

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



noris
spiel & hobby

LES

TROIS

MAGICIENS

JOHANN RÜTTINGER





DIE DREI MAGIER
Autor: Johann Rüttinger ©1985

Art.-Nr. 610 1840

Il y a très longtemps vivait un Roi qui possédait un magnifique jeu de divination. C'était un jeu de Tarot qui comportait de nombreuses cartes. Il chérissait ce jeu par-dessus tout, car il était merveilleusement illustré, et aurait bien voulu y lire l'avenir. Mais le jeu était incomplet. Il manquait exactement 7 cartes, qu'il voulait à tout prix retrouver.

C'est ainsi qu'il fit mander les 3 Magiciens les plus renommés du pays et qu'il leur confia la mission de retrouver les cartes manquantes.

Les trois Magiciens se mirent en route, chacun accompagné de son Apprenti. Tous trois savaient exactement où trouver les cartes de Tarot convoitées : sur les 7 Places Magiques du Royaume.

Comme le Roi avait fait miroiter une forte récompense, chacun voulait être le premier à lui rapporter les cartes manquantes. Magiciens et Apprentis se mirent donc à la recherche du chemin le plus rapide pour atteindre ces 7 lieux enchantés.

Lorsqu'un Magicien et son Apprenti conjugaient leurs forces sur une Place Magique, la carte du lieu était rapidement découverte. Mais si deux Magiciens se trouvaient simultanément sur une telle Place, il s'ensuivait immédiatement un combat à coup de baguettes magiques.

Même en arrivant sur une Place vide de toute carte, un Magicien ne perdait pas espoir, car les autres s'en étaient peut-être déjà emparé. Vite, à leur poursuite !

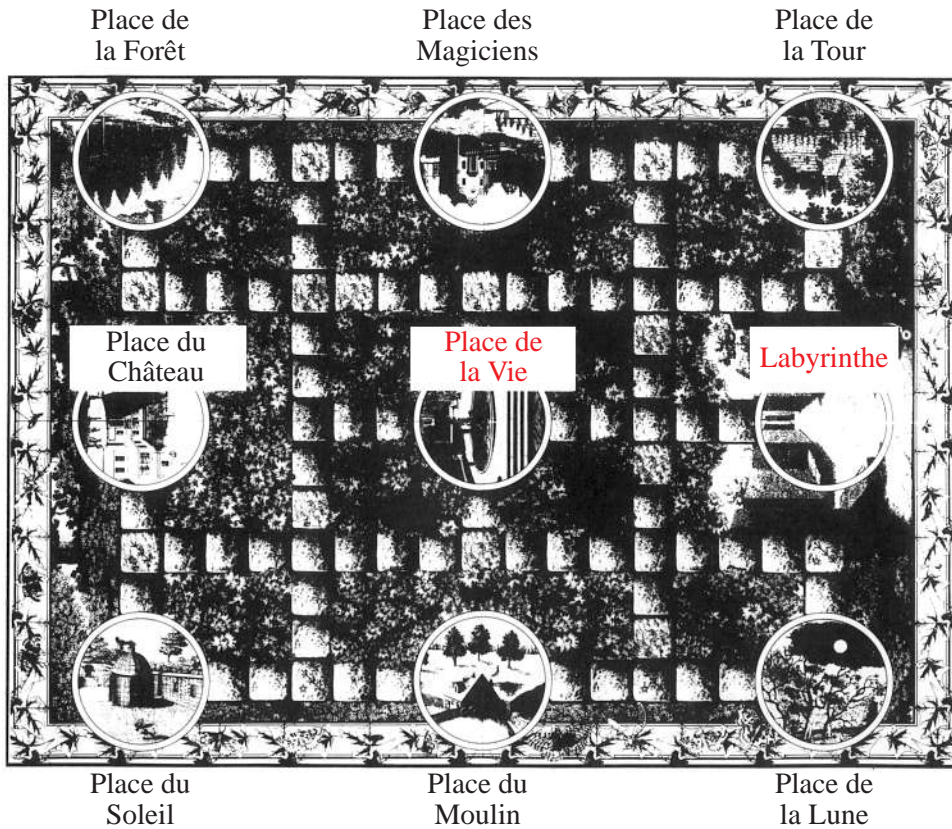
Le quel des trois Magiciens saura rapporter les 7 cartes de Tarot manquantes au Roi ?

Nombre de joueurs : 3
Âge : dès 10 ans
Matériel : 1 plateau de jeu 3 baguettes magiques
 3 plans d'orientation 3 Pierres de Force
 3 Magiciens (grandes figurines en bois) 14 cartes de Tarot
 3 Apprentis (petites figurines en bois) 1 livret de règle

