

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 ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 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



Matériel

- Une règle de jeu
- 36 cartes Sorciers en 2 Sets identiques (un noir et un blanc)



- 3 jetons Victoire



Set blanc



Set noir

- Une aide de jeu par joueur recto verso



Ce soir commence le tournoi magique des Sorciers de tous horizons, la Wizards Cup ! En tant que grand mage de ces contrées, vous participez évidemment aux festivités.

Pour cela, sélectionnez les 6 meilleurs Sorciers de votre pays et décidez dans quel ordre ils vont affronter l'équipe de votre adversaire. Oui, votre rôle s'arrête ici, et il ne vous reste plus qu'à observer la suite des Duels de vos Sorciers.

Vous avez confiance en leur bravoure et en votre stratégie.

Gagnez le combat en formant la meilleure équipe et faites rayonner votre Pouvoir magique dans tout le pays !

Mise en place

Chaque joueur prend son Set de cartes ① (noir ou blanc).

Placez la carte aide de jeu ② de façon visible pour le joueur afin de la consulter lorsque nécessaire. Nous vous conseillons de la garder avec sa face « compatibilité des Éléments » visible (comme sur cette mise en place).

Conservez pour chaque joueur un espace pour une Pioche et une défausse personnelle ③, puis entre les deux joueurs un espace appelé la zone de Duel ④.

Conservez un espace ⑤ près de votre Pioche pour votre carte en Attente.

Enfin, placez à portée les 3 jetons Victoire ⑥.

Présentation d'une carte



Comment jouer

Avant votre première partie, nous vous conseillons de prendre connaissance de l'ensemble de vos cartes.

Wizards Cup se déroule en 2 manches gagnantes (donc 3 manches maximum). Chaque manche se joue en utilisant 6 cartes Sorciers. Les Sorciers vont s'affronter en Duel les uns après les autres en comparant leurs pouvoirs et leurs forces. Chaque joueur sélectionne 6 de ses Sorciers qui seront utilisés pendant toute la partie.

1. Sélection des cartes

Pour la première manche la sélection se fait ainsi :

1. Chaque joueur présente à son adversaire son Set de cartes mélangé face cachée, en éventail par exemple. **Une des cartes est tirée au hasard par l'adversaire** et révélée.

Elle devra faire partie des 6 cartes du joueur à qui elle appartient.



2. Chaque joueur regarde ensuite toutes les cartes restantes de son Set et en **sélectionne 5 autres** sans les révéler à son adversaire.

3. La carte révélée et les 5 sélectionnées sont **associées** par chaque joueur dans une pile qui sera utilisée en jeu, **leur Pioche**. Les cartes du Set qui n'ont pas été sélectionnées sont placées à l'écart jusqu'à la prochaine manche et ne seront pas jouées.

2. Ordre des cartes

Chaque joueur sélectionne 5 des 6 cartes de sa Pioche et les arrange **dans l'ordre dans lequel elles seront jouées**, la première carte au sommet de la Pioche sera la première jouée.



La 6^e, appelée **la carte en Attente**, est placée à côté de la Pioche, face cachée. Elle sera peut-être jouée au cours de la manche. Une fois l'ordre établi, chaque joueur pose sa Pioche face cachée dans son espace, devant la zone de Duel.

3. Le Duel

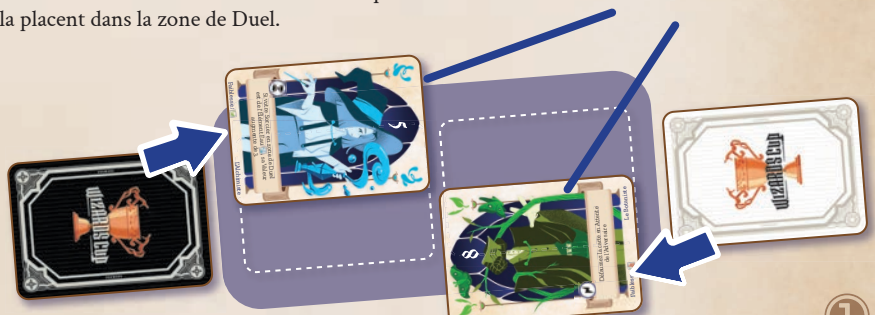
• Premièrement, les joueurs **dévoilent** la première carte de leur Pioche en même temps et la placent dans la zone de Duel.

• Deuxièmement, on **résout le Duel** en cours.

Un Sorcier peut gagner ou perdre son Duel par rapport à 3 critères, dans cet ordre :

- son **Pouvoir magique**
- son **Élément** associé
- sa **Valeur**

Sorciers du premier Duel



3.A. Le Pouvoir Immédiat



La première façon de déterminer un vainqueur est le **Pouvoir Immédiat**. L'effet de ce Pouvoir se déclenche **une seule fois** au moment où la carte est placée dans la zone de Duel.



