Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

**Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.**

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

**escaleajeux.fr**
**09 72 30 41 42**
**06 24 69 12 99**
**escaleajeux@gmail.com**

# ELFENWIZARDS

Un jeu de Alan R. Moon

Au pays des Grands Vents Blancs, les guildes de magiciens se réunit tous les quatre ans pour décerner le titre de Grand Druide. les autres magiciens de la guilde se voient décerner les titres, moins importants mais presque aussi prestigieux, de Druide, Sorcier et Nécromancien. La compétition est rude entre les puissantes guildes, chacune souhaitant que son nom apparaisse les plus grand nombre de fois lorsque le Maître des Runes lit le grand parchemin des honneurs.

Dans Elfenwizards, chaque joueur contrôle une guilde de magiciens et utilise ses sorts pour tenter d'acquérir les titres les plus prestigieux, et le pouvoir qui les accompagne. car, au pays des Grands Vents Blancs, la magie est pouvoir et le pouvoir est magie.

## Matériel

- Plateau de jeu
- 42 dés de sorts majeurs (7 de chacune des six couleurs)
- 39 pions magiciens
- 42 pions de sorts mineurs (7 de chaque couleur)
- 12 jetons de magie grise
- 1 dragon pour le grand thaumaturge
- 1 livret de règles

## Mise en place

- Placer le plateau de jeu au centre de la table.
- Placer les jetons de magie gris dans la case magie grise.
- Chaque joueur prend un lot de 7 sorts majeurs (dés), 7 sorts mineurs, ainsi que les pions de la couleur correspondante. A trois joueurs, utiliser les pions rouges, verts et bleus. À quatre joueurs, utiliser également les jaunes. À cinq joueurs, utiliser les noirs.
- Chaque joueur place ses magiciens dans les cases conformément à la table de placement (au dos des règles). les pions non utilisés

retournent dans la boite.
- Un joueur est désigné comme Maître des sceaux. Il prendra note des points et doit donc avoir un papier et un crayon.
- Au premier tour de jeu, le premier joueur est déterminé aléatoirement. Il reçoit le Dragon.

# Le tour de jeu

La partie se joue au maximum en quatre tours. Chaque tour se compose de dix phases, jouées dans l'ordre suivant:

1. Retraite du Grand Druide
2. Lancer et allocation des sorts majeurs
3. Lancer et allocation des sorts majeurs restants
4. Récupération des sorts mineurs
5. Compétition et attribution des titres
6. Récupération des sorts mineurs
7. Attribution des titres vacants
8. Rétrogradation des magiciens restants
9. Retrait des jetons de magie grise
10. Calcul des points

# 1- Retraite du Grand Druide (sauf au premier tour).

S'il y a un magicien dans la case Grand Druide, son propriétaire place l'un de ses sorts mineurs sur le compteur de tours, sur le numéro du tour qui vient de se terminer. Il peut prendre ce sort dans sa réserve ou dans la case sorts mineurs du plateau de jeu. Ce sort restera sur le compteur de tours pour le restant de la partie. Ce joueur reçoit également le dragon.

Le joueur prend ensuite le magicien qui se trouvait sur la case Grand Druide et le place sur une des cases Magiciens de son choix.

# 2- Lancer et allocation des sorts majeurs

En commençant par le joueur au dragon, et en poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur à son tour lance tous ses sorts majeurs et place tout ou partie d'entre eux sur les différentes cases du plateau de jeu.

## 3- Lancer et allocation des sorts majeurs restants

En commençant par le joueur au dragon, et en poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur à son tour lance tous ses sorts majeurs restants (ceux qu'il n'avait pas placé à la phase précédente). Le joueur a alors le choix entre accepter ce lancer et placer tous ces sorts sur les différentes cases du plateau de jeu, ou payer un sort mineur (placé dans la case Sorts mineurs du plateau de jeu) pour relancer une dernière fois tous les sorts majeurs restants avant de les placer sur le plateau de jeu. Si un joueur choisit de relancer les dés, il doit impérativement lancer tous les sorts majeurs qu'il n'avait pas placés à la phase 2.

## 4- Récupération des sorts mineurs

Les joueurs qui ont des sorts majeurs dans la case Sorts mineurs peuvent récupérer un sort mineur pour deux points de dés. Par exemple, un 4 permet de récupérer deux dés, deux 1 permettent d'en récupérer un, un 3 et un 1 permettent d'en récupérer deux. Tout point restant est perdu. Les joueurs reprennent les sorts majeurs utilisés et les placent devant eux.

Si un joueur a encore des sorts majeurs inutilisés dans la case sorts mineurs, ils y restent pour l'instant.

## 5- Compétition et attribution des titres

Les magiciens combattent, en lançant des sorts, pour chacun des titres.

## 6- Récupération des sorts mineurs

Les joueurs qui ont des sorts majeurs dans la case Sorts mineurs peuvent récupérer des sorts mineurs de la même manière qu'à la phase 4. Les joueurs reprennent les sorts majeurs utilisés et les placent devant eux.