Durée de jeu : environ 1 heure

Explications préparatoires

LE PLATEAU DE JEU

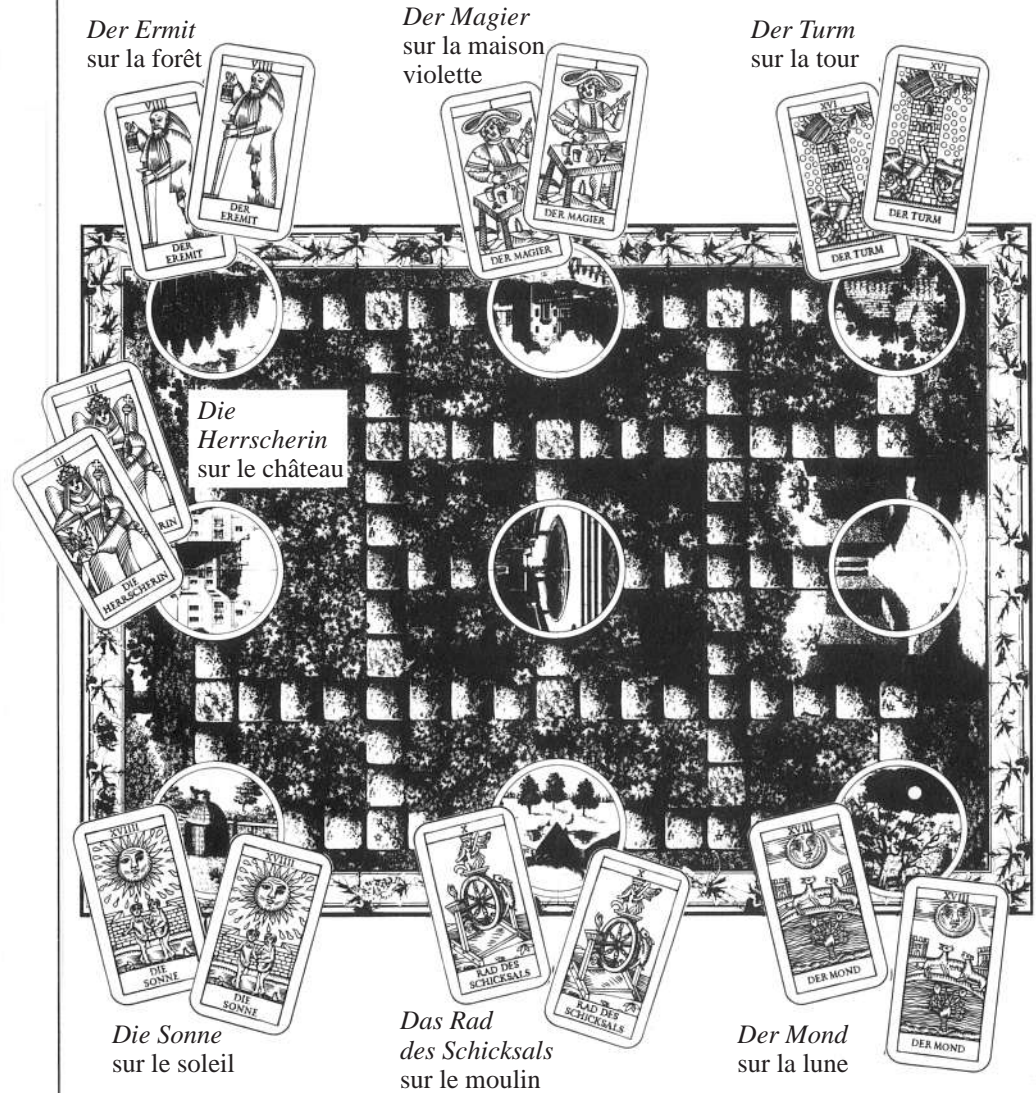


Sur le plateau se trouve un chemin dallé aux nombreuses bifurcations reliant 9 Places. La case centrale, la *Place de la Vie*, est la case de départ de toutes les figurines. Autour de cette Place se trouvent 7 *Places Magiques* sur lesquelles on s'approprie les cartes de Tarot. La dernière case est le *Labyrinthe*, lieu d'exil.

LES CARTES DE TAROT

Chaque carte est en double. En début de partie, Les 7 paires sont placées sur les 7 *Places magiques* correspondantes. Chaque carte correspond donc à un endroit déterminé et ne peut par conséquent pas être posée ailleurs. L'illustration ci-dessous montre la position des cartes en début de partie.

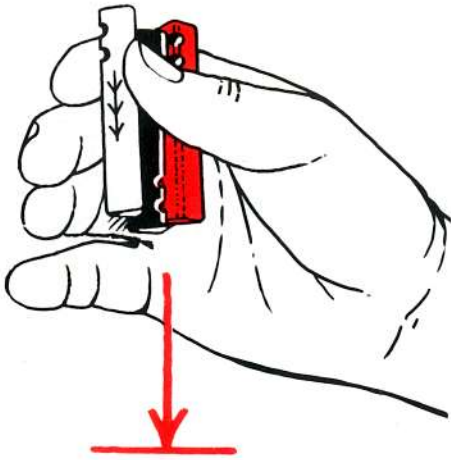
(Remarque : les chiffres romains ne sont d'aucune utilité pour le jeu, ils sont simplement repris du Tarot.)



En début de partie, il y a donc **deux** cartes sur chaque *Place Magique*.

