

WIZARD extreme

de Stefan Dorra

pour 2 à 5 apprentis

A partir de 10 ans

Environ 30 minutes

Matériel

75 cartes Caractère, 27 Sceaux, 1 Mage Noire avec son support

Il était une fois ... Seconde partie

Après sa découverte sensationnelle, il y a plusieurs années, l'archéologue anglais D. Hensch Stone se mit à nouveau en route pour une expédition. Il voulait provoquer ses étudiants et stimuler leur don à la prédiction. Dans un château en Germanie, il tomba sur un autre butin archéologique sensationnel : un rouleau de parchemin dans la langue de Nibelungen. Sa traduction lui révéla l'ensemble des règles d'un jeu sur l'apprentissage des prédictions appelé Wizard Extreme...

La Mission

De retour à l'académie de magie, les apprentis en magie doivent affronter de nouveaux défis. Chaque apprentis en magie doit annoncer la quantité et la couleur des plis qu'il gagnera. Il matérialise sa prédiction en prenant la quantité correspondante de sceaux colorés dont il devra se débarrasser au cours du jeu. En plus des sceaux colorés, il y a les sceaux magiques blancs et noirs. Comme si les prédictions des plis n'étaient pas déjà assez difficiles, il y a en plus la figurine du Mage Noire imprévisible. Il a pour unique tâche de perturber le jeu des autres apprentis. Après plusieurs manches, celui qui a perdu le moins de points est nommé Magicien de premier niveau.

Les cartes Caractère et les Sceaux

 Les centaures (jaune)

 Les hommes oiseau (violet)

 Les magiciens (rouge)

 Le peuple de la mer (bleu)

 Les fées (vert)

Il y a **cinq** couleurs différentes :

La carte la plus forte dans une couleur est le "15", la carte la plus faible est le "1".

Attention: les cartes Magicien rouges sont toujours l'atout. Elles sont plus fortes que tous les "15" des autres couleurs. Ainsi, le "15" Magicien rouge est la carte la plus forte dans le jeu. Il y a des sceaux pour chaque couleur (5 x rouge, 3 x jaune, 3 x vert, 3 x bleu et 3 x violet). De plus il y a quatre sceaux joker blancs et six sceaux de pénalité noirs.

La mise en place

En fonction du nombre d'apprentis, on mélange et distribue les cartes suivantes :

A 3 apprentis : les valeurs de 1 - 9 dans chaque couleur

A 4 apprentis : les valeurs de 1 - 12 dans chaque couleur

A 5 apprentis : les 75 cartes

Les cartes qui ne sont pas utilisées retournent dans la boîte.

Chaque apprenti reçoit 15 cartes qu'il prend en main.

Le Mage Noire et les 27 sceaux sont placés au centre de la table.



La prédiction

L'apprenti à gauche du donneur commence par une première prédiction. Ensuite les autres apprentis suivent dans le sens horaire.

A son tour on doit :

- prédire la quantité de ses plis et leurs couleurs, et prendre la quantité correspondante de sceaux des couleurs respectives, ou
- prendre le Mage Noire.

Le **Mage Noire** peut seulement être pris par **un** des apprentis. Si le Mage Noire est déjà pris, les apprentis suivants peuvent faire uniquement une prédiction de plis. Personne n'est obligé de prendre le Mage Noire. On peut aussi ne prendre aucun sceau et prédire ainsi 0 pli.

Le Mage Noire et les sceaux de pénalité noirs

On peut prendre le Mage Noire si on ne possède que quelques cartes dans une couleur ou aucune. Celui qui le prend, ne reçoit aucun sceau pour la manche et a pour unique but de contrecarrer les prédictions de plis des autres joueurs en prenant des plis ou en coupant pour qu'ils reçoivent un sceau de pénalité. Plus de détail sont disponibles aux sections "Bataille pour le pli" et "Distribution des points de pénalité".