Si un joueur a encore des sorts majeurs inutilisés dans la case Sorts mineurs après avoir récupéré tous ses sorts mineurs, il peut soit laisser ces sorts majeurs dans la case pour le prochain tour, soit les reprendre devant lui, sans qu'ils aient été utilisés.

## 7- Attribution des titres vacants

Les titres vacants sont attribués aux perdants des duels, qui se trouvent dans les cases déconfiture.

## 8- Rétrogradation des magiciens restants

Les magiciens auxquels il n’a pas été possible d’attribuer un titre vacant sont replacés par leurs joueurs respectifs dans les cases Magiciens en bas du plateau de jeu. Les magiciens qui étaient auparavant Druide ou Sorcier reçoivent un jeton de magie grise, comme indiqué sur les cases Déconfitures de ces niveaux. Les jetons de magie grise sont placés sous le pion magicien.

## 9- Retrait des jetons de magie grise

Les joueurs qui ont des sorts majeurs dans la case Magie grise peuvent retirer un jeton de magie grise de l’un quelconque de leurs magiciens pour quatre points de dé (sur un ou plusieurs dés). Par exemple, un 5, un 2 et un 1 permettent de retirer deux jetons. Les joueurs reprennent les sorts majeurs utilisés et les placent devant eux.

Si un joueur a encore des sorts majeurs inutilisés dans la case Magie grise, il peut soit laisser ces sorts majeurs dans la case pour le prochain tour, soit les reprendre devant lui, sans qu’ils aient été utilisés.

Note du traducteur: le coût de la récupération des jetons me semble, à l’expérience, un peu élevé. Je suggère de l’abaisser à 3.

## 10- Calcul des points

Les Maître des sceaux calcule et note les points des différents joueurs.

## Allocation des sorts majeurs

Aux phases 2 et 3, un joueur peut placer tout ou partie de ses sorts majeurs sur les cases du plateau de jeu. Les sorts majeurs peuvent être placés dans les quatre cases Sorts majeurs, dans la case Sorts mineurs ou dans la case Magie grise. Un joueur peut placer autant de sorts majeurs qu’il le souhaite dans chaque case. Une fois que le dé est posé et que le joueur a retiré sa main, un sort majeur ne peut plus être déplacé.

## Compétition pour les titres

En commençant par le joueur au dragon, et en tournant en sens horaire, chaque joueur à son tour doit placer deux sorts majeurs, deux sorts mineurs ou un sort majeur et un sort mineur. Les deux sorts doivent être placés à côté d'un ou deux magiciens. Si un joueur n'a plus qu'un seul sort, majeur ou mineur, il peut ne placer que celui-ci. Un joueur qui ne souhaite plus placer de sorts peut passer, mais un joueur qui a passé ne peut plus placer de sorts pendant ce tour. Les joueurs continuent à placer des sorts jusqu'à ce que tous aient passé.

Tous les sorts doivent être placés à côté du magicien en faveur duquel ils sont lancés. Un joueur peut placer des sorts en faveur de ses propres magiciens ou de ceux de ses adversaires. Il n'y a aucune limite au nombre de sorts en faveur de chaque magicien. La seule restriction concerne les sorts majeurs, qui doivent être placés au niveau de la case Sorts majeurs dans laquelle ils sont pris. Par exemple, un sort majeur pris dans la case Sort majeur du niveau Nécromancien doit être joué au niveau Nécromancien

Un joueur n'est pas obligé de placer tous ses sorts. Cependant, les sorts qui n'ont pas été placés n'ont aucun effet et auront donc été gaspillés.

## Attribution des titres

Lorsque tous les joueurs ont passé, les titres sont attribués, de haut en bas et de gauche à droite. On commence donc par le Grand Druide, suivi du 1er Druide (celui de gauche), puis du second Druide, puis du 1er Sorcier, etc... Chaque sort majeur vaut un nombre de points égal à la face indiquée par le dé. Chaque sort mineur vaut 1 point. Pour chaque titre, le candidat qui a le plus de points en sa faveur l'emporte et reçoit le titre supérieur.

Exemple: un magicien bleu se trouve dans la case du 1er Druide et un magicien rouge dans la case du second Druide. Tous deux sont en compétition pour le titre de Grand Druide. Le magicien bleu a en sa faveur deux sorts majeurs, un 5 et un 6. Le magicien rouge n'a qu'un 6 et un sort mineur en sa faveur. Le magicien bleu a donc plus de points en sa faveur et est placé sur la case Grand Druide. Le magicien rouge est placé sur la case Déconfiture du niveau Druide.

La plupart du temps, deux candidats s’affrontent pour chaque titre. le candidat qui a le plus de points en sa faveur se voit alors attribuer le titre, l’autre allant dans la case Déconfiture de son niveau. Si aucun candidat n’a de point en sa faveur, ou s’ils sont tous deux le même nombre de points, aucun d’entre eux ne se voit attribuer le titre, qui reste vacant.