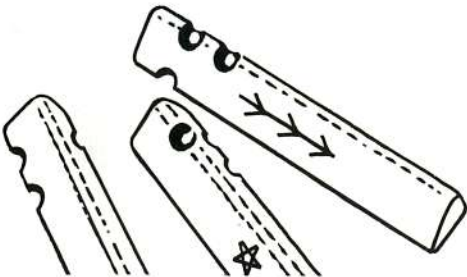
LES BAGUETTES MAGIQUES

Les baguettes magiques jouent un rôle central : elles servent à déterminer le déplacement des Magiciens et des Apprentis, à tenter des sorts et au combat des Magiciens. Malgré ces différentes utilisations, la technique de "jet" est toujours la même; on les lâche sur la table depuis une hauteur d'environ 20 cm. En cas de chevauchement des baguettes, on recommence.

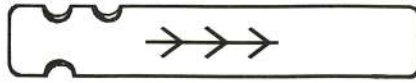


Chaque baguette comporte plusieurs encoches et Symboles.

Les encoches sur les arrêtes sont comparables aux points d'un dé. Avec une baguette, il est donc possible d'obtenir 0, 1 ou 2. En additionnant les trois baguettes, on obtient à un total variant de 0 à 6. On ne prend en compte que les entailles visibles sur l'arrête **supérieure**.



Les **Symboles** se trouvent sur les flancs des baguettes.



Ce symbole signifie **Force**.

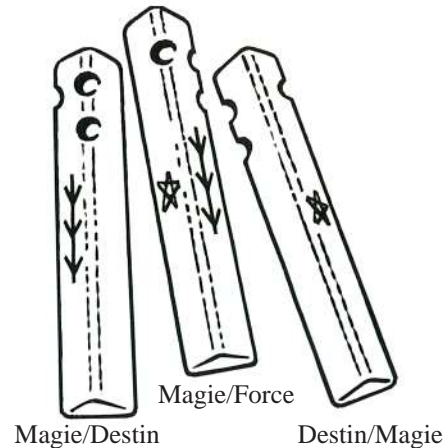


Ce symbole signifie **Magie**.



Le flanc vide signifie **Destin**.

Lorsqu'une baguette est couchée, il y a toujours **deux** Symboles visibles. Par exemple :



Comment ces points et ces Symboles sont utilisés pour les déplacements et les jets magiques seront expliqués en détail plus loin.

Préparation du jeu

Ce jeu a été spécialement développé pour **trois** joueurs, aussi ne peut-on y jouer qu'à trois.

Les 7 paires de cartes sont posées sur les places correspondantes.

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit un Magicien, un Apprenti et une *Pierre de Force* (jeton en bois) de la couleur choisie. Tous les Magiciens et Apprentis sont placés sur la *Place de la Vie*. Chacun garde sa *Pierre de Force* vers soi. Cette dernière n'entre en jeu qu'après un *jet magique*.

Pour finir, chaque joueur reçoit un plan d'orientation qu'il pose devant lui.

Le joueur qui obtient le jet de baguette le plus élevé commence.

But du jeu

Chaque joueur essaie de s'approprier un set complet de cartes de Tarot (7 cartes différentes). Ceci est possible en faisant se rencontrer son Magicien et son Apprenti sur une Place ou, toujours sur une Place, en gagnant un duel contre un autre Magicien. Duel dont l'enjeu est une carte en attente sur la dite place.

Le hic est bien sûr le fait qu'il n'y a que **deux** cartes de chaque sorte et **trois** joueurs. Heureusement, il est possible de dérober des cartes à ses adversaires.

Le premier qui complète sa collection de 7 cartes différentes remporte la partie.

Déroulement de la partie

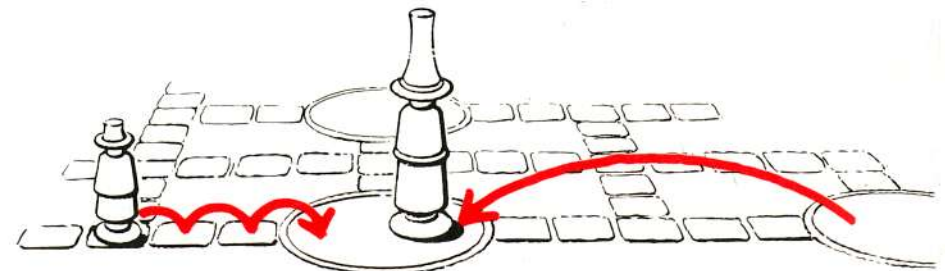
Le premier joueur prend les baguettes magiques, effectue un lâcher et déplace ses figurines.

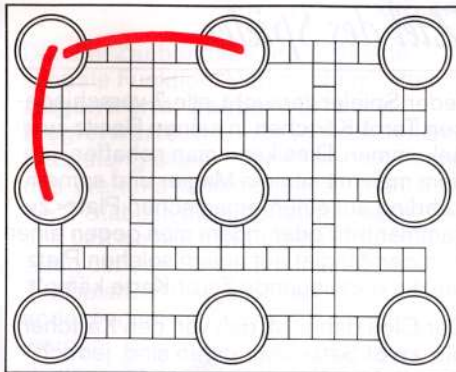
COMMENT DEPLACE-T-ON LES FIGURINES ?