Exemple 1:

- François commence et prend au centre de la table un sceau rouge, deux blancs et un vert. Il veut donc faire un pli rouge, deux blancs et un vert.
- Sabine prend également des sceaux du centre de la table : deux sceaux violets, un bleu et trois rouges.
- Catherine ne fait aucune prédiction de pli, prend par contre le Mage Noire et le place devant elle. Sa mission est maintenant claire, lors de cette manche elle va agir pour que les autres apprentis ne puissent pas se débarrasser de leurs sceaux ou bien doivent prendre des sceaux noirs.

Les sceaux blancs

Les sceaux blancs (joker) entrent en jeu seulement s'il n'y a plus aucun sceau au centre de la table d'une couleur déterminée. Si par exemple, un apprenti voulait prendre un sceau jaune et qu'il n'y en a plus au centre de la table, il doit prendre un sceau jaune à n'importe lequel des autres apprentis. Ce dernier reçoit immédiatement un sceau blanc du centre de la table à titre de compensation. On peut utiliser les sceaux blancs durant la partie comme joker. Cf. aussi les sections "Bataille pour le pli" et "Distribution des points de pénalité".

Exemple 2:

C'est à Pierre. Il veut faire deux plis jaunes, un vert et un bleu. Il prend avant tout deux sceaux jaunes et un sceau vert du centre de la table. Puisque au centre de la table il n'y a plus de sceau bleu disponible, il prend le sceau bleu de Sabine. Sabine reçoit un sceau blanc comme dédommagement.



Bataille pour le pli

L'apprenti à gauche du donneur joue une carte pour le premier pli et pose n'importe quelle carte de son choix face visible au centre de la table. Maintenant, et à tour de rôle dans le sens horaire, chacun doit jouer une carte face visible et doit d'abord fournir dans la couleur demandée (si c'est possible). Celui qui ne peut pas fournir, doit jouer une carte dans n'importe quelle autre couleur ou couper avec les magiciens rouges, car les magiciens sont toujours les atouts.

Qui remporte le pli et donc les cartes qui se trouvent au centre de la table ?

L'apprenti qui a joué la carte d'atout la plus forte reçoit le pli. S'il n'y a pas de carte d'atout dans le pli, l'apprenti qui remporte le pli est celui qui a joué la carte la plus forte dans la couleur demandée initialement. Le gagnant prend toutes les cartes du pli et les place face cachée devant lui. Ensuite, il doit remettre au centre de la table un sceau de la couleur initiale du pli gagné. Ensuite cet apprenti ouvre le pli suivant avec n'importe quelle carte.

Si un apprenti gagne un pli et ne peut pas rendre un sceau de la couleur correspondante, il doit prendre un sceau noir au centre de la table. Chaque sceau noir compte pour trois points de pénalité à la fin de la manche.

Important: si la couleur rouge est jouée comme première carte d'un pli, le gagnant doit rendre un sceau rouge. Si une autre couleur est jouée en premier et le pli remporté avec le rouge, le gagnant du pli peut rendre un sceau de couleur rouge ou un sceau de la couleur demandée au départ. Les sceaux blancs sont des jokers et peuvent être rendus pour n'importe quel pli remporté. Puisque l'apprenti avec le Mage Noire ne possède aucun sceau, il met simplement de côté un pli gagné (il ne reçoit aucun sceau de pénalité) et ouvre le pli suivant avec une carte de son choix.

Exemple pour les trois plis suivants:

- François ouvre et joue un 2 violet (maintenant on doit suivre en violet). Sabine suit avec le 11 violet. Catherine suit avec le 7 violet. Pierre n'a pas de violet et joue la 12 verte. Sabine gagne le pli avec le 11 violet et remet un de ses sceaux violets.
- Sabine ouvre le pli suivant et joue un 4 jaune. Catherine suit avec le 2 jaune, Pierre avec le 9 jaune et François a seulement le 10 jaune. François remporte le pli. Mais François n'a pas de sceau jaune, il doit prendre du centre de la table un sceau de pénalité noir.
- François ouvre le pli suivant et joue le 8 violet. Sabine n'a pas de violet et coupe avec le 3 rouge. Catherine suit avec le 1 violet. Pierre n'a pas de violet et joue un 8 vert. Sabine réalise le pli, car elle a coupé avec le rouge. Elle peut rendre un sceau rouge ou un violet.

