

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





ISIDORE

SCHOOL OF MAGIC





Isidore

École de magie et de sorcellerie

Contenu

- 1 Plateau de jeu
- 4 Cartes de collecte des ingrédients recto verso
- 8 Pions
- (4 magiciens et 4 sorciers en carton sur un socle)
- 18 Cartes de sortilège
- (6 sortilèges de Pierre, 6 sortilèges d'Eau et 6 sortilèges de Feu)
- 3 Cartes de duel contre les créatures magiques
- 12 Trésors
- (4 larmes, 4 dents de dragon et 4 émeraudes)
- 48 jetons ingrédients
- (16 baies, 16 herbes, 16 champignons)
- 32 jetons d'or et d'argent
- (16 d'or et 16 d'argent)
- 1 Diplôme
- 1 Dé

Les élèves d'Isidore, un pensionnat pour jeunes sorciers et sorcières, sont formés pour devenir de redoutables magiciens... et tu es l'un d'entre eux ! Mais avant de pouvoir obtenir ton diplôme de sorcier, il va te falloir préparer ton meilleur sortilège. Pour réussir ta potion, tu as besoin de trois ingrédients très rares qui proviennent du Royaume de Calandria : une larme de la Nymph aquatique, une dent du Dragon de feu et une émeraude du Géant de pierre. Mais prends garde car ces créatures mythologiques ne céderont rien sans livrer bataille ! En tant qu'apprenti magicien, tu vas devoir montrer tout ce que tu as appris à Isidore. Tu auras besoin de collecter ces ingrédients pour préparer tes potions, car seuls les sortilèges de Pierre, d'Eau et de Feu peuvent te permettre de battre les créatures magiques !

But du jeu

Pour terminer avec succès ta formation de sorcier à l'école Isidore, tu dois réunir les trois trésors des trois créatures magiques qui habitent le Royaume de Calandria. C'est seulement avec l'aide de ces trois trésors que tu pourras jeter ton sortilège de maîtrise et décrocher ton diplôme ! L'élève qui réussit le premier à revenir à l'école avec ses trois trésors, est décoré du diplôme d'Isidore, École de magie et de sorcellerie, et gagne le jeu !



Disposition de départ pour 2 joueurs



Avant de commencer

1. Installe le plateau de jeu au milieu de la table. Chaque joueur choisit un élève magicien ou sorcier et pose la carte de collecte des ingrédients correspondante devant lui. Chaque joueur place son pion sur Isidore (en haut à gauche sur le plateau de jeu) : c'est la case de départ.
2. Chaque joueur peut choisir une carte de sortilège (Pierre, Eau ou Feu) pour commencer. Il pose la carte face cachée sur sa carte de collecte des ingrédients.
3. Place les jetons d'ingrédients et les jetons d'or et d'argent en deux piles, face cachée, sur la table. Assure-toi que les jetons ingrédients et les jetons d'or et d'argent ne sont pas mélangés les uns avec les autres.
4. Place les jetons ingrédients sur chaque case vide du plateau de jeu : aux marchés du village d'Azurro, au phare de Calandria et dans la Forêt Verte. Retourne seulement les jetons des marchés du village d'Azurro et du phare de Calandria, de manière à ce que tous les joueurs puissent les voir. En revanche, les jetons de la Forêt Verte sont posés face cachée sur le plateau de jeu.
5. Place ensuite trois jetons d'or et d'argent face cachée sur les cases du plateau de jeu situées près des mines de la Montagne Escarpée.
6. Fais trois piles des cartes de sortilège : une pile avec les cartes Pierre, une autre pile avec les cartes Eau et une troisième pile avec les cartes Feu. Mélange bien chacune des trois piles et place-les à proximité de l'école à côté du plateau de jeu, face visible, de manière à ce que les joueurs puissent voir, quels ingrédients ils doivent rassembler pour les sortilèges de Pierre, d'Eau et de Feu.
7. Pose les trois cartes de duel à droite du plateau de jeu.
8. Prends le même nombre de trésors qu'il y a de joueurs et place-les à l'endroit où se trouvent les créatures magiques : les dents de dragon avec le Dragon de feu, les émeraudes avec le Géant de pierre et les larmes de la Nymphette aquatique dans la crique de la Nymphette aquatique.
9. Pose le diplôme à côté du plateau de jeu, à proximité de l'école.