Lors de son tour, un joueur déplace ses deux figurines; son **Magicien** et son **Apprenti**. Il y a cependant une différence entre les deux :

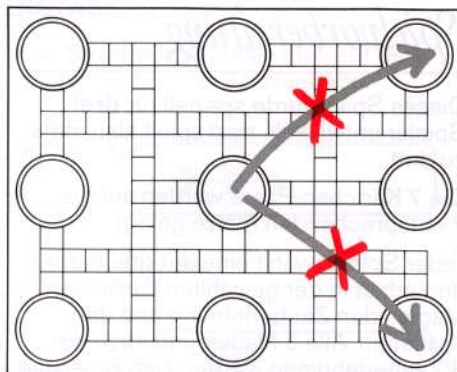
- L'**Apprenti** se déplace, en fonction du nombre d'encoches visibles sur les baguettes, en empruntant le chemin dallé. (Les Places comptent comme une case normale.)

- Le **Magicien**, quant à lui, saute de Place en Place. Il ne pose jamais les pieds sur une dalle. Magicien et Apprenti se rencontrent donc uniquement sur les Places.

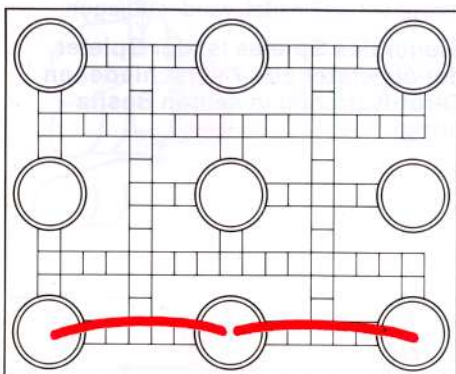




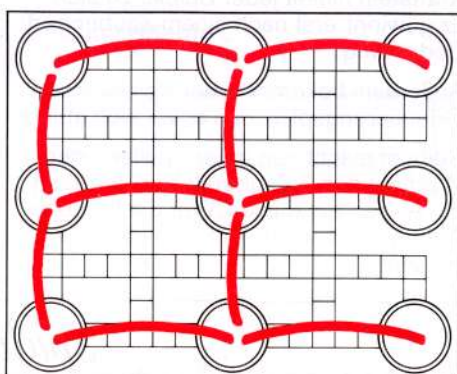
Les **Magiciens** peuvent tourner à 90°...



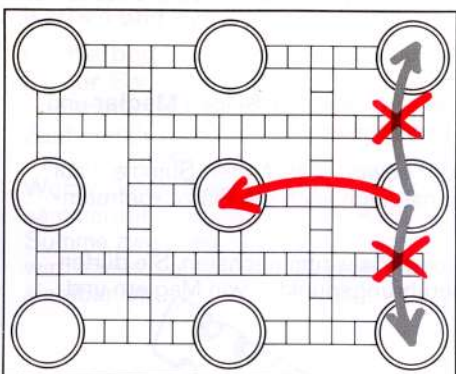
Un saut en diagonale est **interdit**.



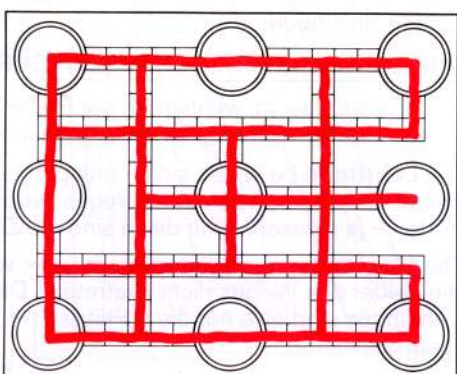
...ou aller tout droit.



Voici le parcours possible des Magiciens



Depuis le *Labyrinthe*, aucun saut latéral n'est autorisé. En partant du *Labyrinthe*, un Magicien est donc toujours forcé de passer par la *Place de la Vie*. Le *Labyrinthe* ne peut pas non plus être utilisé pour passer par exemple de la *Place de la Lune* à la *Place de la Tour*.



Les **Apprentis** peuvent se déplacer sur toutes les dalles et les Places du jeu. Il n'y a pas de direction imposée. Il n'est bien sûr pas possible de faire des aller-retours avec un Apprenti. Lors d'un déplacement, une Place compte comme une case normale.

LES ENCOCHES

En principe, un joueur ne fait qu'un seul jet par tour. Les points obtenus sont utilisés de la manière suivante :

Le **total des points** (de 0 à 6) donne le déplacement à effectuer avec l'**Apprenti**.

La baguette **de la couleur du joueur** donne le déplacement que l'on peut effectuer avec le **Magicien** (entre 0 et 2).

Exemple :

Le joueur rouge obtient le jet ci-dessous :



Résultat :

Le total des encoches est de 3 et la baguette rouge indique 1 encoche.

Donc, l'Apprenti doit être déplacé de **3** cases (direction au choix !) alors que le Magicien peut avancer de **1** Place – mais il peut aussi choisir de rester où il est.

En effet, la règle de déplacement est la suivante :

On peut ne pas déplacer son Magicien, mais on est obligé de déplacer l'Apprenti.

(Dans le cas où le joueur décide de déplacer son Magicien, il doit utiliser **tous** les points indiqués par la baguette !)

