

# WIZARD

10+



45 min

## Il y a fort longtemps, dans des temps oubliés....

Des apprentis de diverses contrées se rendaient à la fameuse Wizard Académie de Brocéliande afin d'y tester leurs capacités magiques, parfois par le biais du jeu Wizard. Au fil des siècles, la signification profonde du jeu fût perdue. Il n'en resta alors qu'un jeu de cartes divertissant qui était pratiqué par des personnes de tous horizons...

Dernièrement, un archéologue français, le Professeur Pierre Derune, a découvert un ancien parchemin enfoui sous son site de fouille. Il révéla que Wizard servait à l'origine à développer ses dons de voyance. Les règles de ce document sont basées sur ce parchemin historique.

## Contenu

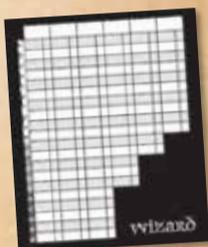


Recto

Verso



4 cartes Fou,  
4 cartes Wizard



1 bloc de score

### 60 cartes

4 sets de cartes numérotées de 1 à 13 dans 4 couleurs, jaune, rouge, vert, bleu

## Votre but

Dans ce jeu de cartes mystique, vous devenez un des apprentis magiciens et tentez de prédire combien de plis vous allez remporter. À la fin de chaque manche, vous gagnerez des points d'expérience si votre prédiction est correcte. À chaque nouvelle manche, vous aurez plus de cartes, augmentant ainsi le nombre de plis joués.

Le joueur qui a le plus de points d'expérience à la fin de la partie remporte la victoire et est considéré comme le plus doué des apprentis.

### Qu'est-ce qu'un pli ?

À chaque tour, vous jouez une carte l'un après l'autre. Rassemblées, ces cartes forment un pli. Par exemple, si chaque joueur a 5 cartes en main, vous jouerez 5 plis.

## Mise en place

L'apprenti le plus sage reçoit le bloc de score et y inscrit le nom de chacun. Il devient également le donneur pour la 1ère manche. Ce rôle passera à chaque manche au joueur suivant dans le sens horaire.

## Déroulement du jeu

Chaque tour de jeu se décompose ainsi :

- 1 - Distribuer les cartes
- 2 - Prédire des plis
- 3 - Jouer les plis
- 4 - Noter les points d'expérience

### 1. Les cartes

Le nombre de cartes distribuées augmente à chaque manche. Lors de la première manche on ne distribue qu'une seule carte à chaque joueur : il ne sera possible de gagner qu'un seul pli. On enchaînera les manches suivantes en distribuant, deux cartes (on jouera donc 2 plis), puis trois, puis quatre cartes, et ainsi de suite jusqu'à la dernière manche. Les cartes non distribuées sont placées en pile et l'on retourne la première carte. Celle-ci déterminera l'atout pour ce tour.

Si la carte retournée révèle un Wizard, le donneur consulte alors ses cartes, choisit et annonce la couleur de l'atout.

Si la carte retournée révèle un Fou, il n'y a pas d'atout pour ce tour.

### Qu'est-ce qu'un atout ?

Chaque carte de la couleur de l'atout est un atout. Un atout bat n'importe quelle carte d'une autre couleur. Au début de chaque tour, une nouvelle couleur d'atout est déterminée.

Remarques : Entre plusieurs atouts, c'est la valeur la plus forte qui l'emporte.

Pour la dernière manche, toutes les cartes sont distribuées : il n'y a donc pas d'atout.

### Exemple :

Émilie révèle un 8 rouge. Pour ce tour, la couleur de l'atout est le rouge.



### 2- Prédire les plis

Après avoir regardé ses cartes, chaque apprenti, en commençant par celui qui se trouve à la gauche du donneur, puis en continuant dans le sens horaire, doit prédire et annoncer à haute voix le nombre de plis qu'il pense remporter. Ces paris sont alors notés sur le bloc score (dans la plus petite case de chaque colonne).

	Arnaud	Anna	Émilie			
1	20	0	-10	1	30	1
2	10	2	10	0	20	0
3		2		2		0
4						
5						

### Exemple :

Arnaud regarde ses cartes du troisième tour et prédit qu'il remportera deux plis. Anna prédit elle aussi qu'elle va remporter deux plis, bien qu'il n'y ait que trois plis à gagner en tout pour ce tour. Émilie pense qu'elle ne gagnera aucun pli.

### 3 - Jouer les plis

Le joueur à la gauche du donneur joue la première carte du premier pli, puis les autres apprentis suivent dans le sens horaire et pose chacun une carte.

En posant votre carte, vous devez respecter les règles suivantes :

Si vous posez la première carte du pli, vous pouvez poser n'importe quelle carte.

Cette première carte détermine la **couleur demandée**. Chaque joueur **doit** jouer une carte de cette couleur si cela lui est possible. **S'il n'a pas** de carte de la couleur demandée, un joueur **peut** jouer n'importe quelle autre couleur, **ou** poser un atout.