L'aventure commence !

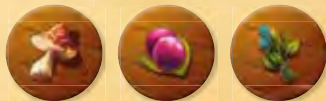
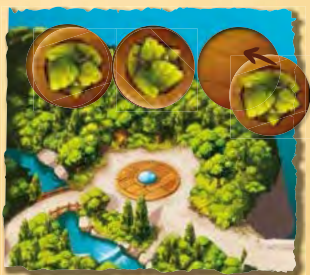
Tous les élèves partent d'Isidore, École de magie et de sorcellerie. L'élève le plus jeune part le premier à l'aventure. Lance le dé et déplace ton élève. Tu peux choisir de combien de pas tu avances, mais tu n'as jamais le droit de dépasser le nombre indiqué par le lancer de dé. Si tu lances un 3, tu peux donc choisir

d'avancer de 1, 2 ou 3 pas. Attention, les chemins de Calandria sont très étroits ! C'est pourquoi on peut uniquement avancer dans le sens des aiguilles d'une montre. Tu as lancé le dé et tu es tombé sur les étoiles magiques ? Déplace-toi comme par enchantement vers une case de ton choix ! Tu peux donc aussi choisir de rester sur la case où tu te trouves déjà...



Collecter et négocier les ingrédients

Dans tout le Royaume de Calandria, les ingrédients peuvent être collectés, achetés ou échangés. Tu as besoin de ces ingrédients pour jeter les sortilèges de Pierre, d'Eau et de Feu. Voici les ingrédients que tu peux trouver au Royaume de Calandria :



Dans la Forêt Verte poussent des ingrédients magiques : les champignons, les baies et les herbes dont tu as besoin pour jeter tes sortilèges. Quand tu t'arrêtes dans la Forêt Verte, tu as le droit de cueillir (ramasser), sans regarder, un des ingrédients et de l'ajouter à ta collection. Pose l'ingrédient face visible devant toi sur ta carte de collecte, de façon à ce que les autres élèves puissent voir les ingrédients que tu as déjà collecté. Complète ensuite la case vide de la Forêt Verte avec un ingrédient de la pile. Veille bien à ce que l'ingrédient ne soit pas visible pour les autres joueurs.



Dans les mines de la Montagne Escarpée, on trouve de l'or et de l'argent. Avec les jetons d'or et d'argent, tu peux acheter des ingrédients sur les marchés du village d'Azurro et au pied du Phare de Calandria. Quand tu t'arrêtes sur le sentier de la Montagne Escarpée, tu as le droit d'extraire (de prendre) un seul des jetons d'or et d'argent et de l'ajouter à ta collection. Dans ce cas, pose ton jeton face visible devant toi sur la carte de collecte, de façon à ce que les autres joueurs puissent connaître l'étendue de ta richesse. Complète ensuite le stock des mines de la Montagne Escarpée avec les jetons de la pile. Assure-toi que la valeur de ce jeton d'or ou d'argent ne soit pas visible.

Dans le village d'Azurro et au pied du Phare de Calandria se trouvent des marchés où des négociants vendent leurs marchandises aux habitants. Tu peux toi-même y vendre ou échanger les ingrédients dont tu as besoin.



Azurro



Phare de Calandria

Le prix de chaque ingrédient négocié sur le marché est indiqué sur le plateau de jeu. Quand un marchand demande de l'or, tu peux seulement payer avec de l'or. Si le marchand demande de l'argent, tu dois alors le payer en argent.

Les ingrédients peuvent non seulement être achetés sur le marché, mais aussi échangés. Tu as le droit d'échanger deux de tes ingrédients contre un ingrédient du marché. À chaque tour, tu as le droit d'acheter ou d'échanger les deux ingrédients. Approvisionne ensuite de nouveau le marché avec les ingrédients de la pile.