L'ordre de jeu Magicien/Apprenti est libre.

Si la baguette de la couleur du joueur indique 0 encoche, le Magicien ne peut pas être déplacé à ce tour. Il reste donc en place jusqu'au prochain jet.

S'APPROPRIER LES CARTES DE TAROT

Comme déjà mentionné plus haut, il y a **deux** manières de s'approprier les cartes de Tarots :

1ère possibilité :

La rencontre Magicien / Apprenti.

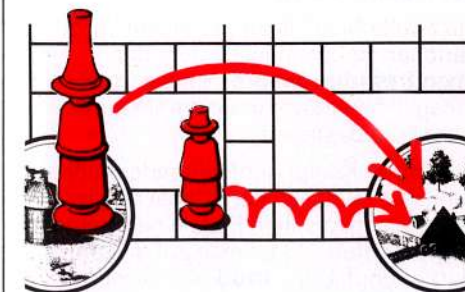
Si un joueur réussit lors de son tour à réunir son Magicien et son Apprenti sur une **Place Magique**, il peut prendre **une** des cartes qui s'y trouve.

Exemple :

Le joueur rouge se retrouve dans la position illustrée ci-dessous et obtient le résultat suivant lors de son lâcher de baguettes :

Total des encoches : 4

Baguette rouge : 1



Le joueur déplace son Magicien de **1** cran de la *Place du Soleil* à la *Place du Moulin*.

Avec son Apprenti, il avance de 4 crans (y compris la Place d'arrivée) et se retrouve également sur la *Place du Moulin*.

Les deux figurines s'étant rencontrées sur la *Place du Moulin*, le joueur peut prendre **une** carte *Rad des Schicksals* et la poser sur l'emplacement réservé à cet effet sur son plan d'orientation.

Les deux figurines restent sur la Place Magique, c'est au tour du joueur suivant.

Important : si la rencontre a lieu sur une Place qui n'a plus de carte, il peut se servir chez un des deux adversaires. Il doit néanmoins s'emparer de la carte de Tarot correspondante (pour cet exemple, *Rad des Schicksals*). Le joueur "choisi" va certainement s'énerver de perdre ainsi une carte péniblement acquise.

Si l'on possède déjà la carte concernée, la rencontre du Magicien et de l'Apprenti sur cette Place est inutile car :

Un joueur ne peut jamais posséder une carte en double !

En outre :

Ce n'est que lorsqu'une Place est vide que l'on peut ainsi dérober une carte à un adversaire.

2e possibilité :

Le combat des Magiciens.

La deuxième façon de s'emparer d'une carte est de battre **un autre Magicien** lors d'un combat sur l'une des *7 Places Magiques*. Un combat est initié en atterrissant sur une Place sur laquelle se trouve déjà un autre Magicien. Le combat pour la carte est **obligatoire**, même si l'issue du combat est incertaine.

En effet, l'attaquant et le défenseur ont des chances égales de l'emporter. Le combat est résolu à coup de jets de baguettes.

Dès que deux Magiciens se rencontrent sur une Place Magique, il y a combat pour la carte correspondant au lieu. Le perdant doit quitter la place en question et il est exilé sur le *Labyrinthe*.

LES JETS DE COMBAT

L'attaquant prend les 3 baguettes et effectue un jet. Le but est d'obtenir le score le plus élevé possible en terme d'encoches.

Lors d'un combat, chacun a droit à un maximum de **3** jets pour optimiser son résultat. À tout moment, le joueur peut mettre de côté une baguette qu'il estime assez bonne, de même qu'il peut se satisfaire du total obtenu et s'arrêter avant d'avoir fait ses 3 jets. Il communique alors son résultat et le nombre de jets effectués, par exemple "5 points en 3 jets" ou, dans sa forme raccourcie : "**5 en 3**".

Vient ensuite le tour du défenseur. Il procède de la même manière, mais n'a à disposition que le nombre de jets de l'attaquant. Celui qui a le total le plus élevé l'emporte. Ainsi, "5 en 3" est meilleur que "4 en 3". Si le défenseur atteint la même somme d'encoches en moins de jets, il l'emporte. Ainsi, "4 en 2" est meilleur que "4 en 3". En cas d'égalité, le combat est reconduit de façon identique, si ce n'est que le défenseur peut commencer.

Exemples :

Le joueur A obtient "4 en 2"

Le joueur B obtient "4 en 1"

Le joueur B l'emporte.

Le joueur A obtient "5 en 3"

Le joueur B obtient "4 en 3"

Le joueur A l'emporte.

Le joueur A obtient "4 en 2"

Le joueur B obtient "4 en 2"

Egalité, B peut rejouer en premier.

Le joueur B obtient "3 en 1"

Le joueur A obtient "2 en 1"

Le joueur B l'emporte.

Que se passe-t-il à l'issue d'un combat de Magiciens ?

Le Magicien qui a **perdu** le combat est envoyé au *Labyrinthe*, dont il ne pourra ressortir au prochain tour qu'en passant par la *Place de la Vie*.