S’il n’y a qu’un seul candidat pour un titre, ou si un même joueur contrôle les deux candidats, le joueur n’a qu’à mettre un ou plusieurs points en faveur de son magicien pour que le titre lui sot attribué. Les adversaires ne peuvent pas placer de points pour s’y opposer. Cependant, si aucun point n’est joué en faveur du magicien candidat, le titre n’est pas attribué.

Lorsqu’il y a plus de deux candidats pour un titre (ce qui est possible uniquement au niveau des simples magiciens), le titre de nécromancien est attribué aux deux candidats qui ont le plus de points en leur faveur. Si plus deux magiciens sont ex-aequo pour la première place, aucun titre n’est attribué. Si deux magiciens sont ex-equo pour la seconde place, seul le magicien en tête se voit attribuer le titre.

Un magicien doit toujours avoir au moins un point en sa faveur pour se voir attribuer un titre. Même s’il est seul candidat, un magicien qui n’a aucun point en sa faveur ne reçoit pas de titre.

S’il n’y a pas de candidats pour un titre, celui-ci n’est pas attribué.

Il ne peut y avoir qu’un seul magicien sur chacune des cases des niveaux Grand Druide, Druide, Sorcier et Nécromancien. En revanche, il n’y a pas de limite au nombre de pions sur chaque case du niveau Magicien.

Tous les magiciens se trouvant sur les cases Druide, Sorcier et Nécromancien et qui ne se voient pas attribués de titres plus élevés sont placés sur la case Déconfiture de ce niveau. Ces magiciens recevront les titres vacants, ou seront rétrogradés après que tous les titres auront été attribués.

Après que tous les titres ont été attribués, les joueurs reprennent et placent devant eux tous les sorts majeurs qu’ils ont utilisés durant la compétition. Les sorts mineurs sont placés dans la case Sorts mineurs.

## Accords et négociations

Les seuls accords autorisés sont des promesses concernant l’utilisation des sorts lors de la compétition pour les titres. Les accords ne sont jamais contraignants. Les joueurs ne peuvent pas s’échanger leurs sorts majeurs ou mineurs, leurs jetons de magie grise ou leurs points.

Les joueurs qui le souhaitent peuvent limiter la durée des négociations comme suit:

- Aux phases 2 et 3, chaque joueur a droit à 1 minute de négociation avant de lancer les dés.
- À la phase 5, les joueurs ont droit collectivement à 5 minutes de négociation avant que ne commence la compétition pour les titres.

## Magiciens déconfits

Les magiciens se trouvant dans la case Déconfiture du niveau Druide se voient attribués les titres vacants en premier. S’il n’y a qu’un seul magicien déconfit au niveau Druide, il se voit attribuer le plus haut titre vacant, sauf bien sûr celui de Grand Druide. S’il y a plusieurs titres vacants au même niveau, le joueur choisit où il place son magicien. S’il y a deux magiciens déconfits au niveau Druide, ils sont placés dans l’ordre du tour (en commençant par le joueur au dragon, puis en tournant dans le sens des aiguilles d’une montre).

Après que tous les magiciens déconfits du niveau Druide se sont vus attribués des titres, on procède de même avec ceux du niveau Sorcier, puis avec ceux du niveau Nécromancien.

Dès que tous les titres vacants ont été attribués, les magiciens déconfits restant sont rétrogradés et placés dans les cases Magiciens en bas du plateau de jeu. le joueur au dragon place d’abord tous es magiciens, puis le suivant, et ainsi de suite. Les magiciens qui sont rétrogradés depuis les niveaux Druide et Sorcier reçoivent un jeton de magie grise, placé sous le pion. Il n’y a pas de limite au nombre de jetons de magie grise sous un magicien.

## Calcul des points

À la fin de chaque tour, les joueurs marquent leurs points comme suit:

| | | |
|---|---|---|
| Grand Druide | : | 10 points. |
| Chaque Druide | : | 7 points. |
| Chaque Sorcier | : | 5 points |
| Chaque Nécromancien | : | 3 points |
| Chaque simple Magicien | : | 2 points |
| Chaque jeton de magie grise | : | – 1 point |

Le maître des sceaux tient le compte du score total de chaque joueur.
Un écart important dans les scores se produit généralement dès le premier tour, du fait des positions de départ. Cependant, l'équilibre se rétablit dans la suite du jeu, et aucune position de départ n'est particulièrement avantageuse.

## Fin du jeu

Le jeu se termine lorsque l'une des conditions ci-dessous est remplie:

- C'est la fin du quatrième tour.
- C'est la fin d'un tour durant lequel un joueur s'est vu attribuer pour la deuxième fois le titre de Grand Druide.
- C'est la fin d'un tour durant lequel, pour la deuxième fois, aucun joueur ne s'est vu attribuer le titre de Grand Druide.

Dans le décompte finale, à la fin du dernier tour, les joueurs reçoivent 1 point supplémentaire pour chaque sort mineur qu'ils sont encore devant eux.

Le vainqueur est celui dont le score total est le plus élevé.