Jeter des sortilèges

Une fois que tu as rassemblé tous les ingrédients nécessaires pour jeter un sortilège, tu retournes à l'école. C'est seulement entre les murs d'Isidore que tu peux changer d'un coup de baguette magique des ingrédients en un sortilège. Il existe trois différents sortilèges : Pierre, Eau et Feu.

Tous les ingrédients nécessaires pour pouvoir jeter ce sortilège sont indiqués sur la carte de sortilège qui figure tout en haut de la pile. Tu es à Isidore et tu disposes de tous les ingrédients nécessaires pour jeter un sortilège de Pierre, d'Eau ou de Feu ? Dans ce cas, tu as le droit de prendre cette carte de sortilège. Pose ta carte de sortilège face visible de façon à ce que les autres joueurs puissent voir quels sortilèges tu as déjà collecté. Les ingrédients utilisés retournent ensuite sur la pile. Il est possible d'échanger plusieurs ingrédients à chaque tour. Tu as le droit d'avoir en ta possession une seule carte de sortilège de chaque élément.

Tu as une carte de sortilège en ta possession ? Cela signifie que tu maîtrises cet élément. Les trois sortilèges sont très importants, car tu en as besoin pour te battre en duel contre un des autres élèves ou avec une des trois créatures magiques de Calandria.



Collecter les trésors

Le Royaume de Calandria est habité par trois créatures magiques vieilles de plusieurs siècles : le Dragon de feu, le Géant de pierre et la Nymphe aquatique. Ils surveillent les trois trésors dont tu as besoin pour terminer ta formation. Tu peux seulement mériter ces trésors extrêmement rares si tu défies en duel les créatures magiques.



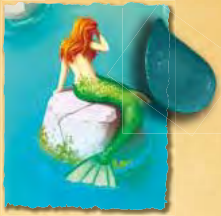
Le Dragon de feu

On ignore si le Dragon de feu est un mâle ou une femelle, car personne n'ose s'approcher de cet affreux cracheur de feu ! Mais tu peux être certain que la bête défendra furieusement son trésor ! Il est universellement connu qu'une dent de dragon a de grandes vertus médicinales.



Le Géant de pierre

Le pouvoir de l'émeraude brute est d'assurer la richesse éternelle à son propriétaire. Mais pour pouvoir mettre la main sur une émeraude brute, tu dois te battre en duel contre le Géant de pierre ! Hélas, il n'est pas dur comme du bois, mais dur comme du roc ! Et ce radin, riche comme Crésus, n'a pas l'intention de partager ses pierres précieuses avec quiconque !



La Nymphette aquatique

Ne traite jamais la Nymphette aquatique de sirène, car elle disparaîtra de ta vue en riant ! En sanglotant bruyamment, cette créature larmoyante tente d'attirer à elle d'innocents marins. Mélange une seule larme de Nymphette aquatique dans une potion magique et ta vie sera faite de joies et de rires.

Se battre en duel contre une créature magique

Les créatures magiques sont très puissantes et disposent toujours de trois cartes de duels différentes (Pierre, Eau et Feu) pour vaincre ton attaque. Pour défier une créature magique, tu dois t'arrêter sur la case de cette créature et posséder à ce moment-là au moins deux des trois cartes de sortilège :



Pour le duel contre le Dragon de feu, tu dois posséder la carte Feu plus une ou deux autres cartes de sortilège.

Pour le duel contre le Géant de pierre, tu dois posséder la carte Pierre plus une ou deux autres cartes de sortilège.

Pour le duel contre la Nymphette aquatique, tu dois posséder la carte Eau plus une ou deux autres cartes de sortilège.

Le duel commence !