Le **gagnant** du combat reste sur la Place et remporte la carte correspondante, pour autant qu'il ne l'ait pas déjà (rappel : on ne peut pas posséder de carte à double). Si la place est exempte de cartes, le gagnant peut s'emparer de la carte du perdant (car ce dernier doit forcément déjà l'avoir sur son plan d'orientation !).

Un combat ne permet donc pas seulement de s'emparer d'une carte en attente sur une Place, il permet également de s'emparer de la carte d'un adversaire.

Précision : en début de partie, des combats de Magiciens peuvent avoir lieu sur des Places ayant encore 2 cartes. Le gagnant ne remporte bien sûr qu'**une seule** de ces cartes.

Deux exemples de prise de possession d'une carte de Tarot :

Exemple A :

Le Magicien noir se trouve sur la *Place de la Forêt*. Il s'y trouve encore une carte (*Der Ermit*).

Le Magicien rouge, suite à un jet approprié, arrive également sur la *Place de la Forêt*. Il ne possède pas encore la carte *Der Ermit*, raison pour laquelle il provoque ce combat.

Le Magicien rouge commence par un jet de combat de "4 en 2". Le Magicien noir ne réussit que "3 en 2".

Le joueur rouge reçoit la carte de la Place (qui est maintenant vide) et le Magicien noir est envoyé au *Labyrinthe*.

Exemple B :

Le Magicien blanc se trouve sur la *Place de la Lune*. La Place est vide, car les deux cartes sont déjà en possession du joueur blanc et du joueur noir.

Le Magicien rouge, toujours grâce à un jet approprié, atterrit sur la *Place de la Lune* car il a besoin de la carte *Der Mond*. Une victoire sur blanc lui permettrait d'obtenir la carte désirée. Chacun procède à son jet de combat.

Le Magicien rouge a de la chance et remporte son combat. Il dérobe la carte convoitée au Magicien blanc qui est en plus exilé sur le *Labyrinthe*.

Un peu de stratégie concernant les combats entre Magiciens :

Il est inutile de provoquer un combat sur une place dont on possède déjà la carte. En effet, on risque de perdre sa carte lors du combat alors que l'on ne peut de toute manière pas en gagner une deuxième du même type.

Il est bien plus intéressant de défier un Magicien adverse sur une Place dont on ne possède pas la carte, alors que lui oui. En effet, en cas de victoire, on obtient la carte désirée (qui est sur la Place ou, si la Place est vide, qui est en sa possession).

Et en cas de défaite, pas contre, le défenseur ne profite pas de sa victoire, vu qu'il possède déjà la carte en question.

Si aucun des deux joueurs ne possède la carte avant le combat, l'attaquant a un léger avantage vu qu'il effectue ses jets en premier.

TENTER UN SORT

La troisième utilisation des baguettes magiques est le jet de magie, réservé aux **Apprentis**. Lors d'un tel jet, seuls les **Symboles** sont pris en compte, non pas les encoches. Un Apprenti peut (il n'est pas obligé !) tenter un tel jet lorsqu'il finit son déplacement sur une dalle ornée de Symboles (voir illustration-ci-dessous). Le réseau de chemins dallés comporte 8 dalles de la sorte.



Pour tenter un sort, on ne fait qu'un seul jet. Lorsque les 3 baguettes sont couchées, **6** Symboles sont alors visibles. (Une face vide est en effet également un Symbole !)

Afin d'appliquer les effets du sort, il faut dans un premier temps déterminer **combien de fois** chaque Symbole apparaît. Il y a alors deux cas de figure :

A : 2 ou 3 Symboles sont majoritaires ou **B** : 1 Symbole est majoritaire tout seul. Dans le cas B, le joueur **doit** appliquer les effets de ce Symbole. Dans le cas A, le joueur **choisit** un des Symboles les **plus représentés**.

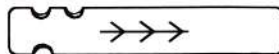
Signification des Symboles

Magie



Avec ce Symbole l'Apprenti est investi d'un grand pouvoir magique (à utilisation unique, juste après le jet) : il peut se téléporter sur n'importe quelle Place du jeu. Il se peut qu'il y rencontre alors son maître, ce qui lui permet d'immédiatement s'approprier la carte de Tarot concernée (si elle s'y trouve) ou de la dérober à un adversaire (si la Place est vide), pour autant qu'il ne la possède pas déjà.

Force



Ce Symbole augmente sensiblement la force de l'Apprenti. Il peut désormais se déplacer du **double** de cases. Il n'y est pas obligé. Si un déplacement simple lui est plus profitable, il peut opter pour cette solution.

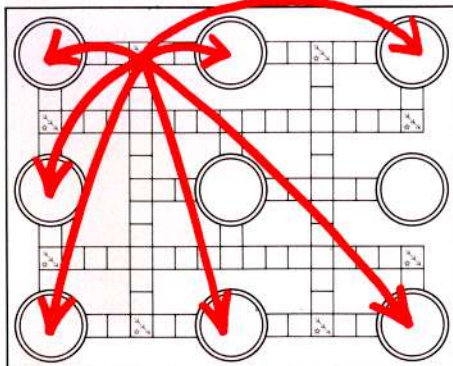
Afin de montrer qu'il est investi de ce pouvoir, on glisse la *Pierre de Force* (le jeton de bois) sous la figurine. Ce pouvoir se garde de tour en tour.

