

LES 7 SCEAUX

WIZARD EXTREME



pour 3 à 5 joueurs
à partir de 10 ans
durée d'une partie:
environ 45 mn

LES 7 SCEAUX

WIZARD EXTREME

Contenu



75 cartes



1 Mage Noir
avec son support



27 Sceaux

Principe du jeu

Qui aura le plus grand pouvoir divinatoire? Les joueurs doivent prédire le nombre de plis qu'ils pensent gagner et dans quelle couleur. Ils matérialisent leur prédiction en prenant des sceaux colorés dont ils devront se débarrasser au cours du jeu. Chacun doit annoncer la quantité et la couleur des plis qu'il pense gagner. Il matérialise sa prédiction en prenant la quantité correspondante de sceaux colorés. En plus des sceaux colorés, il y a des sceaux magiques blancs et noirs. Pour pimenter le tout, il y a enfin la figurine de l'imprévisible Mage Noir, qui a pour unique tâche de perturber la stratégie des autres. Après plusieurs manches, celui qui a perdu le moins de points l'emporte et devient Maître des 7 Sceaux.

Les cartes et les Sceaux



- Il y a quinze cartes numérotées, dans cinq couleurs différentes : la carte la plus forte dans chaque couleur est le "15", la plus faible est le "1".



- Les cartes Magicien rouges sont toujours l'atout et sont plus fortes que toute carte de toute autre couleur. Ainsi, le Magicien "15" est la carte la plus forte dans le jeu, et le Magicien « 1 » l'emporte sur toute carte qui n'est pas rouge.



- Il y a des sceaux pour chaque couleur : 5 rouges, 3 jaunes, 3 verts, 3 bleus et 3 violets.



- Enfin, il y a quatre sceaux « joker » blancs et six sceaux de « pénalité » noirs.

Préparation

En fonction du nombre de joueurs, on mélange puis on distribue :

à 3 joueurs : les valeurs de 1 à 9 dans chaque couleur. On met donc de coté tous les cartes de valeur supérieure à 10 dans chaque couleur.

à 4 joueurs : les valeurs de 1 à 12 dans chaque couleur. On met donc de coté toutes les cartes de valeur supérieure à 12 dans chaque couleur.

à 5 joueurs : la totalité des 75 cartes

Les cartes qui ne sont pas utilisées sont remises dans la boîte pour toute la durée de la partie. Chaque joueur



reçoit 15 cartes et les prend en main. Le Mage Noir et les 27 sceaux sont placés au centre de la table.

La prédiction

Le joueur placé à gauche du donneur commence par une première prédiction, puis les autres joueurs font de même, dans le sens horaire.

A son tour on doit :

- soit prédire le nombre de plis que l'on pense ramasser dans chaque couleur, et prendre la

quantité correspondante de sceaux des couleurs respectives. On peut ne prendre aucun sceau et prédire ainsi que l'on ne récoltera aucun pli.

- soit prendre le Mage Noir ; personne n'est obligé de le prendre mais il ne peut être pris que par 1 seul joueur. S'il a déjà été pris, les joueurs suivants peuvent uniquement faire une prédiction de nombre de plis.

Le Mage Noir et les Sceaux de pénalité noirs



Celui qui prend le Mage Noir ne reçoit aucun sceau pour la manche et, en prenant des plis ou en évitant d'en prendre, il va tenter de contrecarrer les prédictions des autres pour qu'ils reçoivent des sceaux de pénalité (voir plus loin 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 Noir et le place devant elle. Sa mission est maintenant claire, lors de cette manche elle va agir pour que les autres ne puissent pas se débarrasser de leurs sceaux ou bien qu'ils soient contraints de prendre des sceaux noirs.

Les Sceaux blancs

Les sceaux blancs sont des jokers qui n'entrent en jeu que s'il n'y a plus aucun sceau disponible dans une couleur déterminée. Si par exemple, un joueur souhaite prendre un sceau jaune et qu'il n'y en a plus, il doit prendre un sceau jaune à n'importe lequel de ses adversaires. Ce dernier reçoit immédiatement un sceau blanc à titre de compensation. On peut utiliser ces sceaux blancs comme joker durant la manche (voir aussi les sections "Bataille pour le pli" et "Distribution des points de pénalité").

Exemple 2 :



C'est le tour de Pierre. Il veut faire deux plis jaunes, un vert et un bleu. Il prend deux sceaux jaunes et un sceau vert du centre de la table. Comme il n'y a plus de sceau bleu disponible, il prend le sceau bleu de Sabine. Sabine reçoit alors un sceau blanc en dédommagement.