Le joueur qui remporte deux manches, remporte le duel. Le joueur qui se trouve à gauche de l'élève qui attaque, joue à la place de la créature magique et prend les trois cartes de duel noires. Comme dans le jeu « pierre-papier-ciseaux », l'élève et la créature magique choisissent une de leurs cartes de sortilège (cartes de duel) et la pose sur la table après avoir énoncé à voix haute le sortilège magique I-SI-DORE (comme dans 1-2-3 !)

- Le Feu l'emporte sur la Pierre (puisque le feu fait fondre la pierre).
- La Pierre l'emporte sur l'Eau (puisque la pierre absorbe l'eau).
- L'Eau l'emporte sur le Feu (puisque l'eau éteint le feu).
- Si l'élève et la créature magique jouent la même carte de sortilège, les éléments s'annulent et il n'y a pas de vainqueur pendant cette manche.



Conseil d'ami : il n'est pas prudent de te battre en duel contre une créature magique si tu possèdes moins de trois cartes de sortilège. Mais on ne sait jamais, peut-être que tu auras de la chance et que tu réussiras à battre cette créature magique et à dérober son trésor.

Tu as remporté deux manches dans ce duel ? Dans ce cas, la créature magique te livre un de ses trésors. Utilise-le avec beaucoup de parcimonie, car tu n'en recevras jamais un deuxième. Mais attention ! Si tu perds le duel, la créature magique t'enlève une de tes cartes de sortilège et tu dois de nouveau rassembler tous les ingrédients nécessaires pour pouvoir jeter le sortilège !

Si tu perds contre le Dragon de feu, tu dois poser la carte Feu en bas de la pile.

Si tu perds contre le Géant de pierre, tu dois poser la carte Pierre en bas de la pile.

Si tu perds contre la Nymphette aquatique, tu dois poser la carte Eau en bas de la pile.

Le gagnant du jeu

L'élève qui a collecté le premier ses trois trésors, peut retourner directement à l'école. Il reçoit le diplôme d'Isidore, l'École de magie et sorcellerie, et gagne le jeu.



Variante de jeu pour les élèves expérimentés

Certains élèves ont passé plus de temps à Isidore et nous devons leur rendre la partie un peu plus difficile !

- Les élèves expérimentés commencent à jouer sans carte de sortilège. Les élèves plus jeunes ont ainsi une petite longueur d'avance.
- Les élèves expérimentés ont le droit de provoquer en duel d'autres élèves expérimentés.

Duel entre élèves expérimentés

Si, en tant qu'élève expérimenté, tu t'arrêtes pendant ton tour sur une case occupée par un autre élève expérimenté, tu as le droit - autrement dit, tu n'es pas obligé de le faire - de le provoquer en duel. (Dans le cas où plus de deux élèves occupent une autre case, l'attaquant choisit celui contre lequel il souhaite se battre en duel.)

Le duel contre un autre élève expérimenté se déroule de la même manière qu'un duel contre une créature magique. La seule différence est que le duel entre élèves expérimentés ne dure qu'un seul tour.

- Si l'élève attaquant remporte le duel, il échange un de ces ingrédients avec son camarade de classe. L'or, l'argent et les trois trésors ne peuvent pas être échangés.
- Si l'élève qui se défend gagne, il peut échanger un de ses ingrédients avec l'attaquant, mais il n'est pas obligé de le faire. L'or, l'argent et les cartes de sortilège ne peuvent pas être échangés.
- Si les élèves jouent la même carte de sortilège, les éléments s'annulent et il n'y a pas de vainqueur.

Après un duel, ton tour est fini. Il n'est ensuite plus possible de collecter, d'échanger ou d'acheter des ingrédients. Les deux élèves gardent leurs cartes de sortilège.

Astuce : il peut arriver qu'un élève ne puisse pas gagner un duel parce qu'il ne possède pas encore la bonne carte de sortilège ou pas de carte de sortilège du tout. Essaie donc de bien retenir quelles sont les cartes de sortilège que possèdent ou non les autres élèves avant d'engager un duel ! Tu gagnes toujours contre un joueur qui n'a pas encore de cartes de sortilège.