Destin

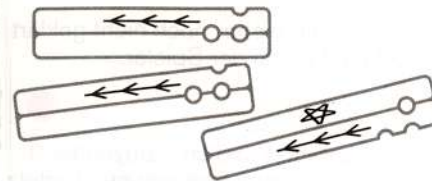


Ce Symbole est de funeste augure pour l'Apprenti :

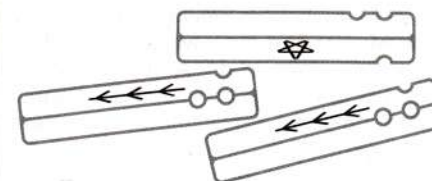
Il doit se rendre immédiatement au **Labyrinthe** et il perd la *Pierre de Force* si elle est en sa possession.



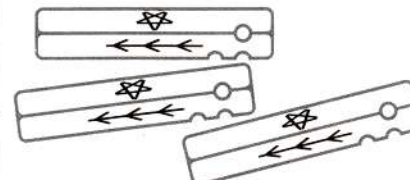
Quelques exemple de sorts :



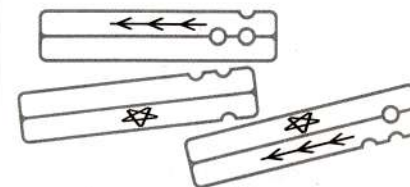
Ici, c'est la Force qui domine. Le joueur glisse sa *Pierre de Force* sous l'Apprenti.



Ici, c'est le Destin et l'Apprenti finit dans le *Labyrinthe*.



Dans ce cas, le joueur peut choisir entre Force et Magie.

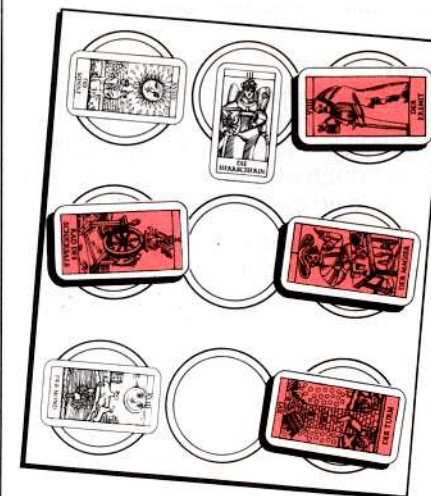


Ici, le joueur a les trois actions à choix. Il ne prendra probablement pas le Destin...

LES PLAN D'ORIENTATION

Afin de toujours être au courant des cartes qu'un joueur possède ainsi que de celles qui lui manquent, chaque carte gagnée est placée sur le petit plan d'orientation, à l'endroit prévu à cet effet.

De cette manière, il est possible de garder un œil sur sa situation, ainsi que sur celle des adversaires.



L'exemple ci-dessus montre que le joueur a encore besoin des cartes suivantes : *Die Sonne*, *Die Herrscherin*, *Der Mond*.

Il n'est pas permis de poser les cartes gagnées de manière à induire les adversaires en erreur.

Chaque joueur peut à tout moment consulter les plans d'orientation de ses adversaires.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur entre en possession de la dernière carte qui lui manquait pour compléter son set, la partie est terminée. Le joueur en question a gagné, son Magicien ayant trouvé les 7 cartes qui manquaient au Roi.

Les 2e et 3e rangs se départagent entre les deux autres joueurs en comparant le nombre de cartes en leur possession.

Cas Particuliers

Quelques situations jusqu'ici inexpliquées peuvent encore survenir pendant la partie; les paragraphes suivants répondent aux éventuelles questions des joueurs

● Que se passe-t-il en cas de Pasch ?

Un Pasch est un jet lors duquel le joueur obtient 3 x 0 ou 3 x 1 ou 3 x 2.

Réponse :

En cas de Pasch de **1** ou de **2**, le joueur peut jouer normalement et a immédiatement droit à tour de jeu supplémentaire complet (jet & déplacement).

Par contre, en cas de Pasch de **0**, le joueur doit **immédiatement** envoyer son Magicien ainsi que son Apprenti sur le *Labyrinthe*. Le cas échéant, l'Apprenti perd sa *Pierre de Force*.

Lors d'une tentative de sort, un Pasch n'est pas pris en compte.

● Que se passe-t-il lorsqu'un Apprenti en rencontre un autre ?

Réponse :

Rien, il peut y avoir plusieurs Apprentis sur une case, comme d'ailleurs sur une Place. En outre, les Apprentis peuvent sans problème se croiser ou se dépasser sur le chemin dallé.

● Que se passe-t-il lorsqu'un Magicien atterrit sur une Place déjà occupée par un Apprenti adverse ?

Réponse :

Dans ce cas, l'apprenti cède la place et est chassé dans le *Labyrinthe*. Il perd sa *Pierre de Force* s'il en possède une.

Cette règle ne s'applique ni à la *Place de la Vie*, ni au *Labyrinthe*. La seule protection dont puisse jouir un Apprenti sur une *Place Magique* est la présence de son propre Magicien.