Remarque : sur un tour de jeu, la couleur demandée ne changera jamais

**Attention : les Fou et les Wizard peuvent être joués à n'importe quel moment, indépendamment de la possibilité ou non de suivre la couleur demandée.**

### Qui remporte le pli ?

- le premier Wizard posé remporte le pli ;
- si aucun Wizard n'a été joué, la carte d'atout la plus forte, l'emporte ;
- si aucun Wizard ni aucun atout n'a été joué, la carte de la couleur appelée la plus forte l'emporte.



#### Exemple :

Arnaud démarre le pli en posant un 5 bleu. Anna aimerait pouvoir poser son atout rouge, mais elle doit suivre la couleur avec son 3 bleu. Émilie a un 7 bleu dans sa main, mais elle ne souhaite pas remporter le pli et joue donc un Fou à la place. C'est Arnaud qui remporte ce pli.

Quand on remporte un pli, on place celui-ci devant soi en une pile face cachée. Puis on démarre un nouveau pli en jouant n'importe quelle carte de sa main. Si on remporte d'autres plis lors de la manche, on les place devant soi de telle façon que le nombre de plis soit bien visible.

### Les Fou et les Wizard

Si la première carte posée d'un tour est un Wizard, elle remporte le pli. Les autres apprentis peuvent alors jouer n'importe quelle carte, y compris un Fou ou un Wizard. Si plus d'un Wizard est joué, le pli est remporté par le premier Wizard posé.



#### Exemple :

Arnaud démarre le pli en posant un Wizard. Anna peut jouer n'importe quelle carte et joue donc un 11 vert qui devient alors la couleur du tour. Émilie n'a pas de vert joue son 7 bleu. Arnaud remporte à nouveau le pli et commence le tour suivant.

Si la première carte posée d'un tour est un Fou, n'importe quelle carte peut être jouée jusqu'à ce qu'un apprenti pose une carte nombre ou un Wizard. Si c'est une carte nombre, on doit alors suivre la couleur. Si c'est un Wizard, n'importe quelle carte peut être posée.



#### Exemple :

Arnaud démarre le troisième pli avec un Fou. Anna joue un 7 rouge. Émilie doit alors suivre la couleur rouge, et elle pose sa dernière carte, un 3 rouge. C'est Anna qui remporte le pli.

Le Fou étant la carte la plus faible, il ne peut jamais remporter un pli. Exception : Si toutes les cartes jouées du tour sont des Fou (uniquement possible dans une partie à 3 ou 4 joueurs), alors le premier Fou posé remporte le pli.

### 4. Noter les points d'expérience

Quand tous les plis d'une manche ont été joués, on compte les points d'expérience.

Un apprenti dont la prédiction correspond au nombre de plis remportés dans le tour gagne 10 points pour chaque pli remporté + 20 points bonus pour la prédiction juste.

Un apprenti dont la prédiction est incorrecte perd 10 points par pli au-delà ou en-deçà de sa prédiction.

Chaque joueur ajoute ses points (ou les soustrait) à son total en cours et note le nouveau total sur le bloc de score.

	Arnaud	Anna	Émilie
1	20	0	-10
2	10	2	10
3	50	2	0
4			
5			

**Exemple :** Arnaud a prédit 2 plis pour la troisième manche et a bien remporté 2 plis. Il gagne donc 10 points par plis plus 20 points pour sa prédiction correcte, ce qui fait un total de 40 points (10+10+20). Il ajoute cela aux 10 points qu'il avait précédemment, il a donc maintenant 50 points en tout (10+40). Anna voulait aussi gagner 2 plis mais n'en a remporté qu'un. Comme sa prédiction est fautive à un pli près, elle perd 10 points et parvient à un score de 0 points après les avoir soustraits de son précédent score. Émilie ne voulait pas gagner de plis et a réussi à réaliser sa prédiction. Elle obtient donc un bonus de 20 points, ajoutés à son score précédent son total est de 40 points.

### Fin du jeu

Les joueurs continuent jusqu'à avoir comptabilisé les points d'expérience de la dernière manche. Avec 60 cartes personnages, on jouera donc 10 manches à 6 joueurs, 12 manches à 5 joueurs, 15 manches à 4 joueurs et 20 manches à 3 joueurs et l'apprenti qui termine avec le plus de Points d'Expérience remporte la victoire. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

### Variante

**Plus ou moins un :** Le dernier joueur à parier durant la préparation d'une manche doit parier de manière que la somme des paris ne soit pas égale au nombre de plis de cette manche. Par exemple lors de la manche 5 la somme des paris doit être différente de 5.

**Autres variantes à retrouver sur :**  
[www.gigamic.com/jeu/wizard](http://www.gigamic.com/jeu/wizard)



© AMIGO Spiel +  
 Freizeit GmbH, D-63128  
 Dietzenbach, 1996  
 Version 3.0



ATTENTION !  
 Ne convient pas à un enfant de moins  
 de 3 ans. Présence de petits éléments  
 susceptibles d'être ingérés.  
 Données et adresse à conserver. 01-2022



ZAL Les Garennes  
 F62930 WIMEREUX - France  
[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)

Adaptation et  
 distribution françaises :