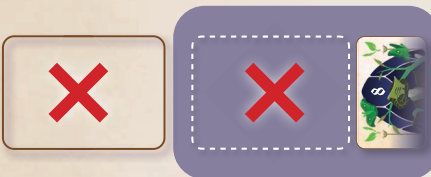
Si le Pouvoir permet de définir un gagnant, passez directement à l'étape 4, sinon continuez l'ordre de comparaison des Sorciers avec les étapes 3B et/ou 3C.



Le rappel se trouve sur la carte compatibilité des Éléments de l'aide de jeu.

3.C. Les Valeurs

Si le gagnant d'un Duel ne peut pas être défini par les 2 premiers critères, **on compare les Valeurs** de chaque Sorcier. Ainsi, le Sorcier ayant **la plus haute Valeur** sur sa carte remporte le Duel.



Le joueur ayant gagné la manche reçoit **un jeton Victoire**.

Si les deux joueurs se retrouvent en situation de victoire à la fin d'un Duel, donc s'ils ont terminé en même temps et qu'il n'y a plus de cartes Sorciers à jouer dans les deux Pioches, les deux joueurs remportent la manche et reçoivent chacun un jeton Victoire.

F.A.Q.

Cas de figure : 2 Pouvoirs Immédiats.

Si deux cartes à Pouvoir Immédiat sont placées en même temps, la carte ayant **la plus faible Valeur** utilise son Pouvoir en premier.

Dans ce cas, les Pouvoirs Dormants pouvant augmenter les Valeurs ne sont pas pris en compte.

Si deux Sorciers identiques (portant le même nom) sont placés en même temps, les deux Sorciers perdent leur Pouvoir Immédiat.

Les Pouvoirs

• Certains Pouvoirs utilisent le terme «pouvez», cela signifie qu'ils ne sont pas obligatoires.

• Si deux Sorciers ayant le même nom sont placés en même temps dans la zone de Duel, il est possible que les deux soient en possibilité de gagner avec leurs Pouvoirs magiques

Autres Pouvoirs magiques

Il y a 2 autres types de Pouvoirs magiques. Certains peuvent également déterminer, si activés, un gagnant :

Les Pouvoirs Dormants



Ce Pouvoir se déclenche lorsque la carte est sur le dessus de la défausse du joueur. Si la carte est recouverte (même au cours d'un Duel), le Pouvoir s'arrête immédiatement.

Les Pouvoirs Permanents



Les Pouvoirs Permanents s'appliquent tant que le Sorcier est dans la zone de Duel (et pas dans la défausse).

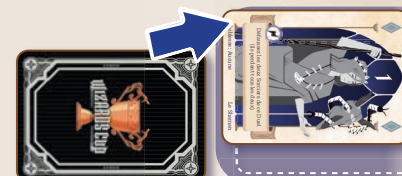
3.B. Les Éléments

Il y a **6 Éléments** présents dans le jeu : **Feu, Eau, Nature, Lumière, Ombre et Néant**.

Ils sont tous associés aux Sorciers. Chacun de ces éléments se répond, devenant la faiblesse

de l'autre. Un Sorcier ayant **un élément plus faible** que le Sorcier de son adversaire **perdra toujours son Duel**, et ce, indépendamment de sa Valeur.

- La faiblesse du Feu est l'Eau.
- La faiblesse de l'Eau est Nature.
- La faiblesse de Nature est le Feu.
- Les faiblesses de la Lumière sont l'Eau, le Feu et Nature.
- La faiblesse de l'Ombre est la Lumière.
- Le Néant n'a aucune faiblesse.



On procède ainsi jusqu'à ce qu'un des deux joueurs n'ait plus la possibilité de mettre une nouvelle carte en jeu (tous ses Sorciers ont été vaincus). Puis :

5. Fin de la manche

Si un des joueurs **n'a plus de carte** dans la zone de Duel **et** dans sa Pioche, il ne peut donc plus proposer de Sorcier pour le prochain Duel, son adversaire gagne la manche.

6. Manche suivante

Pendant cette phase de jeu (et uniquement à partir de la 2^e manche) chaque joueur a la possibilité de **parcourir son Set** laissé de côté précédemment, et d'**échanger** une des cartes de sa Pioche par une de celles de son Set.



Attention : La Pioche doit toujours être composée de 6 cartes, même après l'échange.

Une fois le potentiel échange réalisé, les Duels reprennent de la même façon que pendant la manche précédente, des étapes 2 à 5.

Fin de la partie

Le jeu se termine lorsque l'un des joueurs **possède 2 jetons Victoire** en fin de manche. La victoire lui est accordée.



Si les 2 joueurs doivent recevoir un second jeton Victoire en même temps, le joueur ayant le **total de Valeur le plus faible** sur l'ensemble de sa Pioche additionnée remporte la manche. Si le total de Valeur est identique, la partie s'achève par une égalité.



laboitedejou.fr

Retrouvez les potentielles mises à jour sur notre site !



2



12+



15'

Crédits

Auteur : Seiji Kanai / **Illustrateur :** yamamori

Éditeur originel : Yusei Kosu

pour Jelly jelly games

Intermédiaire : Yannick Deplaedt

La Boîte de Jeu :

Jeanne Hervé-Maley / Benoit Bannier