Dans un tel cas, les deux Magiciens doivent d'abord se battre. Si l'attaquant perd, l'Apprenti est ainsi sauvé par son protecteur. Si au contraire le défenseur perd, l'Apprenti est chassé dans la *Labyrinthe* avec son Magicien.

Il n'est pas nécessaire de préciser qu'il est inutile qu'un Apprenti se rende sur une *Place Magique* occupée par un Magicien adverse. En effet l'Apprenti doit alors immédiatement se rendre au *Labyrinthe*.

● Peut-on rester indéfiniment sur la Place de la Vie ?

Réponse :

Comme la *Place de la Vie* est la Place la plus sûre et en plus idéalement située sur le plateau, aucun Magicien ne peut y rester plus d'**un seul** tour. Pour les Apprentis, la question ne se pose pas vu qu'ils doivent se déplacer à chaque tour.

Donc, un magicien ne peut rester sur la *Place de la Vie* qu'un seul tour. Il doit s'en aller au tour suivant, pour autant que la baguette le concernant n'indique pas 0, auquel cas il reste de toute manière en place.

● Peut-on obtenir une carte de Tarot "en passant" ?

Il faut bien faire la différence entre ces deux cas :

1er cas : le Magicien est sur une Place, l'Apprenti est tout près. Ce dernier fait un jet ne le menant pas exactement sur la Place mais au-delà. Il rencontre donc son Magicien (vu que ce dernier n'est pas obligé de bouger) sur une Place, mais en passant.

Réponse :

Dans ce cas, le joueur ne reçoit **pas** de carte.

2e cas : l'Apprenti se trouve sur une Place (par exemple après une téléportation ou suite au jet précédent qui l'y a mené). Le Magicien est à deux crans d'écart.

Le joueur fait exactement le bon jet (2 encoches) et peut ainsi rejoindre son Apprenti. Cependant, ce dernier doit s'en aller pendant ce tour.

Réponse :

Dans ce cas, on obtient la carte. On saute en effet sur la Place avec le Magicien, on y rencontre l'Apprenti, on s'accapare la carte (de la Place ou d'un adversaire) ensuite de quoi l'Apprenti fait son déplacement.

● Quand peut-on dérober une carte de Tarot aux adversaires ?

Réponse :

Il faut avant tout qu'une Place soit vidée de toute carte avant de pouvoir aller en dérober une chez un adversaire.

Lorsqu'une Place est vide, on a le choix entre un **combat** de Magiciens ou une **rencontre** Magicien/Apprenti pour s'emparer de la carte correspondant à la Place.

Lors d'un combat (sur une Place vide), on obtient la carte du Magicien que l'on vient de battre. Lors d'une rencontre (toujours sur une Place vide), on peut prendre la carte d'un adversaire de son choix.

● Est-ce que 3 Magiciens peuvent être simultanément sur une Place ?

Réponse :

Sur la *Place de la Vie* et le *Labyrinthe* uniquement, car ce sont les seuls endroits où l'on ne se bat pas.

● Peut-on renoncer à un jet magique ?

(Sous-entendu : lorsque l'Apprenti se trouve sur une dalle ornée Symboles.)

Réponse :

Oui, on peut y renoncer. Mais, si l'on tente le jet en espérant un sort favorable, on est obligé d'en accepter les conséquences.

Les séries

Il est particulièrement excitant de pouvoir jouer plusieurs tours de suite.

Exemple :

Un joueur obtient un Pasch de 2. Il déplace son Apprenti sur une dalle ornée de Symboles, ce qui lui permet immédiatement de tenter un sort qui lui rapportera peut-être la *Pierre de Force* ou une téléportation.

Avec son Magicien, il se rend sur une *Place* où se trouve déjà un Magicien adverse, ce qui provoque un combat et donc probablement plusieurs jets de baguettes.

C'est ensuite à nouveau à l'heureux élu de jouer, car son tout premier jet était un Pasch. Il fait son second lâcher de baguettes, rejoue ses deux figurines et continue ainsi sa série. Pendant une série, il est possible de collecter plusieurs cartes de Tarot en utilisant au mieux ses jets de baguettes.

Important lors d'une série :

Il faut toujours bien respecter l'ordre des actions : total des encoches et déplacement, combat des Magiciens, jets de magie, sans perdre le fil de la séquence.

Mais, lors d'une série, les autres veillent assurément au grain.

Alliances changeantes

Les alliances pendant la partie sont mouvantes. En effet, un joueur trop près de la victoire est logiquement combattu simultanément par ses deux adversaires. Il perd ainsi probablement quelques cartes et le danger est écarté. Mais, déjà, un autre Magicien se profile comme gagnant potentiel et les deux autres joueurs se devront de lui barrer la route .

"Chacun pour soi" reste cependant le mot d'ordre dans la plupart des cas.

Et maintenant, bien du plaisir avec ce jeu Noris !



Georg Reulein GmbH+Co KG
Waldstraße 38
8510 Fürth/Bay.

Traduction et mise en forme :
Sebastien Pauchon 2004 - s. pauchon@lebillard.ch

Merci à François Haffner (<http://jeuxsoc.free.fr>)
et Vincent Detroyat pour la relecture et le panier de coquilles.

