

# WIZARD



**pour 3 à 6 joueurs  
à partir de 10 ans  
durée d'une partie:  
environ 45 mn**

## Contenu

60 cartes personnages, bloc score, règle du jeu.

## L'histoire

Il y a bien longtemps, lorsque la fameuse Wizard Académie de Cimagig était encore active, chaque apprenti devait tester ses capacités magiques à travers divers exercices. Le jeu Wizard est l'un d'eux. Son objectif : développer les dons de voyance ! Durant notre millénaire, toutes les connaissances à propos de ce jeu ont été perdues et oubliées. Jusqu'à ce qu'un archéologue allemand, le Dr Z. Harbi, découvre au fin fond des grottes qui se trouvent sous le site de Cimagig, un très ancien parchemin le concernant. Celui-ci décrit les cartes utilisées dans le jeu Wizard et nous permet aujourd'hui de vous présenter ce jeu !

## Principe du jeu

A chaque manche, chacun tente de prédire le nombre de plis qu'il va réaliser (les joueurs jouent une carte au milieu de la table : ces cartes forment un pli qui va être gagné par l'un d'eux).

## Préparation

Un des joueurs est nommé Scribe. Il reçoit le bloc score et y inscrit le nom de chacun. Il devra comptabiliser consciencieusement les Points d'Expérience attribués pendant le jeu.

## Les cartes personnages

Il y a 4 couleurs différentes :



Humains (bleus)



Elfes (verts)



Nains (rouges)



Géants (jaunes)

La plus grosse carte de chaque famille est 13, la plus petite est 1.

Le **Zarbi** marqué d'un **Z** est toujours un atout, il vaut plus que 13.



Le **Naze** marqué d'un **N** n'est jamais un atout, il vaut moins que 1.



### Distribuer 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 qui correspondra à une distribution totale des cartes.

Lors de chaque manche, les cartes qui n'ont pas été distribuées sont écartées.

Le joueur qui distribue change à chaque manche : il rassemble et mélange les cartes puis en distribue le nombre approprié.

## L'atout

Quand le nombre de cartes approprié à la manche a été distribué, on retourne la première carte non distribuée afin de désigner l'atout. Toutes les cartes de cette couleur deviennent des atouts pour cette manche et l'emportent sur toutes les cartes d'autres couleurs. Si la carte ainsi retournée est un Naze, il n'y a pas d'atout pour cette manche. Si c'est un Zarbi, c'est le joueur qui a distribué qui détermine la couleur d'atout de son choix. Pour la dernière manche, toutes les cartes sont distribuées : il n'y a donc pas d'atout.

## La prédiction

Après avoir regardé ses cartes, chaque joueur, en commençant par celui qui se trouve à la gauche du donneur, puis en continuant dans le sens horaire, doit prédire le nombre de plis qu'il va remporter. Ces paris sont notés par le Scribe dans la case appropriée (plus petite case de chaque colonne) sur la feuille de scores.

## Les plis

Le joueur à la gauche du donneur joue la première carte du premier pli, puis on joue dans le sens horaire. Cette première carte détermine la couleur appelée. 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, il peut jouer n'importe quelle autre couleur, ou poser un atout.

*Attention : les Nazes et les Zarbis peuvent être joués à n'importe quel moment, indépendamment de la couleur demandée.*

Le joueur qui a posé la carte la plus haute remporte le pli. La carte gagnante est désignée de cette façon et dans cet ordre :

1. le 1er Zarbi joué ;
2. l'atout le plus fort ;
3. la carte de la couleur appelée la plus forte.

Le gagnant prend le pli et le place (faces cachées) devant lui. Il entame ensuite un nouveau pli en jouant une carte de sa main (sauf à la première manche qui ne compte qu'un pli).

## Règles spéciales pour les Zarbis et les Nazes

Si la première carte posée est un Zarbi, le joueur gagne automatiquement le pli. Les autres joueurs peuvent poser n'importe quelle carte.

Si la première carte est un Naze, la prochaine carte différente d'un Naze déterminera la couleur demandée.

Les cartes Nazes perdent toujours, elles ne peuvent remporter aucun pli.