Bataille pour le pli

Le joueur à gauche du donneur pose la carte de son choix face visible au centre de la table puis, à tour de rôle dans le sens horaire, chacun doit jouer une carte face visible en suivant s'il le peut dans la couleur demandée. Celui qui ne peut pas fournir de carte dans la couleur demandée peut couper avec un magicien rouge (un atout) ou se défausser de n'importe quelle carte dans n'importe quelle autre couleur.

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

Le joueur qui a joué la carte d'atout la plus forte reçoit le pli. S'il n'y a pas d'atout dans le pli, le joueur 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, faces cachées, devant lui. Il doit ensuite remettre au centre de la table un de ses sceaux de la couleur du pli gagné. S'il n'a pas de 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. Ce même joueur entame ensuite le pli suivant avec la carte de son choix.

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 au choix soit un sceau de couleur rouge, soit 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 le joueur ayant choisi le Mage Noir ne possède aucun sceau, il met simplement de côté les plis gagnés (il ne reçoit aucun sceau de pénalité) et ouvre le pli suivant avec la carte de son choix.

Exemple pour les trois plis suivants:

- François ouvre et joue un 2 violet (les joueurs suivant doivent, s'ils le peuvent, jouer une carte violette). 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 au centre de la table.
- Sabine ouvre le pli suivant et joue un 4 jaune. Catherine suit avec le 2 jaune, Pierre avec le 9 jaune et François avec 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 remporte 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, les joueurs comptent alors leurs points de pénalité :

- Les joueurs qui n'ont plus aucun sceau devant eux ne marquent aucun point.
- Chaque sceau de couleur restant aux joueurs compte pour deux points de pénalité.
- Chaque sceau noir compte pour trois points de pénalité.
- Chaque sceau blanc compte pour quatre points de pénalité.
- Le joueur ayant choisi de jouer le Mage Noir reçoit quatre points de pénalité au maximum. Ces quatre points de pénalité sont réduits d'un point pour chaque sceau noir pris par un joueur adverse. Si par exemple, les autres joueurs ont du prendre au total trois sceaux noirs, alors le Mage Noir reçoit : $4 - 3 = 1$ point de pénalité. 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 Noir n'a aucun point de pénalité et peut même marquer des points positifs si plus de 4 sceaux noirs sont distribués (par exemple, si 6 sceaux noirs sont distribués, il défalque 2 points de son score antérieur).

Exemple d'une distribution:

François reçoit trois points de pénalité pour le sceau noir. Sabine reçoit quatre points de pénalité pour le sceau blanc. Pierre reçoit cinq points de pénalité, deux pour le sceau jaune et trois pour le sceau noir.

Catherine, en tant que Mage Noir, reçoit deux points de pénalité car les autres ont pris deux sceaux noirs ($4 - 2 = 2$).



Les scores sont notés et additionnés aux scores précédents, puis tous les sceaux et le Mage Noir retournent au centre de la table. Le joueur placé à gauche du précédent donneur redistribue les cartes et celui qui est à sa gauche débute une nouvelle manche.

Fin de la partie

On joue autant de manches que de joueurs, sauf lors d'une partie à trois joueurs où on jouera six manches. Celui qui a perdu le moins de points en fin de partie est déclaré vainqueur.

Remarques et conseils tactiques

- Quand on réalise un pli, il faut rendre immédiatement un sceau : il est interdit de le rendre plus tard.
- Il n'y a que 6 sceaux noirs et on ne peut donc pas en distribuer plus de six lors d'une manche. Le joueur qui devrait prendre un septième sceau noir a de la chance : il n'en reçoit pas !
- Lors de la prédiction des plis, chaque joueur doit bien penser qu'avec l'atout (cartes rouges) chacune des autres couleurs demandées peut être coupée et qu'il peut rendre ainsi un sceau rouge ou le sceau de la couleur appelée.
- Il peut être intéressant de prendre le Mage Noir si on ne possède que peu voire aucune carte dans une ou plusieurs couleurs. A chaque fois que l'on ne pourra pas suivre, on pourra alors perturber les plans adverses, soit en coupant pour faire le pli, soit en se défaussant d'une forte carte dans une autre couleur.
- Lors d'une partie à trois, le Mage Noir est beaucoup plus attractif et lucratif. Pour le rendre moins avantageux, les joueurs peuvent convenir en début de partie de fixer à cinq points de pénalité sa valeur nominale.
- Ceux qui souhaitent jouer plus longtemps peuvent convenir de jouer 8 manches à quatre joueurs, ou 10 manches à cinq. En ce cas, il est recommandé d'augmenter les points de pénalité du Mage Noir dans la seconde moitié de la partie, en les faisant passer de quatre à cinq points de pénalité après la première moitié des manches.

Auteur :
Stefan Dorra



Download
international
rules on:
www.gigamic.com

AMIGO
© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH

CE
Adaptation et
distribution française :
GIGAMIC
BP 30 - F 62930
Wimereux