Distribution des points de pénalité

La manche se termine une fois que toutes les cartes en main ont été jouées. Chaque joueur qui n'a aucun sceau devant lui, a 0 points. Chaque sceau devant les apprentis compte pour deux points de pénalité. Chaque sceau noir compte pour trois points de pénalité. Chaque sceau blanc compte pour quatre points de pénalité. L'apprenti avec le Mage Noire reçoit quatre points de pénalité au maximum. Ces quatre points de pénalité sont réduit d'un point pour chaque sceau noir pris par un apprenti adverse. Si par exemple, les autres apprentis ont du prendre au total trois sceaux noirs, alors celui qui a le Mage Noire reçoit un point de pénalité ($4 - 3 = 1$). S'il parvient à mieux perturber le jeu de ses adversaires de manière à ce qu'ils doivent prendre au moins quatre sceaux noirs, le Mage Noire n'a aucun point de pénalité.

Exemple d'une distribution:

François reçoit trois points de pénalité pour le sceau noir. Sabine reçoit quatre points de pénalité pour le sceau blanc. Catherine, en tant que Mage Noire, reçoit deux points de pénalité car les autres apprentis ont pris deux sceaux noirs ($4 - 2 = 2$). Pierre reçoit cinq points de pénalité, deux pour le sceau jaune et trois pour le sceau noir.



Les points sont notés.

Tous les sceaux et le Mage Noire retournent au centre de la table.

L'apprenti suivant dans le sens horaire distribue à nouveau

15 cartes à chaque apprentis et l'apprenti à la gauche du donneur débute une nouvelle manche.

Fin de la partie

On joue autant de manches que d'apprentis participant à la partie. Seulement lors d'une partie à trois apprentis, on jouera six manches. Celui qui aura perdu le moins de points à la fin de la partie sera déclaré vainqueur.

Remarques et conseils tactiques

- Quand un apprenti réalise un pli, il doit rendre immédiatement un sceau de la couleur correspondante. Il est interdit de le rendre plus tard.
- On ne peut pas distribuer plus de six sceaux noirs lors d'une manche. L'apprenti qui doit prendre un septième sceau noir a de la chance et ne le reçoit de personne.
- Lors de la prédiction des plis, chaque apprenti doit penser qu'avec l'atout (le rouge) chacune des autres couleurs demandées peut être coupée et il peut rendre ainsi un sceau rouge ou le sceau de la couleur demandée.
- On peut prendre le Mage Noire si on ne possède seulement que quelques cartes ou aucune carte dans une ou plusieurs couleurs. A chaque fois que l'on ne peut pas suivre, on peut alors perturber le plan des autres en coupant ou fournissant.
- Lors d'une partie à trois joueurs, le Mage Noire est beaucoup plus attractif et lucratif. Si on veut rendre le Mage Noire moins intéressant, on peut aussi fixer à cinq points de pénalité la valeur nominale du Mage Noire.
- Ceux qui souhaitent jouer plus longtemps, peuvent convenir de jouer 8 ou 10 manches à quatre ou cinq. Ici, l'auteur recommande d'augmenter les points de pénalité du Mage Noire, de quatre points de pénalité à cinq points après la première moitié des manches.



Traduction Française - v1.0

LudiGaume

<http://www.ludigaume.net>



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,
D-63128 Dietzenbach, MMX



Distribution France:

B.P.30

F 62930 Wimereux

www.gigamic.com