la lame de sa faux avec la manche de sa robe.

Vous reprenez ensuite le chemin menant à l'intérieur de la crypte, où vous découvrez un vieux parchemin que vous récupérez. Votre regard est attiré par la balle lorsque celle-ci se met à rebondir sur les murs avant de disparaître dans un coin sombre.

B 3A

3 6-7 2

2 Le cimetière

### ÉNIGME

8-16

Vous remarquez des lettres gravées sur le mur.

Vous secouez la lanterne et seules cinq lucioles en sortent, pour vous aider cette fois-ci. Les autres préfèrent rester à l'abri. Il va falloir s'en contenter.

**Artéfact de résolution**

Si vous avez la bonne réponse :

8-16 6-7 2

17

22 Le cimetière

Quelques lucioles sortent de la lanterne et se placent autour du cercle de rituel pour illuminer les bougies. Vous vous penchez en fermant à moitié un œil pour lire ce qui est inscrit sur ces dernières.

Dans le même temps, une bourrasque de vent fait s'envoler votre parchemin, qui finit au fond de la pièce. Vous vous précipitez pour le récupérer et vous découvrez une inscription sur le mur.

8-10 3

3 Le cimetière

### ÉNIGME

17-22

L'inscription au mur et les différentes bougies doivent pouvoir vous aider à trouver le mot de pouvoir pour désactiver la protection.

**Artéfact de résolution**

Si vous avez la bonne réponse :

17-22 8-10 3

23

2

### LANTERNE

Voir deux fois plus loin

2

### Lanterne

La lanterne vous permet de mettre certains éléments dans un ordre bien précis avec l'aide des lucioles.

Par exemple, vous avez une luciole pour la première place, deux lucioles pour la deuxième place, etc.

Ω

3

### PARCHEMIN

Super mémoire

3

### Parchemin

Le parchemin vous montre qu'il faut résoudre une anagramme.

Grâce à lui, vous pouvez dorénavant remettre les lettres dans le bon ordre pour obtenir un mot.

Par exemple, GAMIE donne MAGIE.

MA



Numéro de la carte Artéfact, ici la numéro 8

Titre de la carte

Le sous-titre ne sert à aucune énigme

Description de la mécanique de jeu



Numéro du chapitre

Temps de jeu pour ce chapitre

Emplacement du pion Fantôme au début du chapitre

Disposition des plateaux Lieu débloqués (les petites lettres indiquent que le verso a été visité)

Cartes Artéfact débloquées dans le(s) chapitre(s) précédent(s)

Cartes Aventure et Énigme nécessaires pour ce chapitre

Rappel iconographie

Un des chiffres qui vous permettra de valider votre solution à une énigme (cf. Résolution des énigmes, page 8)



Lettres pour former le mot réponse à l'énigme

Barre violette de pioche : elle vous permet d'avancer dans votre aventure et de piocher. Selon les indications, il pourra s'agir de cartes Artéfact, Événement, Aventure et/ou Énigme. Une icône et un chiffre vous permettront de savoir quelle carte piocher

★ Vérifiez régulièrement de ne rien avoir raté comme indication sur la barre violette de pioche. Un oubli pourrait vous faire perdre du temps.

Chapitre en cours

Personnage qui parle sur la carte et son émotion en image !

Histoire

Déplacement du pion sur le plateau Lieu, ici, par exemple, déplacez le pion à l'emplacement numéro 2

Carte Aventure à piocher, ici, par exemple, la carte Aventure numéro 7