

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

**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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>  
09 72 30 41 42  
06 60 35 28 54  
[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



## WIZARD

### CONTENU

8 cartes spéciales (4 cartes N et 4 cartes Z)  
52 cartes numérotées de 1 à 13 dans chaque couleur  
1 bloc de scores

### LE JEU

Wizard est un jeu de plis où les joueurs cherchent à marquer le plus de points. Chaque joueur doit prédire à l'avance combien de plis il pense gagner pour gagner des points. Celui qui a le plus de points à la fin de la partie a gagné.

### PRÉPARATION

Un des joueurs est désigné responsable. Celui-ci devra inscrire tous les noms des joueurs sur le bloc de scores et au cours de la partie, noter scrupuleusement le nombre de points obtenus par les joueurs. C'est également lui qui devra mélanger les cartes et les distribuer au début de la partie.

### LES CARTES

Elles sont de 4 couleurs différentes. La carte la plus forte est le 13, la plus faible est le 1.

Les 4 cartes de magie (der Zauber et die Zauberin) marquées d'un Z dans les quatre coins sont toujours des atouts. Elles sont plus fortes que le 13. Les 4 cartes du fou (der Narr et die Narrin) marquées d'un N dans les quatre coins ne sont jamais des atouts. Elles sont moins fortes que le 1.

### DISTRIBUTION DES CARTES

Le nombre de cartes distribuées change selon le tour.

Au premier tour, chacun des joueurs ne reçoit qu'une seule carte. Il n'y aura donc qu'un pli. Au 2<sup>ème</sup> tour, on reçoit 2 cartes. Au troisième tour, trois cartes et ainsi de suite jusqu'à ce que, au dernier tour, toutes les cartes aient été distribuées. Les cartes non distribuées sont posées, face cachée, au centre de la table.

A chaque tour, c'est à un nouvel apprenti (le suivant dans le sens horaire) qu'incombera la tâche de distribuer les cartes.

### L'ATOUT

Après la distribution des cartes, le donneur retourne la première carte du talon et on la pose sur le dessus de façon à être vue par tous. Cette carte détermine la couleur de l'atout pour le pli.

Les cartes Z ne peuvent pas être jouées lorsque la première couleur du pli est celle de l'atout. Si le joueur ne peut jouer autre chose, sa carte n'est pas prise en compte.

Si la première carte jouée est un N, la 2<sup>ème</sup> carte jouée pourra être de n'importe quelle couleur, c'est cette 2<sup>ème</sup> carte qui détermine la couleur qui devra être jouée.

Les cartes N ne gagnent jamais le pli. Une exception néanmoins : si toutes les cartes jouées sont des N, c'est le 1<sup>er</sup> N qui l'emporte.

### LES POINTS

Le joueur qui a réussi à prédire le nombre exact de plis qu'il allait gagner, obtient 20 points, plus 10 points par pli gagné.

Celui qui a fait une erreur dans ses prédictions perd 10 points pour chaque pli faussement estimé, que le résultat soit supérieur ou inférieur à son estimation.

Exemple :

Au premier tour Thomas avait prédit qu'il ne gagnerait pas le pli. Sa prédiction est juste. Il obtient donc 20 points pour sa juste prédiction.

Ute pensait remporter le pli, elle n'a pas réussi. Elle a donc -10 points.

Kevin avait prédit qu'il remporterait le pli et a réussi : il obtient donc 20 points pour sa prédiction, plus 10 points puisqu'il a remporté le pli.

Les points obtenus ou perdus pendant les tours suivants sont ajoutés (ou soustraits, selon le cas) à ceux du premier tour. Le responsable fait les comptes tour après tour et note les résultats au fur et à mesure dans les cases correspondantes.

### FIN DU JEU

Il y a 60 cartes dans le jeu. On joue jusqu'à ce qu'il ne reste aucune carte et que toutes aient été distribuées. A 6 joueurs, il y a 10 tours, à 5 joueurs 12 tours, à 4 joueurs 15 tours, à 3 joueurs 20 tours. Le joueur avec le plus de points a gagné.

### VARIANTES

Plus ou moins 1

Comme dans le jeu de base, chaque apprenti indique sa prédiction à celui qui est chargé de les noter. Mais le nombre obtenu en additionnant le nombre de plis de l'ensemble des apprentis doit être différent de

S'il s'agit d'un fou (carte marquée d'un N dans les quatre coins), il n'y aura pas d'atout pour ce pli. Si cette carte est un magicien (carte marquée d'un Z), c'est le joueur qui a retourné la carte qui désigne la couleur d'atout pour le pli. Cependant, il ne doit la désigner qu'après avoir regardé son jeu.

Durant le dernier pli, il ne peut plus y avoir d'atout puisque toutes les cartes ont été distribuées.

### LA PRÉDICTION

Après avoir regardé leur jeu, les joueurs doivent, chacun leur tour, annoncer combien de plis ils pensent remporter pendant le tour. Le joueur désigné au début de la partie et chargé de noter les prédictions, inscrit pour chaque apprenti la prédiction qu'il a formulée. Le joueur placé à la gauche du donneur commence.

Avant chaque tour, le responsable répète les prédictions formulées par chacun.

### LE PLI

Le joueur placé à la gauche du donneur joue sa première carte. Les autres joueurs doivent suivre dans le sens des aiguilles d'une montre. Tous les joueurs doivent jouer la couleur annoncée. Si l'un des joueurs ne peut pas, il peut jouer de l'atout ou jouer une autre couleur.

Les cartes magiciens (Z) et fous (N) peuvent être jouées même lorsque le joueur peut poser la couleur demandée.

La carte la plus forte gagne le pli. Les cartes Z sont plus fortes que toutes les autres, y compris les cartes atouts.

Le pli peut être gagné par :

1 - La première carte Z du pli.

2 - La carte la plus forte de l'atout.

3 - La carte la plus forte de la couleur jouée.

Celui qui a gagné commence pour le prochain pli.

Bien entendu, il n'y a qu'un pli lors du premier tour, les joueurs n'ayant reçu qu'une seule carte.

### CARTES MAGICIENS (Z) ET FOUS (N)

Si la première carte d'un pli est la carte Z, les joueurs peuvent jouer n'importe quelle carte, y compris N et Z. C'est la première carte Z qui remporte le pli.

l'ensemble des plis joués. Un apprenti ne peut faire une prédiction qui ne respecterait pas cette règle. Par exemple, si le tour se joue en cinq plis, l'ensemble des prédictions additionnées doit être différent de 5. Si par exemple, on atteint déjà ce total et que c'est au tour d'un joueur de faire une prédiction, celui-ci ne peut pas annoncer 0 pli.

### Prédiction cachée

Chaque apprenti inscrit sur un morceau de papier le nombre de plis qu'il compte remporter et le donne à l'apprenti responsable des scores qui ne doit pas révéler ce que chacun des apprentis compte réaliser. De cette façon, aucun joueur n'est influencé par les prédictions des autres joueurs.

### Le secret

Chaque joueur inscrit sa prédiction sur un papier qu'il pose face cachée devant lui. Les papiers ne sont retournés qu'à la fin du tour.

### La voyance

Chaque joueur tient la carte qui lui est distribuée pendant le premier tour devant son front de façon à ce que les joueurs puissent voir de quelle carte il s'agit. Aucun des joueurs ne doit savoir quelle carte il possède. Après avoir vu les cartes en possession des autres joueurs, chacun fait part de sa prédiction au responsable. Les tours suivants se jouent selon les règles de base.