*Exception : si seuls des Nazes ont été joués lors d'un pli, c'est le joueur qui a joué le premier Naze qui remporte le pli. Cela n'est possible qu'à 3 ou 4 joueurs.*

## Marquer des points

Les joueurs qui ont réussi à gagner autant de plis qu'annoncé durant la phase de prédiction marquent 20 points plus 10 points par pli gagné. Les joueurs qui se sont trompés dans leur prédiction perdent 10 points pour chaque pli en plus ou en moins qu'annoncé.

**Exemple :**

**Première manche :**

*Paul a prédit qu'il ne remporterait pas le pli, il parie donc 0. Il ne gagne pas le pli et reçoit alors 20 points. Thomas a prédit qu'il gagnerait le pli mais n'a pas réussi son pari. Il perd 10 points. Marie avait elle aussi prédit qu'elle remporterait le pli et l'a effectivement gagné, elle remporte donc 30 points ( 20 points pour la prédiction correcte + 10 points pour le pli). A la fin de la première manche les scores sont de : Paul 20, Thomas -10, Marie 30.*

**Deuxième manche :**

*Paul a prédit qu'il remporterait les deux plis, mais n'a réussi à en gagner qu'un seul. Comme sa prédiction était fausse il perd 10 points pour son pli manquant. Thomas a dit qu'il ne gagnerait aucun pli et avait vu juste, il reçoit donc 20 points. Marie avait prédit qu'elle ne remporterait aucun pli mais en a gagné un. Elle perd 10 points pour son pli supplémentaire. Ces points sont ajoutés ou soustraits aux scores de la première manche. Par*

*exemple Paul a maintenant 10 points.  
(20-10=10)*

	Paul	Thomas	Marie			
1	20	0	-10	1	30	1
2	10	2	10	0	20	0
3						

### Fin de partie

La partie s'arrête après la dernière manche où toutes les cartes ont été distribuées. A 6 joueurs il y aura 10 manches, à 5 joueurs 12, à 4 joueurs 15, à 3 joueurs 20.

Le joueur qui a totalisé le plus de points gagne la partie.

### Variantes

- **Plus ou moins 1** : le dernier joueur à parier durant la préparation d'une manche doit parier de manière à ce 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.

- **Paris cachés** : chaque joueur note son pari sur un papier ; quand tout le monde a noté son pari on donne les papiers au Scribe qui note les prédictions. Ainsi les paris ne sont pas influencés par les autres joueurs.

- **Paris secrets** : chaque joueur note son pari sur un papier et ne le révèle qu'à la fin de la manche.

- **Clairvoyance** : avant de parier et de regarder ses cartes, chaque joueur les tient, faces visibles, sur son front afin que les autres joueurs puissent les voir, mais pas lui ! On parie ainsi sans voir son propre jeu, puis chacun prend ses cartes en main et la manche se déroule en suivant les règles normales.

- **Unicolore (pour trois ou quatre joueurs)**  
Dans cette variante il n'y a pas d'atout et un joueur joue toujours la même couleur !  
Chacun reçoit un Zarbi, un Naze et l'ensemble des cartes d'une seule couleur (à 3 joueurs, une couleur est écartée du jeu).  
On débute la première manche avec 4 cartes en main, puis 5, 6, etc... jusque 15.

La partie se joue donc en 12 manches.  
Les joueurs mélangent leurs 15 cartes, les posent faces cachées devant eux, puis piochent le nombre de cartes prévu et font leur prédiction avant de jouer.

La couleur n'a ici pas d'importance, c'est la carte la plus forte (donc le Zarbi s'il y en a) qui gagne le pli ; en cas d'égalité, la carte jouée en premier l'emporte.

Après chaque manche, les cartes utilisées sont triées par couleur et rendues aux joueurs concernés, qui mélangent toutes leurs cartes avant de piocher une nouvelle main.

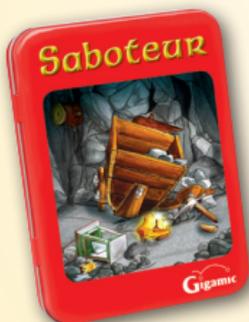


© AMIGO  
Spiel + Freizeit GmbH



BP 30 - F 62930  
WIMEREUX - FRANCE  
[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)

Une fantastique collection  
de jeux exclusifs ...



  
www.gigamic.com